



# Atelier 2

## Critiquer une nouvelle technologie


### Point de vue des journalistes




 De 5 à 10 jeunes







  $\pm$  3h d'activité pour la version papier (variante 1)

$\pm$  2h d'activité pour la version sonore (variante 2)

 Un grand espace et plusieurs tables pour que les différents groupes puissent travailler chacun de leur côté

 Un ordinateur, un projecteur, une connexion Internet, un baffle, un enregistreur si variante 2 (ou smartphone des jeunes), des feuilles de brouillon, les cartes "Le Tarot de la Tech" ainsi que les supports papier de l'atelier 2 [ ] :

- si **variante 1** : article de presse "Pokémon Go" x nombre de groupes [ ], maquette de journal x 1 ;
- si **variante 2** : grille d'analyse d'une chronique radio - bingo x la moitié du nombre de jeunes [  / 2]



## À préparer avant la séance :

- ☐ Relisez attentivement les réponses de chaque groupe à chaque manche du jeu de l'atelier 1.
- ☐ Préparez une ou deux cartes du jeu de tarot par groupe qui aideront les jeunes à imaginer un fait d'actualité autour de leur prototype. Vous trouverez des exemples d'application ci-dessous.
- ☐ Lisez attentivement le Contenu Théorique lié à cet atelier 2, particulièrement celui sur les 5W et l'angle journalistique.
- ☐ Si vous choisissez la variante 1 : lisez l'article "Pokémon Go" et découpez des formes correspondantes aux titres, chapô\*, paragraphes, photos et légendes\* de la maquette de journal (en fonction du nombre de groupes).
- ☐ Si vous choisissez la variante 2 : écoutez la chronique\* nommée "Threads, une arrivée très attendue en Europe" - [bit.ly/4dsK8zz](https://bit.ly/4dsK8zz) datant du 04 décembre 2023, du podcast "Veille Sanitaire" - [bit.ly/3SR8avX](https://bit.ly/3SR8avX)

## EXEMPLE 1

- **Problématique :** "Vie privée".
- **Technologie conçue :** "Nudi Stop", une application qui sécurise l'envoi de *nudes*\*. Si une personne autre que la personne à l'origine de 1<sup>er</sup> envoi veut la faire circuler à une personne tierce, la photo se floute automatiquement et l'appli dénonce publiquement cette personne.
- **Carte Tarot proposée et les questions qui s'y rapportent :** "**Le GRAND MÉCHANT LOUP**" - Que pourrait faire une personne malintentionnée avec votre produit ou service ?
  - À quoi pourraient ressembler des comportements de prédation ou d'exploitation avec votre produit ou service ?
  - Quelles caractéristiques de votre produit ou service seraient le plus facilement manipulables ? Qui pourrait être visé-e avec votre produit ?

## EXEMPLE 2

- **Problématique** : “Santé mentale”.
- **Technologie conçue** : Implants de contrôle parental sur les pupilles de son enfant. Les parents ont accès à une série d'options pour calibrer l'implant. Quand leur enfant est confronté à l'un des contenus “contrôlés”, l'implant montre des images mignonnes et apaisantes à la place du contenu “contrôlé”.
- **Carte Tarot proposée** : “**LA SIRÈNE**” - À quoi ressemblerait un usage excessif de votre produit ou service ?
  - Comment votre produit ou service incite-t-il à son utilisation ? Comment facilite-t-il une déconnexion ?
  - Comment votre produit ou service respecte-t-il les limites des utilisateur·rices ? Comment respecte-t-il les autres sphères de leurs vies ?
  - Dans quelles situations l'utilisation de votre produit ou service serait-elle inappropriée ou distrayante ?

## Variante 1 – Journalistes presse écrite

### DÉROULEMENT

#### Étape 1 : Présentation de leur technologie – 10'

Demandez à un·e jeune par groupe d'expliquer en moins d'une minute en quoi consiste leur création technologique et comment celle-ci vient répondre à la problématique choisie. Ce récap' peut permettre à de nouvelles personnes de rejoindre le projet en cours de route.

