

# Le numérique

## On fait un selfie ?

OBSERVEZ

Document

Le Figaro magazine, Guyonne de Montjou, 13 mai 2016

Presque tous les 18-39 ans possèdent un téléphone mobile (98 % selon les chiffres du CRÉDOC). Dans une majorité des cas, il s'agit d'un smartphone sur lequel ils passent en moyenne 3 heures et 12 minutes chaque jour (TNS Sofres). L'usage de la fonction vocale disparaît au profit des tweets, chats, posts, likes, tags sur les réseaux sociaux ou des jeux en ligne. Rares sont les usagers qui établissent un protocole pour réguler ou limiter leur consommation. C'est le cas de Pénélope Winkel, 16 ans, élève en première S à Paris, qui possède un smartphone depuis cinq ans, toujours éteint au fond de son sac : « Je me suis rendu compte que, naturellement, j'avais choisi des amis comme moi, un peu débranchés, dont le téléphone ne sonne pas au milieu des conversations », note cette jeune fille au regard droit, peu enclin à l'hypnose. Un sondage Opinion Way rapporte que, chez les 18-24 ans, les hyperconnectés sont largement majoritaires (62 %). À l'heure où les écrans provoquent d'incessantes tensions dans les familles, les parents de Pénélope n'ont jamais eu besoin de lui interdire ou de réguler son accès à la tablette. Comment a-t-elle échappé au raz-de-marée technologique ? Par goût de l'effort. « Lorsqu'on a une passion à côté, c'est plus facile d'être détaché des écrans. Moi, je pratique l'escrime, j'aime la lecture et le théâtre. Je me sens assez différente des jeunes de ma génération. »



RÉPONDEZ

### Répondez aux questions.

a. Quel titre pourriez-vous donner au texte ?

- Internet et les Français.  
 L'utilisation des nouvelles technologies chez les 16-39 ans.  
 L'utilisation du smartphone au lycée.

b. Que représentent les chiffres suivants : 98 % ? 3 heures et 12 minutes ?

.....

c. Quel est l'autre nom du téléphone portable ?

.....

d. Quels sont les usages principaux que les 18-39 ans font de cet appareil ?

.....

e. Pourquoi Pénélope est-elle différente de la plupart des jeunes de son âge ?

.....

f. Selon vous, que veut dire « être hyperconnecté » ?

- Posséder un smartphone.  
 Ne plus pouvoir vivre sans Internet.  
 Ne jamais aller sur Internet.

## • LES NOUVELLES TECHNOLOGIES

La **révolution numérique** s'est faite avec l'arrivée des téléphones portables, des ordinateurs (**PC** ou **Mac**), puis des **smartphones** et des **tablettes**. Ce sont des **innovations** (des nouveautés).

Les **satellites**, les **réseaux sans fil** / le **Wifi**, le **câble** et la **fibre optique** sont de nouveaux **moyens de télécommunication** capables de gérer le traitement d'informations rapides.



un satellite



le Wifi



le câble



la fibre optique

Les **NTIC** (Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication) ou **TIC**, désignent les technologies de l'**audiovisuel**, de l'**informatique**, du **multimédia**, d'**Internet**, qui permettent aux utilisateurs d'avoir accès à de l'information à distance, puis de la communiquer, de l'**échanger** avec d'autres utilisateurs sous différentes formes (texte, son, image, vidéo...) et de la **stocker**.

Les **espaces de stockage** peuvent être **locaux** (un **disque dur** d'ordinateur, une **clé USB** ou un **serveur**) ou exister via un réseau (un **cloud**).

Ces outils se définissent entre autres par :

- la **nanotechnologie** (leurs **composants** sont de plus en plus petits) ;
- la **dématérialisation** (ils fonctionnent **en réseau** ; les documents sont dématérialisés : on ne les imprime plus) ;
- la **géolocalisation** (ils donnent la possibilité de se repérer n'importe où).

