



PRESENTATION DU MODULE NET EN SCENE

Notre équipe est à votre disposition au tél. : 01 45 66 00 47

Et par mail : info@asso-generationnumerique.org

Pour plus d'informations, consultez le site de l'association :

www.asso-generationnumerique.org



Net En Scène c'est quoi ?

Net En Scène est un module de prévention sur les enjeux et les risques liés à l'utilisation des outils numériques, sous forme théâtrale, où les jeunes sont acteurs de l'action de prévention.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Objectifs principaux :

- * Sensibiliser et informer les publics aux enjeux et aux risques liés à l'utilisation des outils numériques.
- * Rendre les publics acteurs de leur prévention

Objectifs secondaires :

- * Encourager, entre pairs, la construction collective de résolutions
- * Encourager les relations constructives entre les élèves et leur professeur

Pourquoi ?

la prévention par le jeu permet :

- * De dédramatiser les situations du réel en les mettant à distance
- * De débloquer la parole du public sur des sujets parfois difficiles
- * De construire et d'échanger des propositions de progrès de manière collective

Pour qui ?

L'action est pensée pour un public collégien allant de la cinquième à la troisième.

Comment ?

Un groupe de jeunes volontaires (de 6 à 12) est identifié par l'établissement pour devenir les acteurs principaux de l'action de prévention. Accompagnés par un professeur référent, il prépareront 6 saynètes fournis par Génération Numérique de manière théâtrale qu'ils joueront par la suite devant un public constitué de leurs pairs.

Lors des représentations l'animateur de Génération Numérique fera vivre les échanges de manière à impliquer l'ensemble des participants dans l'action de prévention.

Combien d'intervention ?

Vous pouvez choisir une ou deux représentations dans la journée. Il est important de noter, qu'en cas de deux représentations dans la journée, le groupe d'acteurs doit être le même sur l'ensemble de la journée.

La journée est divisée en deux temps minimum :

1 – **Répétition** : en présence des acteurs, de l'animateur de Génération Numérique et du professeur référent.

Durée : maximum deux heures

2 – **Représentation devant public.**

Durée : deux heures.

Le public est constitué idéalement d'une classe. Il est possible de monter à deux classes mais cela limite les échanges et peut risquer de mettre en danger les jeunes acteurs.

NET EN SCENE

DEROULE PEDAGOGIQUE POUR LES ETABLISSEMENTS ET LES PROFESSEURS

Une action Net En scène se fait en deux temps :

I - La Préparation

II - L'intervention le jour J

I - PREPARATION

Pour qui : Les établissements, et professeurs référents.

Remise de 3 documents en annexe :

- ➔ Présentation du module Net En Scène
- ➔ Mise en place : rôles et missions de tous les protagonistes, rétroplanning et support pédagogique « espace scénique »
- ➔ Saynètes

II – INTERVENTION

L'intervention se divise en trois temps :

1. La répétition

Cette répétition servira essentiellement à mettre en confiance les jeunes acteurs. A créer une cohésion de groupe et à s'assurer de leur connaissance des saynètes, de leur rôle et de leurs déplacements.

Durée : 2h

Pour qui : Les jeunes acteurs, le professeur référent, l'animateur Génération Numérique.

Quand : le jour J en début de matinée avant la première représentation.

2. La ou les représentations

Action de prévention sur les enjeux et les risques liés à l'utilisation des outils numériques.

Durée : 2h chaque.

Pour qui : Les jeunes acteurs, le professeur référent, l'animateur Génération Numérique, les spectateurs.

Quand : En cas de 2 représentations il est conseillé d'effectuer une première en matinée et la seconde dans l'après midi en veillant à laisser au minimum 1h30 de pause entre les deux pour les acteurs.

Comment : Après une courte présentation de l'action, les jeunes acteurs joueront une saynète. A la suite de la saynète l'animateur Génération Numérique fera vivre un temps d'échange et de questionnement avec l'ensemble des participants, sur le thème abordé. Le processus se répète pour chaque saynète jouée."

3. Le bilan

Echange à chaud du ressenti de chacun et remerciements.

Durée : 15 minutes, à prévoir en plus dans l'emploi du temps.

Pour qui : Les jeunes acteurs, le professeur référent, l'animateur Génération Numérique.

A TOUT MOMENT

Si l'animateur Génération Numérique juge que les conditions de sécurité affective des jeunes acteurs ne sont pas suffisantes, il est en droit de remplacer une prestation Net En Scène par une prestation Génération Numérique de base.

SAYNETES

Vous choisissez six saynètes dont trois au moins parmi les thèmes 1, 2, et 3. Pour que les jeunes s'approprient les situations, vous êtes libre de modifier et d'adapter les dialogues.

Thème n°1 : Internet et les réseaux sociaux

Thème n°2 : Diffamation et injures

Thème n°3 : Données personnelles

Thème n°4 : Usurpation d'identité & téléchargement illégal

Thème n°5 : mobile

Thème n°6 : Jeux vidéos

Thème n°1 : Internet et les réseaux sociaux

Saynète n°1 : Vie privée & vie publique

Saynète n°2 : La pornographie

Saynète n°3 : La véracité des informations

Thème n°2 :: Diffamation et injures

Saynète n°4 : Diffamation

Saynète n°5 : Les injures et le racisme

Thème n°3 : Données personnelles

Saynète n°6 : Le droit à l'oubli

Saynète n°7 : E-réputation

Thème n°4 : Usurpation d'identité & téléchargement illégal

Saynète n°8 : Usurpation d'identité / Hameçonnage

Saynète n°9 : Une morale

Thème n°5 : mobile

Saynète n°10 : Chronophage le mobile ?

Thème n°6 : Jeux vidéos

Saynète n°11 : Chronophage les jeux ?

Saynète n°12 : Conduites à risques

Saynète n°13 : PEGI, des jeux vraiment pour tous ?

Notre équipe est à votre disposition au tél. : 01 45 66 00 47

Et par mail : info@asso-generationnumerique.org

Pour plus d'informations, consultez le site de l'association :

www.asso-generationnumerique.org

<https://www.facebook.com/assogenerationnumerique>

Twitter : @AssoGeNum