

Promouvoir la littératie numérique en classe.



Plan de cours : Juste une blague?

Aider les jeunes à réagir aux préjugés irréflechis.

Créé en partenariat avec :



Niveaux scolaires : 6-8

Durée : Une heure

Vue d'ensemble :

L'un des obstacles à la lutte aux préjugés par les jeunes est la peur d'avoir l'air de trop réagir, surtout s'ils ont l'impression que l'autre personne ne faisait que « plaisanter ». Cependant, derrière l'humour se cachent souvent des actes d'intimidation et des préjugés. Dans ce cours, les participants analyseront les représentations médiatiques de l'agression relationnelle, comme le sarcasme et l'humour méprisant. Ils réfléchiront aussi à la manière dont la communication en ligne peut rendre difficile à cerner l'ironie ou la satire et faire en sorte qu'il est plus facile de blesser quelqu'un sans le savoir. Ensuite, les participants réfléchiront à comment l'humour peut servir d'excuse aux préjugés et discuteront des manières d'y réagir.

Objectifs d'apprentissage

Les élèves apprendront à :

- Découvrir comment des éléments des médias contribuent à la construction de sens.
- Analyser les implications sociales et politiques des médias.
- Reconnaître l'ironie, le sarcasme et la satire.
- Comprendre comment certaines personnes peuvent blesser les autres par des mots sans le savoir.
- Découvrir comment la communication en ligne peut inhiber l'empathie.
- Connaître des techniques pour améliorer la communication en ligne et réduire les conflits.
- Créer un texte médiatique conçu pour faire la promotion de la bienveillance en ligne.
- Réfléchir sur leur apprentissage et leur travail.

Préparation et matériel

- Se préparer à projeter la scène **Cyrano de Bergerac : La tirade du nez**
- Facultatif : Si vous n'êtes pas capable ou si vous ne voulez pas montrer la scène, préparez-vous à projeter ou à distribuer le document **Cyrano de Bergerac : La tirade du nez** (page 10)
- Se préparer à distribuer le document **L'histoire des émojis** (page 7-9)
- Se préparer à distribuer la fiche de travail **Cœur, sourire, clin d'œil** (page 11)

Procédure

La tirade du nez

Commencez par dire aux participants qu'ils s'apprêtent à regarder une scène de **Cyrano de Bergerac**, une pièce de théâtre célèbre. Dites-leur de trouver des indices de ce que pense Cyrano de son propre nez.

Si vous n'êtes pas capable ou si vous ne voulez pas montrer la scène, préparez-vous à projeter ou à distribuer le document **La tirade du nez** et demandez aux élèves de le lire (page 10). (Comme Cyrano est presque la seule personne qui parle dans la scène, faites lire quelques lignes à chaque participant plutôt que de faire lire l'ensemble du texte par un seul participant.)

À la fin de l'écoute ou de la lecture, demandez aux participants ce que pense Cyrano de son propre nez. S'il aime son nez, pourquoi se fâche-t-il contre Valvert (l'homme qui l'a insulté)? S'il n'aime pas son nez, pourquoi fait-il des blagues à son sujet?

Laissez les participants en discuter pendant quelques minutes, puis faites rejouer la scène et dites-leur de faire attention au visage de Cyrano lors des trois moments particuliers suivants :

1. Lorsque Valvert l'insulte au début.
2. Après avoir vu les femmes sourire.
3. Lorsque Valvert embarque dans sa voiture à la fin.

À la fin de la deuxième écoute, demandez aux participants s'ils ont changé d'idée sur ce que Cyrano pense de son nez. (Si vous lisez la scène au lieu de la regarder, attirez l'attention des participants sur le contraste entre le ton au milieu et à la fin du monologue.)

Posez maintenant la question suivante :

Quel parti le film (ou la scène) prend-il? En d'autres mots, comment pouvez-vous savoir quels personnages le film tente de vous faire aimer? Demandez aux étudiants de réfléchir aux questions suivantes :

- Qui prononce les meilleures lignes?
- Qui parle sans se faire interrompre?
- Qui semble « gagner » la scène?