#### Étape 2 : Analyse du travail journalistique – 30'

Distribuez à chaque groupe une ou deux cartes du jeu de tarot afin de les questionner sur des problématiques en lien avec leur prototype de départ et auxquelles iels n'auraient pas forcément encore réfléchi. Ces cartes de jeu sont disponibles uniquement pour aider les jeunes durant les étapes suivantes de la séance.

Prenez le temps de leur expliquer le principe des 5W ainsi que l'angle journalistique\* (voir Contenu Théorique).

Ensuite, distribuez à chaque groupe un exemplaire de l'article de presse rédigé pour l'occasion. Avant d'entamer la lecture, n'hésitez pas à contextualiser le phénomène Pokémon Go\* au moment de sa sortie.

Lisez l'article à l'ensemble du groupe en mettant en avant les grandes parties, indiquées sur le côté de l'article, qui devront absolument être présentes dans leur article respectif.

### Étape 3 : Jeu de rôle au sein d'une rédaction – 120'

Introduisez l'activité en mettant les jeunes en situation :

*“ Vous êtes aujourd'hui dans la peau de journalistes et vous allez devoir rédiger un article sur votre technologie en veillant bien à respecter les règles journalistiques vues au préalable ! Mais attention ! Le temps presse et votre rédacteur-riche en chef rôde pour s'assurer de la qualité de votre papier ainsi que du respect du timing pour le réaliser ! N'oubliez pas, vous n'êtes pas seul-e ! Rédiger un article, ça peut aussi se faire en équipe, en profitant des compétences et des intérêts de chacun-e ! Alors, c'est parti ! Vous avez deux heures, top chrono ! ”*

Chaque groupe aura donc 120 minutes pour rédiger un article de 2000 signes maximum (en comptant le titre et le chapô\*) ainsi qu'une légende\* liée à une photo choisie par les jeunes afin d'illustrer leur article. Quant à vous, vous jouerez le rôle d'un-e rédacteur-riche en chef.

Respectez les différentes phases du jeu de rôle :

- Les jeunes doivent identifier leur sujet (à savoir, leur technologie) ainsi que l'angle d'attaque pour aborder ce sujet dans l'actualité. N'hésitez pas à leur rappeler que les cartes tarot sont disponibles pour les aider à ce moment-ci de l'activité. Chaque groupe doit avoir réfléchi, au moins, à trois propositions différentes, dans le cas où la première proposition ne serait pas validée par le ou la rédacteur-riche en chef – 15' ;
- Réunissez l'ensemble des groupes autour d'une grande table afin de valider, ou non, leur proposition. Il est nécessaire de valider tous les sujets, avant de commencer à rédiger, comme dans une vraie rédaction – 15' ;

- Chaque groupe travaille à nouveau de son côté en se répartissant les tâches : une partie du groupe s'occupe de la rédaction du titre, du chapô ainsi que d'un premier paragraphe pendant que l'autre partie recherche une illustration sur Internet, ainsi qu'une légende liée à cette image – 30' ;
- Allez à la rencontre de chaque groupe pour valider, ou pas, leur titre et leur chapô. Si le titre ou le chapô ne vous semble pas assez pertinent, accrocheur ou bien formulé, n'hésitez pas à les inviter à recommencer autant que nécessaire. Cette étape reste sans doute une des plus importantes avant de commencer à réellement rédiger leur article – 15' ;
- Réunissez à nouveau l'ensemble des groupes et disposez la maquette de journal au centre de la table. Attribuez une mise en page par groupe et distribuez les feuilles blanches découpées par vos soins pour chaque partie de l'article. Les jeunes devront noter et placer leur titre, leur chapô, leurs paragraphes ainsi que leur photo et la légende qui s'y rapporte aux endroits prévus à cet effet – 5' ;
- Proposez une pause à chaque groupe et profitez de l'occasion pour relire chaque article, afin de corriger les éventuelles fautes d'orthographe et de grammaire ainsi que de potentielles tournures de phrases alambiquées – 20' ;
- Laissez les jeunes corriger leurs éventuelles erreurs et invitez-les à coller tous les éléments de leur article sur la maquette – 20' ;



