




Atelier 4






Militer pour ou contre une nouvelle technologie *Point de vue des militant·es*


 ± 2h d'activité

 De 5 à 10 jeunes



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

 Une connexion Internet, des feuilles de brouillon, les smartphones des jeunes, des grandes affiches (A2), des ciseaux et de la colle, des marqueurs et crayons, éventuellement des magazines, ainsi que les supports papier de l'atelier 4 [   ] :

- les 3 cartes "lutte" ;
- les éléments graphiques d'Instagram x nombre de groupes [ ]

À préparer avant la séance :

- ☐ Lisez attentivement le Contenu Théorique lié à cet atelier 4 :
 - Récolte de données personnelles en lien avec la carte “La lutte contre la surveillance numérique”
 - Écologie numérique en lien avec la carte “La lutte écologique”
 - Économie de l'attention et Bien-être numérique en lien avec la carte “La lutte socio-sanitaire”.
- ☐ Choisissez la lutte spécifique qui vous semble la plus appropriée à attribuer à chaque groupe en fonction de leur technologie.

DÉROULEMENT

Étape 1 : Retour et réflexion critique – 30'

Installez autant de tables qu'il y a de groupes et invitez les jeunes à s'y installer.

Après ces différents ateliers, quelques critiques et/ou problématiques ont dû surgir concernant les prototypes créés, énoncées par le groupe lui-même ou par les autres. La première étape est de lister ces différentes critiques. Ensuite, il sera temps pour chaque groupe de travail d'envisager des solutions viables à ces problématiques afin de rendre leur invention encore plus utile à l'humain, à l'environnement et à la société en général.

Chaque groupe peut utiliser Internet pour essayer de trouver des réponses factuelles et/ou réalistes aux critiques.

Étape 2 : Attribution des luttes spécifiques à leur technologie – 10'

Distribuez une carte “lutte” de votre choix à chaque groupe : écologique, socio-sanitaire ou contre la surveillance numérique. Laissez-leur le temps de lire et de comprendre la lutte qu'ils vont devoir mener en lien avec leur technologie.

Pour vous aider, voici un exemple : si un groupe a imaginé, lors de l'atelier 1, un casque de jeu vidéo immersif, vous pourriez leur attribuer, lors de l'atelier 4, la carte “lutte écologique”. Dans ce cas, le groupe devra veiller à créer leur casque immersif en faisant le plus attention possible à ce que la création et la production de leur prototype soit “eco-friendly”.

Étape 3 : Milite positivement sur Insta – 80'

Distribuez une grande feuille A2 à chaque groupe ainsi que les éléments graphiques d'un compte Instagram en les imprimant en version A3. Chaque groupe va devoir créer neuf posts Instagram ainsi qu'un compte fictif. Ils vont devoir imaginer le nom de leur compte militant*, une potentielle photo de profil ainsi que des stories à la une. Le tout doit bien évidemment être en lien avec la lutte qui leur aura été attribuée ainsi qu'avec leur technologie.

Pour créer leur compte fictif, plusieurs choix s'offrent à vous, et à elles et eux :

- Soit le découpage et le collage d'éléments visuels de magazines ;
- Soit le découpage et le collage d'éléments visuels provenant d'Internet via leurs recherches au préalable ;
- Soit le dessin et la calligraphie en laissant les jeunes tout faire par elles et eux-mêmes.

Toutes les possibilités sont bonnes. Tout dépend des moyens à votre disposition. Le but est de faire parler leur imagination sans recopier des comptes existants, le tout en évoquant des luttes sociétales de manière positive et d'envisager le monde de demain plus sereinement.

Étape 4 : Débriefing – 10' ;

Laissez un moment d'échange où les jeunes montrent leur création et partagent leurs idées pour tenter d'améliorer encore plus les comptes Insta de chacun et chacune. N'hésitez pas à apporter également votre point de vue pour étayer la réflexion générale et évoquer d'autres questionnements qui n'auraient pas été mis en lumière.

Astuces :

- Comme il s'agit d'un atelier plus créatif, laissez les jeunes développer leur imagination tout en veillant à garder l'objectif de l'activité en ligne de mire : parler de leur prototype et lutter pour une cause spécifique de manière positive.
- Au moment de l'étape 3, vous pouvez également utiliser plusieurs techniques à la fois : découper des éléments visuels issus de magazines tout en profitant du talent de dessinateur-rices de certain-es pour rendre le résultat encore plus impactant visuellement.
- N'hésitez pas à placer des moments de pause quand cela s'avère nécessaire.