Si vous avez écouté la scène, il serait peut-être utile de la faire jouer de nouveau pour aider les participants à voir ce qui suit :

- Qui voyons-nous le plus?
- Lorsque la caméra se déplace, qui suit-elle?
- Que voyons-nous lorsque la caméra est pointée ailleurs que sur l'action principale? (Deux femmes qui sourient en regardant Cyrano; l'ami de Valvert qui semble mal à l'aise.)
- Comment le public répond-il dans le film? (Il rit des insultes que Cyrano s'envoie à lui-même.) Faites remarquer aux participants que les rires qui fusent sans que la caméra ne montre de personnage rire brouillent la distinction entre le public qui écoute Cyrano dans le film et le public qui regarde le film. Le public applaudit également lorsque Cyrano poursuit Valvert jusqu'à sa voiture.

Demandez maintenant aux étudiants pourquoi le film s'attarde aussi longtemps sur Cyrano qui rit de lui-même s'il prend pourtant son parti en principe. Y a-t-il une différence entre rire de soi-même et se faire insulter par quelqu'un d'autre?

Ironie, sarcasme et satire

Accordez aux participants quelques minutes pour en discuter, puis expliquez que le terme « ironie » peut désigner un énoncé dont le sens apparent diffère de son sens réel. Comment la différence entre rire de soi-même et se faire insulter rend-elle cette scène **ironique**? (Au lieu de se fâcher contre Valvert qui l'insulte, Cyrano démontre sa supériorité en se moquant de lui-même mieux que Valvert ne saurait le faire.)

Expliquez qu'il existe deux concepts similaires à l'ironie : le **sarcasme** (c.-à-d. l'utilisation de l'ironie pour insulter quelqu'un) et la **satire** (c.-à-d. l'utilisation de l'ironie pour se moquer d'une idée ou d'un groupe de personnes).

- Cette scène contient-elle des exemples de sarcasme? (Le monologue au complet pourrait être un exemple de sarcasme, mais le meilleur exemple en est la double signification des « lettres » à la fin.)
- Cette scène contient-elle des exemples de satire? (Lorsque Valvert décrit Cyrano comme n'ayant « même pas de gants », la scène se moque des gens comme Valvert pour qui l'allure et les possessions prévalent sur le caractère.)

(Si votre groupe aime les détails anecdotiques, dites-leur que Cyrano n'est pas uniquement un exemple d'ironie, mais en est l'incarnation même : le mot grec *eiron* désigne en effet un personnage clownesque qui arrive à déjouer des personnages plus sophistiqués.)

Demandez maintenant : Comment pouvez-vous savoir si quelqu'un est ironique, sarcastique ou sincère? Assurez-vous que les idées d'expression faciale et de ton de la voix sont soulevées et attirez l'attention sur l'importance du contexte d'une situation : Nous savons que les insultes de Cyrano envers lui-même sont ironiques et que les insultes de Valvert sont sincères, car sinon la scène n'aurait pas de sens dans le contexte d'un film qui prend le parti de Cyrano.

Demandez aux participants de trouver des exemples de films ou d'émissions utilisant le sarcasme ou les insultes à des fins humoristiques, puis de les partager avec le reste du groupe.

Demandez :

- Quels personnages disent le plus de choses méchantes? Sommes-nous censés aimer les personnages? Est-ce que l'émission ou le film prend le parti de ce ou ces personnages? (Rappelez aux participants comment vous avez déterminé que la scène de la tirade du nez prenait le parti de Cyrano.)
- Est-ce que ces personnages parlent de façon méchante à leurs amis?
- Est-ce que cela provoque un effet humoristique?
- Lorsque les gens se font insulter, cela semble-t-il leur faire mal? (Rappelez aux participants que les dernières lignes de Cyrano impliquent qu'il s'est senti insulté par Valvert.)
- Comment réagissent les gens autour de ces personnages? Arrive-t-il que la cible de ces insultes se défende?
- Est-ce que les participants se sentiraient mal s'ils étaient la cible des moqueries de leurs amis?
- Quelle serait la morale d'un film ou d'une émission dans laquelle les insultes et le sarcasme ne dérangeraient personne?
- Comment les créateurs pourraient-ils éviter d'envoyer le message qu'il n'y a pas de mal à se moquer de quelqu'un? (Par exemple, ils peuvent montrer comment la cible se sent blessée, montrer que la personne méchante a été punie, éviter de « récompenser » la personne méchante en montrant d'autres personnes qui rient ou avec des éléments médiatiques comme ceux que nous avons analysés dans la scène plus tôt.)