### FRANCOPHONIE

**Un GSM** (BELGIQUE),  
**un Natel** (SUISSE),  
**un cellulaire** (QUÉBEC) :  
 un téléphone portable.  
 « Tu peux me prêter ton  
 Natel ? Le mien n'a plus  
 de batterie... »



## • INTERNET, LE WEB 2.0 ET LES APPLICATIONS

Pour rechercher de l'information, l'**internaute** va sur Internet / la « **toile** » ou **googlise** (il fait une recherche sur le **moteur de recherche** Google).

Le **web 2.0** permet à ses utilisateurs d'**interagir** (d'échanger).

Certains sites mettent en relation les internautes, comme Twitter, Facebook, Instagram, Snapchat... : ce sont des **réseaux sociaux**.



Sur ces sites, on peut **chatter** (discuter). On peut aussi **poster** (partager), **liker** (aimer), **taguer** (marquer) et commenter (avec des **émoticônes** 😊 😄) des contenus (photos, **selfies**, **tags**, **liens** et vidéos).

Sur Twitter / la **twittosphère**, on (**re**)**tweete** : un **tweet** est un message de 140 signes maximum signalé par des **hashtags / mots dièse** (#), utilisé pour donner une information en temps réel.

Sur Facebook, on **publie** (on met en ligne) son **profil** (photo, CV, informations personnelles, goûts...), puis on « poste » régulièrement pour développer sa présence.

Un **blog** est un site web personnel composé de **billets / notes / posts** (des articles).

Un **wiki** est un système de gestion qui permet à tout internaute de réaliser et de modifier des pages Web librement, comme sur Wikipédia.

Grâce au web 2.0, on peut également se former gratuitement par l'intermédiaire d'un **MOOC** (Massive Open Online Courses ou Cours en Ligne Ouvert et Massif) : cette **formation en ligne** ouverte à tous utilise des ressources éducatives libres. Il existe aussi des **plateformes collaboratives** sur lesquelles les étudiants peuvent travailler en interaction.

Une **application** ou « **appli** » est un logiciel qui se **télécharge** et s'**installe** sur un smartphone ou une tablette à partir d'une **connexion Internet** : on procède à un **téléchargement** et à une **installation**. Les applications **connectées** se connectent à Internet, comme le carnet d'adresses qui **se connecte** à un **webmail** / une **messagerie** afin d'échanger de nouveaux contacts. Beaucoup de sites Internet existent aujourd'hui sous forme d'applications.

Quand un ordinateur a un problème technique, on dit qu'il **bugge** (il y a un **bug**). Cela peut être dû à un **virus**.

## • L'IDENTITÉ NUMÉRIQUE

### Réputation

Ce que l'on dit sur moi

### Expression

Ce que je dis

### Audience

Qui je connais

### Publications

Ce que je partage

### Achats

Ce que j'achète

### Opinions

Ce que j'aime



### Connaissance

Ce que je sais

### Passions

Mes loisirs

### Coordonnées

Comment et où me joindre

### Avatars

Mon apparence

### Profession

Mon métier et où je travaille

Aujourd'hui, chaque internaute laisse régulièrement des **traces** (renseignements) sur Internet (lors de recherches, de commentaires, d'achats / d'**e-consommation**...) : des éléments d'**authentification**, comme son **adresse IP** ou ses codes / **mots de passe**.

Pour avoir une bonne **identité numérique** / **e-réputation**, il faut contrôler les informations que l'on laisse sur le **web**. En France, la **CNIL** (Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés) permet aux internautes de protéger leurs **données personnelles**.

\* D'après Fred Cavazza ([www.fredcavazza.net](http://www.fredcavazza.net)).

## • LES OBJETS CONNECTÉS

Ces objets connectés à un réseau font de plus en plus appel à l'**intelligence artificielle** (qui simule l'intelligence humaine).

