

À TOI



ATELIER

LA VIE EN OFF



La vie connectée

Depuis des années, Liloo googlisait, snapschatisait, instagramisait sa vie.

L'héroïne n'était pas la seule à se faire happer par les réseaux sociaux.

Les études montrent que toi et tes amis, vous passez plusieurs heures par jour collés à des écrans. Ensemble, vous jouez, regardez des vidéos, discutez, écoutez de la musique...

Si ces activités ouvrent l'esprit, les échanges sur les réseaux peuvent aussi être très déstabilisants. Tu en as sans doute fait l'expérience.

Tu envoies une photo, une vidéo ou un message. Tu attends les « J'aime » « Like » « Cœurs ». S'ils ne viennent pas ou s'ils ne sont pas assez nombreux, tu as l'impression de ne pas être aimé. Si cela se reproduit plusieurs fois, tu perds confiance en toi.

Comme sur les réseaux, on peut se cacher derrière son avatar, les commentaires peuvent être bêtes et méchants. