

# PENSÉE CRITIQUE

## Séance 1 : Lien ou dépendance ?

**Descriptif :** Dans cette séance, les élèves vont auto-évaluer leur usage des réseaux sociaux. Ensuite ils vont découvrir le fonctionnement du circuit de la récompense et quelques techniques utilisées par les concepteurs de ces applications. Pour finir, ils construiront en petits groupes des mindmaps à partir de vidéos concernant différents exemples de réseaux sociaux.

**Objectif :** Prendre conscience des mécanismes addictifs des réseaux sociaux

**Durée de la séance :** 1h

**Matériel :** Affiches

### *Le saviez-vous ?*

La pensée critique est une compétence psychosociale essentielle qui permet de développer sa capacité à analyser, évaluer et structurer des idées de manière rationnelle et objective. Elle favorise la prise de décision éclairée et la résolution de problèmes complexes. Cette compétence repose sur la capacité à remettre en question ses propres croyances, à rechercher des preuves objectives et à éviter les biais cognitifs.

La méta-analyse de Nesbit, J. C., & Adesope, O. O. (2006) explore comment les mindmaps peuvent être utilisées pour améliorer l'apprentissage, la rétention des connaissances et la compréhension des élèves.

Une mindmap est une représentation visuelle et structurée d'un concept et des idées qui lui sont associées, avec le sujet au centre et les idées ou informations principales et secondaires reliées par des branches.

On distingue deux types de mindmaps :

- les cartes conceptuelles qui servent à ordonner, à faire ressortir les liens logiques entre des concepts ou des connaissances
- les cartes mentales ou heuristiques, dont l'arborescence imite le cheminement de la pensée, qui servent plutôt à créer et à imaginer.



**Jeu en autonomie**

25 min

**Lancez l'application : Pensée critique > Lien ou dépendance > Les réseaux sociaux et moi**

Les élèves s'interrogent sur leurs usages des réseaux avec un QCM : le temps qu'ils y passent, les buts poursuivis. Puis ils réfléchissent à leur perception des réseaux sociaux avec un jeu de swipe. Ils poussent à droite les mots qui correspondent à leur représentation, par exemple : lien, isolement, partage, influence, etc.



Ensuite, un carrousel présente le fonctionnement du circuit de la récompense et le rôle de la dopamine dans le développement de comportements addictifs.



Enfin, les élèves s'interrogent sur les techniques des concepteurs pour que les utilisateurs passent un maximum de temps sur leurs applications. Ils appariant quelques exemples de "persuasive design" à des réseaux sociaux dans un jeu de drag & drop.





# Mindmap Dopamine



La webserie "Dopamine" conçue par Arte analyse avec humour comment tout est fait pour que jeunes et moins jeunes soient les plus captifs sur les réseaux sociaux.

En petits groupes, les élèves vont visionner une courte vidéo et en extraire les informations principales sous forme de mindmaps.

## Retour sur les jeux et consigne / 5 min

Demandez aux élèves ce qu'ils ont retenu des jeux.

Voici les messages clés à mettre en évidence :

- Les réseaux sociaux utilisent des techniques pour nous pousser à les utiliser toujours plus, notamment en stimulant le circuit de la récompense.
- Une consommation excessive peut engendrer des risques de dépendance.

Expliquez la tâche aux élèves :

*"Vous allez visionner une vidéo qui décrypte le fonctionnement d'un réseau social, son modèle économique, (leur objectif) les ressorts psychologiques et les techniques utilisés pour en augmenter la fréquentation. Vous devrez ensuite créer une carte conceptuelle pour en résumer les points pour en résumer les points essentiels.*

*Cette carte conceptuelle présentera le sujet au centre et les idées / informations principales et secondaires reliées par des branches.*

## Mise en place

Répartissez les élèves en petits groupes et attribuez à chacun une vidéo à visionner.

Ex : pour une classe de 30 élèves -> 10 groupes de 3 avec chaque vidéo vue par 2 groupes.