### Astuces :

- Lors du jeu de rôle, n'hésitez pas à aménager l'espace avec plusieurs îlots et une grande table centrale qui servira pour les réunifications en grand groupe.
- Avant de les laisser se lancer dans la rédaction de leur article, rappelez les règles de base, à savoir :
  - Iels doivent définir l'angle de leur article : l'article sera-t-il basé sur un fait divers positif ou négatif ? Laissez-leur l'opportunité de choisir en spécifiant que, très souvent, les faits divers sont basés sur de l'actualité "chaude" qui a pour but d'amener les lecteur·rices à cliquer instinctivement. Dans la majorité des cas, ces articles relatent des faits négatifs.
  - Si un groupe choisit de partir sur un fait divers négatif, au moment du dernier paragraphe, iels devront terminer avec un paragraphe sur les opportunités pour contrebalancer le message et apporter plus de nuance au propos. À l'inverse, si un groupe privilégie un fait divers positif, alors il faudra terminer par un paragraphe basé sur les risques.
  - L'article doit répondre aux grandes questions : Qui ? Quoi ? Où ? Quand ? Comment ? Pourquoi ?
  - Être concis·e, précis·e, complet·ète, le tout dans des phrases simples et courtes.



## LES + ET LES – DE CETTE VARIANTE

+	-
Activité engageante et plus cadrée	Le principe du jeu de rôle peut donner à certain-es l'impression de les "infantiliser"
Permet de s'intéresser au langage écrit (écriture et lecture)	Le passage par l'écriture et la lecture peut être un frein pour certain-es
Permet de s'intéresser à la mise en page d'un article papier	La presse papier ne fait peut-être pas du tout partie des usages de vos jeunes et rendra donc plus difficile la réalisation de l'activité
Permet de s'intéresser au poids de la photo et de la légende qui s'y rapporte	La recherche photo sur Internet demande certains prérequis que certain-es jeunes n'ont peut-être pas
La majorité de l'activité (à part la recherche de photo sur Internet) peut se faire hors-connexion	Certain-es jeunes n'aiment pas l'utilisation du format papier et préfèrent et/ou ont l'habitude de travailler uniquement sur ordinateur

## Variante 2 – Journalistes radio

### DÉROULEMENT

#### Étape 1 : Présentation de leur technologie 10'

Demandez à un-e jeune par groupe d'expliquer en moins d'une minute en quoi consiste leur création technologique et comment celle-ci vient répondre à la problématique choisie. Ce récap' peut permettre à de nouvelles personnes de rejoindre le projet en cours de route.

## Étape 2 : Analyse d'une chronique radiophonique – 20'

Prenez le temps de leur expliquer le principe des 5W ainsi que l'angle journalistique\* (voir Contenu Théorique).

Lancez ensuite un brainstorming en grand groupe afin de définir ensemble ce qu'ils entendent par une "chronique radiophonique". Prenez note de ces éléments sur un tableau ou une grande feuille blanche.

Pour étayer leur définition, faites écouter une chronique\* du podcast "Veille Sanitaire". Pour l'exercice, nous vous conseillons la chronique nommée "Threads, une arrivée très attendue en Europe" datant du 04 décembre 2023. Avant de faire écouter la chronique, distribuez le bingo "Chronique radio" à chaque jeune. L'objectif est d'être le premier ou la première à cocher tous les éléments d'une ligne verticale, horizontale ou en diagonale pour pouvoir s'écrier "bingo". L'idée est surtout de pouvoir identifier les éléments les plus importants à retrouver dans une chronique radio.