Faites remarquer aux participants que nous percevons les personnages fictifs (ou exagérés, comme dans le cas de la télé-réalité) comme étant au moins partiellement réels et que, comme avec nos propres amis, la façon dont ils agissent peut influencer notre comportement dans la vie réelle.

Demandez

- Les gens ont-ils conscience d'utiliser un langage méchant ou offensant? (Une étude menée dans une école a révélé que six élèves sur dix utilisent au moins une fois par jour le mot « gai » comme terme péjoratif général pour décrire quelque chose qu'ils n'aiment pas.)
- Pourquoi les gens font-ils cela? (Parfois tout simplement pour être méchant ou pour intimider les gens, mais aussi pour paraître « cool », pour montrer qu'ils ne se soucient pas de ce que les gens pensent d'eux, parce que des personnes dans leur entourage utilisent ces mots ou parce qu'ils ne savent pas que l'utilisation d'un mot comme « gai » ou « nul » est blessante.)
- S'il y a d'autres personnes autour, quels messages envoient-elles par la façon dont elles réagissent au langage méchant ou offensant? (Rappelez aux participants la foule qui applaudit Cyrano. Si personne ne dit rien, nous devons comprendre qu'il n'y a pas de mal à utiliser tel ou tel mot.)
- Les mots peuvent-ils blesser malgré les intentions de celui qui les prononce? (Dans la même étude, 76 % des élèves ont reconnu que l'utilisation péjorative du mot « gai » pouvait être blessante, même si cela n'a rien à voir avec l'orientation sexuelle d'une personne.)

Rappelez aux participants comment Cyrano, après s'être moqué de lui-même, dit à Valvert : « ... car ces plaisanteries, je me les sers moi-même, avec assez de verve, mais je ne permets pas qu'un autre me les serve. » Est-ce différent si quelqu'un utilise un mot offensant en parlant d'elle-même ou de son propre groupe? (Par exemple, certains autochtones choisissent d'utiliser le mot « indien » sans que cela ne légitime son utilisation par des non-autochtones.)

L'ironie en ligne

Posez maintenant la question suivante : Est-ce que les gens sont plus susceptibles d'utiliser un langage offensant en ligne, par exemple dans des jeux vidéo ou sur les médias sociaux? Dans l'un ou l'autre des cas, pourquoi? (Rappelez aux participants comment déterminer si quelqu'un se fait ironique ou sarcastique.)

- Est-il plus difficile de déterminer si quelqu'un fait des blagues ou utilise le sarcasme en ligne?
- Cela peut-il rendre plus difficile de s'opposer aux moqueries, insultes ou préjugés en ligne? (Près de la moitié des jeunes Canadiens interrogés dans le cadre de l'étude de MediaSmarts ont déclaré qu'il leur arrivait de ne pas réagir à des préjugés en ligne parce qu'ils n'étaient pas sûrs que la personne le pensait vraiment, et quatre sur dix ont déclaré qu'il leur arrivait de ne pas réagir parce qu'ils pensaient que les gens ne faisaient que plaisanter.)
- Est-ce que cela pourrait vous empêcher de vous rendre compte que vous avez blessé quelqu'un en ligne?