- La **montre connectée** : son **écran tactile** (qui réagit au toucher) permet de lire l'heure. Elle est **équipée d'un GPS** (Global Positioning System) autonome pour des sorties sportives **géolocalisées**.
- Le **bracelet connecté** avec écran, puce GPS et **capteurs intégrés** (à l'intérieur) : il mesure la qualité du sommeil, sert de coach sportif, mesure le débit d'oxygène...
- Les **lunettes connectées** : grâce à un GPS intégré dans la branche des lunettes, des capteurs et une **connexion Bluetooth**, on peut par exemple géolocaliser la zone où elles se situent si on les perd.



### Pour communiquer

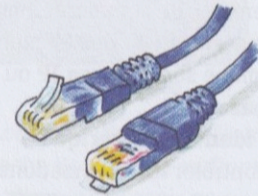
- Tu bosses sur Mac ou sur PC ?
- Tu es sur Facebook ? Je peux t'ajouter comme ami ?
- Tu sais par où on passe pour aller au resto ?
- Non, mets le GPS.
- Allez ! On fait un selfie et on le met / on le poste sur Facebook ?
- Je ne peux plus travailler ! Mon ordi est bloqué et mon portable a buggé aussi...
- Ah ! Vive l'informatique !
- Je peux emprunter ta clé USB pour enregistrer mes dossiers ?
- Oui, mais j'espère qu'elle n'est pas pleine de virus !
- Pourquoi ? Tu n'as pas d'antivirus ?
- Tu t'es déjà connecté au nouveau site interactif du musée des sciences ?
- Oui, c'est génial ! Moi qui déteste les sciences, j'adore les activités proposées en ligne !

## EXERCICES

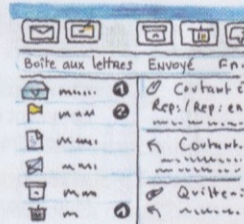
### 1. Remettez les lettres dans l'ordre pour former des mots.

- a. GILOLCIE → .....  
 b. IENTTUEARN → .....  
 c. UNMCOMUTEA → .....  
 d. NAOIPTLAIC → .....  
 e. NAEONGIOTLECOLNH → .....  
 f. ETACLIT → .....

### 2. Associez un mot à une image.



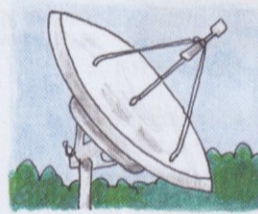
a. ....



b. ....



c. ....



d. ....

### 3. Écoutez les noms et écrivez les verbes correspondants.



- a. ....  
 b. ....  
 c. ....  
 d. ....  
 e. ....  
 f. ....

### 4. a. Regardez la publicité et trouvez les mots qui correspondent aux trois premiers verbes.



- a. ....  
 b. ....  
 c. ....

ET LE NUMÉRIQUE

**b. Associez ces verbes à une définition.**

- |         |   |   |   |
|---------|---|---|---|
| tweeter | ○ | ○ | signaler qu'on aime un contenu                        |
| liker   | ○ | ○ | publier une idée, une pensée, une photo...            |
| poster  | ○ | ○ | délivrer en peu de mots une information en temps réel |

**5. Écoutez et complétez le texte avec les mots entendus.**

M. Maurot est directeur commercial. Il a compris que le \_\_\_\_\_, notamment le \_\_\_\_\_, joue un rôle essentiel dans le comportement des clients. Il est conscient qu'Internet favorise les \_\_\_\_\_ entre particuliers : 27 % des Européens pensent que les avis \_\_\_\_\_ sur les \_\_\_\_\_ auront plus d'influence sur les consommateurs que les conseils des vendeurs (11 %) ou les publicités des marques (8 %). Il sait que l'\_\_\_\_\_ est en plein développement : 33 % des personnes interrogées pensent qu'elles utiliseront en priorité leur \_\_\_\_\_ ou leur \_\_\_\_\_ pour faire leurs achats.