Faites le lien entre ce qui vient de ressortir du bingo et ce qui est attendu de leur part dans la réalisation de leur chronique, à savoir : une explication de la technologie, les raisons qui ont poussé à sa création, les potentielles problématiques liées à son utilisation et une conclusion sous forme de question.

## Étape 3 – Écriture d'une chronique radio – 40'

Distribuez à chaque groupe une ou deux cartes du jeu de tarot en rapport avec leur prototype de départ. Ces cartes de jeu sont disponibles uniquement pour aider les jeunes durant les étapes suivantes de la séance.

Demandez à chaque groupe de se répartir les tâches de sorte que tout le monde soit concerné. Une partie de l'équipe peut, par exemple, faire les recherches sur Internet pendant que l'autre partie du groupe commence à écrire sur une feuille leur chronique. Celle-ci doit durer entre 2 et 3 minutes, pas plus. L'idée est donc d'écrire sa chronique sur la face d'une feuille A4.

Laissez-les un maximum en autonomie lors de la rédaction. Avant le début de l'étape d'enregistrement, relisez leur chronique pour voir si tous les éléments les plus importants sont présents. Vous pouvez faire ressurgir certaines réflexions ou certains questionnements si vous avez l'impression que la chronique semble un peu "pauvre" au niveau du contenu.



## Étape 4 – Enregistrement de la chronique radio – 20'

Installez un groupe à la fois dans l'espace le plus calme que vous ayez à disposition. Les groupes peuvent enregistrer avec leur smartphone et doivent réécouter juste après pour être sûrs que l'enregistrement a bien été réalisé. Si vous disposez d'un enregistreur sonore, privilégiez toujours cette possibilité. Mais si ce n'est pas le cas, le smartphone des jeunes reste le moyen le plus facile et le plus abordable.

## Étape 5 – Montage rapide de la chronique et écoute collective – 30'

Utilisez le logiciel de montage sonore de votre choix (Audacity, Reaper, Adobe Audition, Wondershare Filmora, etc.) et demandez aux jeunes de couper les parties inutiles. Cela concerne surtout le début de l'enregistrement lorsque la personne enregistrée n'a pas commencé directement ainsi que la fin de l'enregistrement où il y a souvent un long "blanc" inutile au moment de l'écoute.

Une fois le montage réalisé, faites écouter les chroniques en grand groupe. En veillant à garder un cadre bienveillant, les groupes peuvent tout à fait donner leur(s) avis tant que ceux-ci restent argumentés et constructifs.

### Astuces :

- Le podcast "Veille Sanitaire" est un bon moyen d'aborder les bases de la chronique radio, qui plus est en traitant de sujets liés aux médias ou aux nouvelles technologies. Vous êtes évidemment libres de choisir un autre épisode, plus récent, tant que celui-ci concerne une nouvelle technologie ou fonctionnalité pour être proche de ce que devront réaliser les jeunes.
- N'hésitez pas à placer des moments de pause quand cela s'avère nécessaire.



## LES + ET LES – DE CETTE VARIANTE

+	-
Activité engageante et ludique	Activité moins cadrée que la précédente
Permet de s'intéresser au langage oral	Le passage par l'oral peut être un frein pour certain-es
Permet de s'intéresser à la réalisation d'une chronique radio	La radio ne fait peut-être pas du tout partie des usages de vos jeunes et rendra donc plus difficile la réalisation de l'activité
Permet de s'intéresser au poids de la voix et au poids des mots	La synthétisation de l'information sous forme d'une chronique demande certains prérequis que certain-es jeunes n'ont peut-être pas
La majorité de l'activité (à part la recherche d'information sur Internet) peut se faire hors-connexion	Certain-es jeunes n'aiment pas devoir parler devant d'autres personnes et/ ou certain-es jeunes n'ont pas de smartphone