Résumez la discussion en disant qu'il est plus facile de blesser quelqu'un et plus difficile de savoir si vous avez blessé quelqu'un en ligne, car nous ne recevons pas de signaux visuels et sociaux importants sur nos sentiments et ceux des autres :

- Vous ne pouvez voir l'expression faciale des autres
- Vous ne pouvez entendre le ton de leur voix
- Vous n'avez peut-être pas le sentiment d'être réellement « là » ou de ressembler aux gens avec qui vous parlez
- Vous ignorez parfois le contexte d'un énoncé particulier
- Vous ne savez jamais qui pourrait lire ce que vous publiez et comprendre ce que vous dites hors contexte

Les icônes et l'ironie

Distribuez l'article **L'histoire des émojis** (page 7-9), puis demandez aux participants de le lire et de répondre aux questions. Discutez des questions et des réponses avec les participants :

1. Pourquoi a-t-on ressenti le besoin d'inventer la ponctuation, les émoticônes et les émojis? (Pour communiquer ses sentiments à l'écrit.)
2. Pourquoi Wilkins et Fahlman pensaient-ils tous deux qu'il fallait inventer une façon de communiquer l'ironie? (Les deux communiquaient avec leurs collègues essentiellement par écrit. Or, il peut être particulièrement difficile de reconnaître l'ironie à la lecture.)
3. Pourquoi croyez-vous que les émoticônes de Fahlman se sont popularisées, tandis que le point d'ironie de Wilkins est tombé dans l'oubli? (Il existe un certain nombre de réponses possibles, mais assurez-vous de souligner que, contrairement au courrier ordinaire, l'Internet est un réseau instantané. Cela signifie que les messages et les idées peuvent se propager plus rapidement et que les gens peuvent collaborer plus directement : par exemple, alors que les émoticônes de Fahlman ont été adoptées, d'autres personnes ont agi en tant que collaborateurs en ligne en décidant d'utiliser le « clin d'œil » comme signe d'ironie, et non l'émoticône que Fahlman a suggérée à cette fin.)
4. Fahlman a également suggéré d'utiliser un signe pour montrer qu'un énoncé n'est pas ironique. Pourquoi croyez-vous que personne n'a utilisé ce signe? (Il y a plusieurs réponses possibles, mais assurez-vous de faire remarquer qu'après avoir utilisé ce signe, il serait impossible d'affirmer ultérieurement que vous plaisantiez ou que vous aviez parlé ironiquement.)
5. Qu'est-ce que la « loi de Poe »? Pensez-vous que c'est vrai? Dans l'un ou l'autre des cas, pourquoi? (La loi de Poe avance qu'il est impossible de détecter l'ironie en ligne sans signal particulier de l'auteur, comme un émoji.)
6. Est-il toujours facile de savoir ce que quelqu'un veut dire avec un émoji? Vous est-il déjà arrivé de ne pas savoir précisément ce que quelqu'un voulait dire? (Si aucun exemple ne vient à l'esprit des participants, parlez-leur de l'émoji des yeux au ciel : 🙄. Signifie-t-il que quelque chose vous agace? Que vous êtes sceptique? Est-ce qu'il est toujours facile de deviner ce qui agace la personne ou ce dont elle doute?)
7. Arrive-t-il aux gens d'utiliser des émojis pour faire croire qu'ils « plaisantent » lorsqu'ils disent quelque chose de méchant ou de blessant? Cela change-t-il la réception de ce qu'ils disent? Est-il plus difficile de s'opposer à un commentaire méchant si la personne dit ne faire que plaisanter ou utilise un émoji pour faire croire qu'elle plaisante?

Exercice de groupe : l'emoji « sans blague »

Après la discussion concernant la dernière question, demandez aux participants de vous aider à concevoir un emoji qui signifierait « Je suis sérieux » ou « Je ne plaisante pas », comme l'émoticône « sans blague » de Fahlman. Cet emoji aurait pour but de montrer que vous n'êtes pas en train de faire du sarcasme ou de vous moquer de quelqu'un.