**6. Complétez les documents avec les mots proposés.**

[ application - bracelet connecté - connexion - en ligne - géolocaliser - GPS - interactives - montre connectée - smartphone - télécharger ]

**a.****EXAMEN - Règlement**

L'utilisation du téléphone portable, d'un \_\_\_\_\_ ou encore d'une \_\_\_\_\_ est strictement interdite. Ces objets doivent être déposés dans un coin de la salle avec les effets personnels des candidats.

**b.****Musée des sciences et techniques**

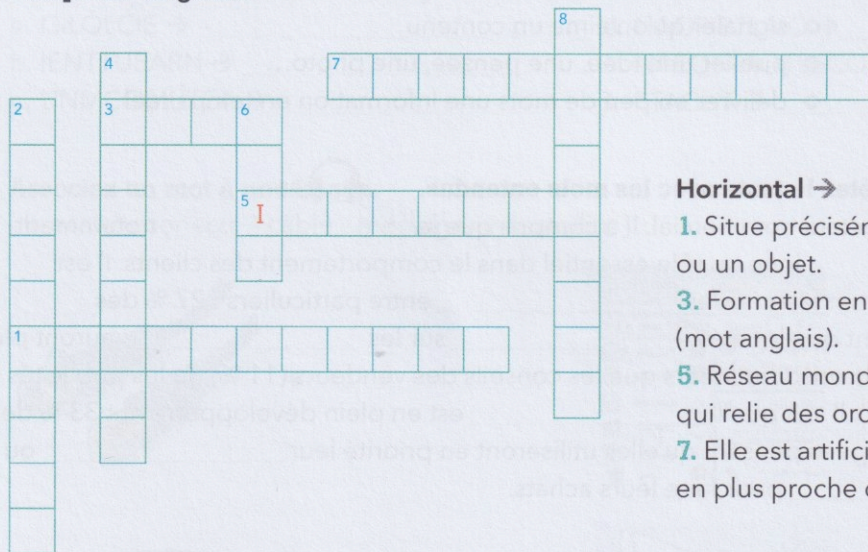
Pour les jeunes visiteurs, nous proposons aussi :

- une exposition \_\_\_\_\_ avec des ressources innovantes et \_\_\_\_\_ ;
- une \_\_\_\_\_ à \_\_\_\_\_ gratuitement sur l'Apple Store ou Google Play.

**c.****Forêt de Chevreuse – note aux randonneurs**

Nous conseillons aux randonneurs de se munir d'un \_\_\_\_\_ : grâce à son \_\_\_\_\_ intégré et sa \_\_\_\_\_ Bluetooth, les secours pourront vous \_\_\_\_\_ en cas d'accident.

7. Complétez la grille.



Horizontal →

- 1. Situe précisément un endroit ou un objet.
- 3. Formation en ligne à distance (mot anglais).
- 5. Réseau mondial très consulté, qui relie des ordinateurs.
- 7. Elle est artificielle, mais de plus en plus proche de celle de l'homme.

Vertical ↓

- 2. Permet d'envoyer, de recevoir et d'écrire des mails.
- 4. Petit signe permettant d'illustrer un mail ou un SMS.
- 6. Organisme français qui protège les internautes et préserve leur liberté.
- 8. Connexion sans fil qui permet de relier des appareils numériques.

8. Associez un mot à un dialogue.



[ bracelet connecté - e-réputation - Facebook - Twitter - wiki ]

Dialogue 1	Dialogue 2	Dialogue 3	Dialogue 4	Dialogue 5
.....	.....	.....	.....	.....

9. Quelle(s) application(s) utilisez-vous ? Expliquez quand et comment.



10. Vous avez perdu votre smartphone. Vous écrivez un mail à un(e) ami(e) pour l'informer et vous lui décrivez votre vie sans cet appareil...



PRENEZ LA PAROLE !

11. Faites une enquête auprès de trois personnes : demandez-leur quelle utilisation ils font d'Internet, les sites qu'ils visitent le plus et pourquoi. Puis, faites un bref rapport au reste de la classe.