

Fiche-outil 39 : « les influenceurs »



Thème

- Les influenceurs

Durée approximative

- De 1 h 30 à 2 h

Matériel

- Matériel de projection (PC, rétroprojecteur...)
- Clé USB avec sélection d'extraits vidéos
- Liste des scénarios à distribuer pour la partie 2
- « Produits » de consommation (un par équipe) pour illustrer les jeux de rôles

Principaux cours concernés

- Cours de philosophie et de citoyenneté
- Français

Compétences

- Référentiel cours de philosophie et de citoyenneté :
 - construire une pensée autonome et critique
 - se connaître soi-même et s'ouvrir à l'autre
- Attitude relationnelle (français) :
 - se connaître, prendre confiance
 - connaître les autres, accepter les différences
- Compétences disciplinaires (français) :
 - orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication

Objectifs

- Conscientiser sur l'impact que les influenceurs ont sur les enfants
- Développer l'esprit critique face aux influenceurs

Déroulement

Première partie - définition

1. Travail en sous-groupes. On pose 3 questions sur ce qu'est un influenceur (cf. question en annexe) et chaque sous-groupe doit y réfléchir, noter les mots-clés qui viennent à l'esprit et désigner un rapporteur pour être le porte-parole des réponses communes aux membres du sous-groupe. La réflexion dure environ 5 minutes avant une brève mise en commun. Pour aider les enfants, vous pouvez leur donner comme indice que cela a un lien avec Youtube et les réseaux sociaux. L'animateur écrit les idées au tableau.
2. L'animateur leur propose alors de visionner un extrait vidéo préalablement sélectionné pour les aider à affiner leur réponse (propositions de vidéos en annexe).
3. L'animateur questionne ensuite l'ensemble de la classe sur la vidéo sélectionnée en vue d'aboutir à une définition précise qui restera sous les yeux des élèves jusqu'à la fin de l'activité (réponse attendue cf. annexe).

Variante : possibilité de visionner d'autres vidéos si le timing le permet, pour bien comprendre les notions.

Deuxième partie - mise en situation

4. L'animateur replace les élèves en sous-groupes et leur propose un scénario fictif dans lequel ils joueront un rôle bien précis (scénario en annexe). Chaque groupe a la même trame de base : réaliser une vidéo influençant l'achat d'un produit, mais reçoit des consignes et un type de produit différent.
5. Chaque sous-groupe reçoit un produit de consommation (emballage alimentaire, objet du quotidien ou à portée de main). Avec l'aide de l'animateur qui déambule entre les groupes et propose différentes idées que les élèves sont libres d'accepter ou pas, chacun d'eux crée une scène mettant en évidence différentes stratégies qu'utilisent les influenceurs. Ils ont 15 minutes pour trouver un scénario, jouer les personnages et façonner leur présentation au reste du groupe.
6. Chaque sous-groupe présente ensuite son scénario aux autres élèves qui doivent repérer le produit mis en avant ainsi que les stratégies utilisées pour donner envie de l'acheter.



Conclusion et débriefing

La conclusion peut être un résumé de l'ensemble des notions évoquées tout au long de l'activité, qui peuvent être synthétisées sur une affiche ou un panneau et reprenant les réponses aux questions suivantes :

- Où trouve-t-on de la publicité ?
- Qu'est-ce qu'un influenceur ?
- Comment donne-t-il envie d'acheter ?