Dessinez (ou demandez à un participant de dessiner) l'emoji suggéré par le groupe au tableau ou sur un morceau de papier. Assurez-vous qu'ils tiennent compte des questions suivantes :

- Comment communiquer l'idée que vous n'êtes pas en train de plaisanter?
- Est-il plus logique d'utiliser un emoji d'expression faciale (comme un visage souriant ou un clin d'œil) ou autre chose (comme le pouce levé ou l'emoji de feu)?
- Comment pouvez-vous faire comprendre clairement ce que vous voulez dire?

Activité d'évaluation : Cœur, sourire, clin d'œil

Distribuez la fiche de travail **Cœur, sourire, clin d'œil** (page 11) et dites aux participants qu'ils devront concevoir un nouvel emoji. Cet emoji doit communiquer un sentiment ou une idée et pouvoir servir dans l'un des cas suivants :

1. Pour éviter de blesser quelqu'un accidentellement
2. Pour empêcher un malentendu de dégénérer
3. Pour s'opposer à quelque chose de méchant ou d'offensant que quelqu'un a dit
4. Pour reconforter quelqu'un qui en a été la cible

L'emoji peut être utilisé lorsque vous dites quelque chose, lorsque vous répondez à quelque chose ou après que quelque chose se soit produit.

Les participants peuvent soit commencer par le cercle (pour dessiner un emoji d'expression faciale), soit dessiner quelque chose à main levée sur une feuille blanche.

Si vous le souhaitez, laissez les participants réfléchir deux par deux ou en groupe avant de choisir l'objectif de leur emoji.

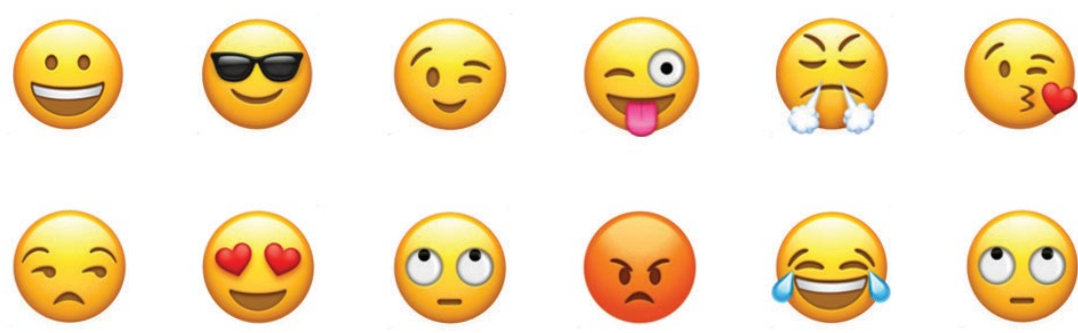
Si certains élèves ont de la difficulté à trouver une idée, suggérez-leur ce qui suit :

- Un emoji qui signifierait « Le pensais-tu vraiment? ».
- Un emoji pour dire à votre interlocuteur que ce qu'il vient de dire n'était pas cool.
- Un emoji qui signifierait « Je suis avec toi ».
- Un emoji pour dire à quelqu'un que ce qui lui est arrivé n'était pas correct.
- Un emoji pour dire à des gens qui se chicanent de désamorcer la situation.
- Un emoji pour dire à des gens de se parler de vive voix plutôt qu'en ligne.

Lorsque les participants ont terminé leur emoji, demandez-leur de le décrire brièvement : à quoi il sert, pourquoi il est nécessaire et comment cela se reflète dans la façon dont ils l'ont conçu.

L'histoire des émojis

Utilisez-vous les émojis? Si oui, vous faites partie des trois milliards de personnes qui les utilisent dans le monde. Mais ce que vous ne savez peut-être pas, c'est que les émojis ne sont que la dernière solution à un problème vieux comme l'écriture.