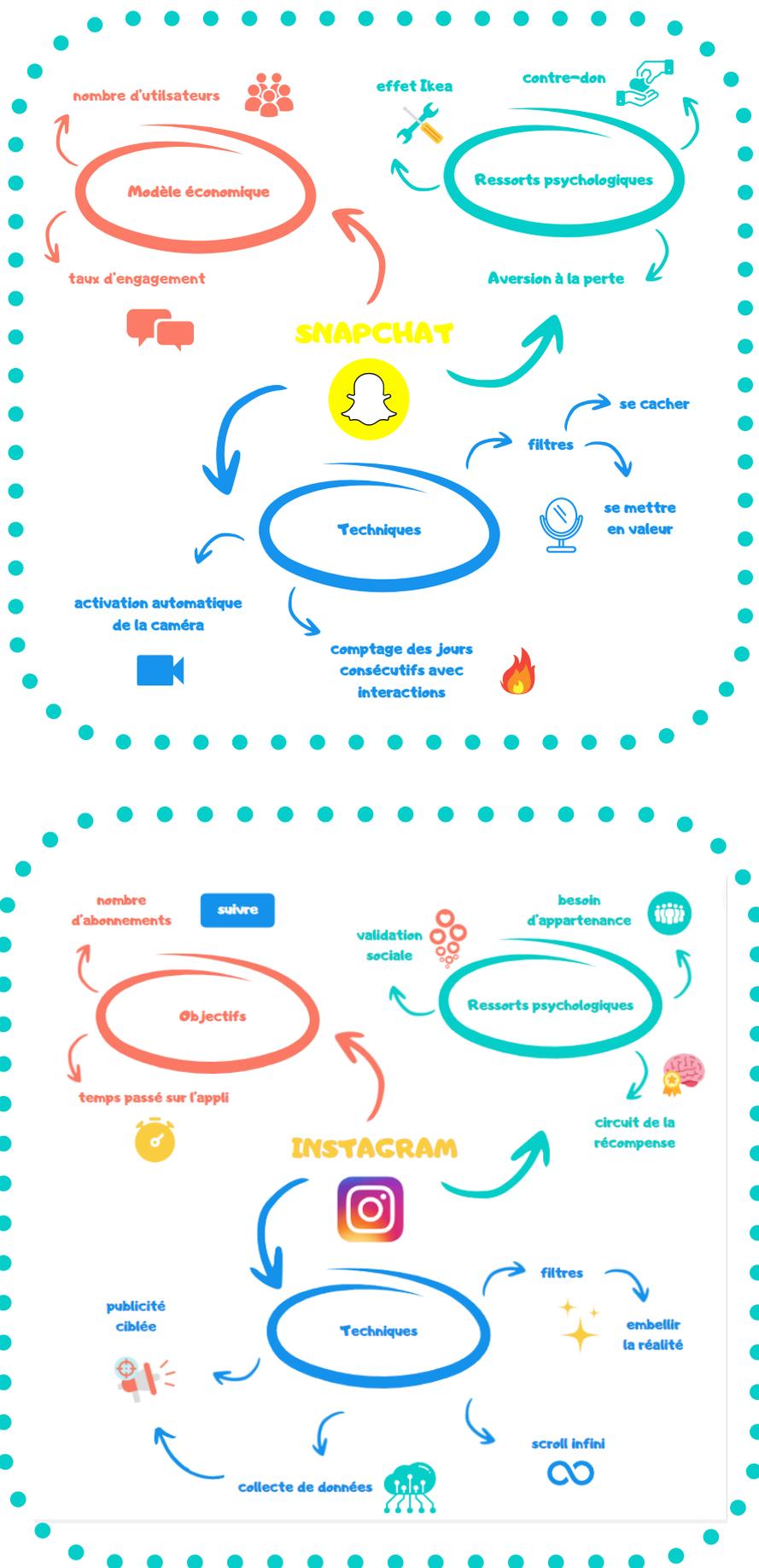
- Snapchat
- Instagram
- Youtube
- Twitter
- Facebook

## Travail en groupe / 20 min

Les élèves visionnent leur vidéo (environ 7 min)

Puis ils créent leur mindmap en travail collaboratif.

Voici des exemples de réalisations possibles :





## Conclusion

Vous pouvez afficher les réalisations des élèves mais il peut être intéressant de prévoir un temps supplémentaire afin que chaque groupe puisse présenter son travail aux autres.



## Clôture de la séance



Félicitez les élèves pour leurs efforts et laissez leur un temps pour dire ou écrire ce qu'ils ont retenu de la séance.