Dites-moi ce que vous ressentez

L'écriture est sans aucun doute l'une des plus grandes inventions de l'histoire. Elle nous permet de nous rappeler de choses et d'explorer l'imaginaire d'autres personnes. Nous pouvons même lire des messages gravés dans la pierre ou cuits dans des tablettes d'argile il y a plus de **7 000 ans!**

Il y a cependant un problème avec l'écriture : elle nous permet de savoir ce qu'une personne veut dire, mais pas ce qu'elle ressent. Selon le linguiste Vyvyan Evans, « entre 60 et 70 % de notre expression émotionnelle ne vient pas du langage, mais des signaux non verbaux : le regard, le ton de la voix, les gestes et l'expression faciale. Nous utilisons 43 muscles dans notre visage pour produire au-delà de 10 000 expressions distinctes pour communiquer toutes les gammes d'émotions. »

De nombreuses méthodes ont été essayées au fil des siècles par les auteurs pour communiquer leurs sentiments, et deux des tentatives les plus réussies sont celles que vous connaissez déjà : **le point d'interrogation (?)** et **le point d'exclamation (!)**, qui ont été inventés au Moyen Âge, qui vous indiquent comment lire une phrase.

Quelques siècles plus tard, un scientifique anglais du nom de John Wilkins a suggéré d'ajouter un signe pour communiquer l'ironie. Wilkins était un inventeur talentueux : Il a notamment été le premier à découvrir une méthode de collecte du miel sans faire de mal aux abeilles. Toutefois, son point d'ironie, un point d'exclamation à l'envers, ne s'est pas imposé dans l'usage. (Vous l'aviez sans doute déduit.)

L'ère de l'informatique

L'une des raisons pourquoi Wilkins voulait un point d'ironie était parce qu'à son époque, les scientifiques (et d'autres personnes) communiquaient entre eux principalement par courrier ordinaire, ce qui était alors la seule méthode de communication sur de longues distances. Les choses se sont améliorées lorsque le téléphone et d'autres médias électroniques ont été inventés; vous ne pouviez voir le visage de l'interlocuteur, mais vous aviez au moins le ton de la voix.

Dans les années 1980, les scientifiques se sont mis à se servir d'Internet, qui était à l'époque un simple réseau d'ordinateurs dans quelques universités. Ils se sont rapidement rendu compte qu'il était difficile de savoir si quelqu'un était sérieux après qu'une mauvaise blague sur un déversement de produits chimiques a entraîné l'arrêt de l'ensemble des ascenseurs d'une université. C'est alors que le scientifique informatique Scott Fahlman a fait la suggestion suivante :

19-Sep-82 11:44 Scott E Fahlman :-)

De : Scott E Fahlman <Fahlman at Cmu-20c>

**Je propose la séquence de caractères
suivante pour indiquer une blague :**

:-)

**Lisez-la de côté. En fait, il serait
probablement plus économique de marquer
les énoncés qui ne sont PAS des blagues,
compte tenu des événements récents.**

Utilisez alors plutôt

:-(

:-)

:-(

;-)

Du texte à l'image

Contrairement au point d'ironie de Wilkins ou à tous les autres signes suggérés entre-temps, la suggestion de Fahlman a connu plus de succès. Ces émoticônes (icônes d'émotion) se sont rapidement multipliées pour refléter toutes les émotions, et le signe d'ironie de Fahlman, la « binette » :-), sert aujourd'hui à indiquer le bonheur. L'ironie est aujourd'hui indiquée par le clin d'œil, une binette qui remplace le deux-points par un point-virgule.

Plus de 20 ans plus tard, les émoticônes sont devenues des images lorsque Shigetaka Kurita, un ingénieur de la plus grande entreprise de téléphonie du Japon, a inventé les émojis (émotion + kanji, qui signifie « lettre » en japonais). Kurita a plus tard affirmé s'être « inspiré des pictogrammes, des mangas et de toutes sortes d'autres sources ». Même s'il ne pensait pas aux émoticônes de Fahlman, cela n'a pas pris de temps pour que l'un devienne l'autre, y compris l'iconique clin d'œil. À mesure que les téléphones ont évolué avec de plus gros écrans et de meilleurs graphismes, les émojis ont fini par prendre le pas sur les émoticônes. En effet, si vous tapez aujourd'hui une binette ou un clin d'œil, votre téléphone changera probablement automatiquement votre émoticône en émoji.

L'Internet a dépassé au fil du temps tout ce que Fahlman et ses collègues auraient pu imaginer, et les émojis sont désormais régulièrement utilisés dans la communication en ligne. Sans surprise, presque tous les émojis les plus fréquemment utilisés sont ceux comme les binettes, les cœurs, les gestes de la main et les clin d'œil, qui nous aident à communiquer nos sentiments. En fait, l'une des règles les plus communes sur Internet est la **loi de Poe**, qui veut que **sans** émoticône ou émoji, il est impossible de savoir si quelqu'un est sérieux ou ironique en ligne.

Questions (réponse sur feuille séparée)

1. Pourquoi a-t-on ressenti le besoin d'inventer la ponctuation, les émoticônes et les émojis?
2. Pourquoi Wilkins et Fahlman pensaient-ils tous deux qu'il fallait inventer une façon de communiquer l'ironie?
3. Pourquoi croyez-vous que les émoticônes de Fahlman se sont popularisées, tandis que le point d'ironie de Wilkins est tombé dans l'oubli?
4. Fahlman a également suggéré d'utiliser un signe pour montrer qu'un énoncé **n'est pas** ironique. Pourquoi croyez-vous que ce signe n'a pas été utilisé?
5. Qu'est-ce que la « loi de Poe »? Pensez-vous que c'est vrai? Dans l'un ou l'autre des cas, pourquoi?
6. Est-il toujours facile de savoir ce que quelqu'un veut dire avec un émoji? Vous est-il déjà arrivé de ne pas savoir précisément ce que quelqu'un voulait dire?
7. Arrive-t-il aux gens d'utiliser des émojis pour faire croire qu'ils « plaisantent » lorsqu'ils disent quelque chose de méchant ou de blessant? Cela change-t-il la réception de ce qu'ils disent? Est-il plus difficile de s'opposer à un commentaire méchant si la personne dit ne faire que plaisante ?

La tirade du nez (de Cyrano de Bergerac par Edmond Rostand)

VALVERT Attendez! Je vais lui lancer un de ces traits. (Valvert s'avance vers Cyrano.)
Vous... vous avez un nez... heu... un nez... très grand

CYRANO C'est tout?

VALVERT Mais...

CYRANO AAh! non! c'est un peu court, jeune homme! On pouvait dire... Oh! Dieu!...
bien des choses en somme... En variant le ton, – par exemple, tenez :

Agressif : « Moi, monsieur, si j'avais un tel nez, il faudrait sur-le-champ que
je me l'amputasse! »

Amical : « Mais il doit tremper dans votre tasse! Pour boire, faites-vous
fabriquer un hanap! »

Descriptif : « C'est un roc!... c'est un pic!... c'est un cap! Que dis-je, c'est un cap?...
C'est une péninsule! »

Curieux : « De quoi sert cette oblongue capsule? D'écritoire, monsieur, ou de
boîte à ciseaux? »

Gracieux : « Aimez-vous à ce point les oiseaux que paternellement vous vous
préoccupâtes de tendre ce perchoir à leurs petites pattes? »

Prévenant : « Gardez-vous, votre tête entraînée par ce poids, de tomber en
avant sur le sol! »

Pédant : « L'animal seul, monsieur, qu'Aristophane appelle
Hippocampelephantocamélos dut avoir sous le front tant de chair sur tant d'os! »

Lyrique : « Est-ce une conque, êtes-vous un triton? »

Dramatique : « C'est la mer Rouge quand il saigne! »

Militaire : « Pointez contre cavalerie! »

Naïf : « Ce monument, quand le visite-t-on? »

Respectueux : « Souffrez, monsieur, qu'on vous salue, c'est là ce qui s'appelle
avoir pignon sur rue! »

Campagnard : (In Southern accent) « Hé, ardé! C'est-y un nez? Nanain!
C'est queuqu'navet géant ou ben queuqu'melon nain! »

Voilà ce qu'à peu près, mon cher, vous m'auriez dit si vous aviez un peu de
lettres et d'esprit. Mais d'esprit, ô le plus lamentable des êtres, vous n'en eûtes
jamais un atome, et de lettres vous n'avez que les trois qui forment le mot : sot!

Eussiez-vous eu, d'ailleurs, l'invention qu'il faut pour pouvoir là, devant ces
nobles galeries, me servir toutes ces folles plaisanteries, que vous n'en eussiez
pas articulé le quart de la moitié du commencement d'une, car je me les sers
moi-même, avec assez de verve, mais je ne permets pas qu'un autre me les serve.

La fiche de travail : Coeur Cœur, sourire, clin d'œil

Pour cette activité, vous inventerez un nouvel émoji, comme l'émoji « sans blague » que nous avons inventé plus tôt. Votre émoji doit communiquer un sentiment ou une idée et pouvoir servir dans l'un des cas suivants :

1. Pour éviter de blesser quelqu'un accidentellement
2. Pour empêcher un malentendu de dégénérer
3. Pour s'opposer à quelque chose de méchant ou d'offensant que quelqu'un a dit
4. Pour reconforter quelqu'un qui en a été la cible

L'émoji peut être utilisé lorsque vous dites quelque chose, lorsque vous répondez à quelque chose ou après que quelque chose s'est produit.

Vous pouvez soit commencer par un cercle (pour dessiner un émoji d'expression faciale), soit dessiner quelque chose à main levée sur une feuille blanche.

Au lieu de faire un suivi, envisagez de faire ceci :

- Comment pouvez-vous communiquer une idée visuellement?
- Est-il plus logique d'utiliser un émoji d'expression faciale (comme un visage souriant ou un clin d'œil) ou une autre image (comme le pouce levé ou l'émoji de feu)?
- Comment pouvez-vous vous assurer que le sens de votre émoji sera clair et qu'il ne portera pas à confusion?

Lorsque vous avez terminé votre émoji, expliquez-le en un paragraphe.

Votre paragraphe doit inclure ce qui suit :

- Le sentiment ou l'idée que votre émoji communique
- Comment vous avez essayé de rendre ce sentiment ou cette idée dans votre émoji
- Pourquoi votre émoji est nécessaire pour aider les gens à communiquer en ligne



Catégorie	Attentes en matière d'apprentissage	Réalisation
<p>Utilisation</p>	<p>Éthique et empathie Démontrer une connaissance des stratégies appropriées pour partager et exprimer des sentiments et des émotions en ligne</p> <p>Démontrer une compréhension de la différence entre un spectateur passif et un intervenant actif</p> <p>Création et réutilisation Utiliser des outils de médias numériques pour communiquer efficacement la signification et l'objectif</p>	<p>Insuffisant (R)</p> <p>Sommaire (1)</p> <p>Progressif (2)</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Aisance (4)</p>
<p>Comprendre</p>	<p>Éthique et empathie Comprendre la dynamique de la cruauté en ligne et comment cela affecte tous les gens impliqués</p> <p>Engagement communautaire Démontrer une compréhension d'un comportement responsable et respectueux au sein des communautés hors ligne et en ligne de sorte de devenir un bon citoyen numérique</p> <p>Création et réutilisation Comprendre le processus de création du contenu médiatique et de la production de la culture sur Internet, et particulièrement dans les médias sociaux</p> <p>Démontrer une compréhension des formes et techniques du média et du genre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le thème, l'enjeu et la solution étaient clairs • Le produit présentait une idée d'un sujet et d'une opinion 	<p>Insuffisant (R)</p> <p>Introduction (1)</p> <p>Progressif (2)</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Aisance (4)</p>
<p>Créer</p>	<p>Engagement communautaire Apporter une contribution positive à la communauté en ligne ou hors ligne d'une personne</p> <p>Création et réutilisation Appliquer efficacement les formes et techniques du média et du genre</p> <p>Communiquer des informations et idées efficacement à plusieurs publics en utilisant une variété de médias et de formats.</p>	<p>Insuffisant (R)</p> <p>Introduction (1)</p> <p>Progressif (2)</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Aisance (4)</p>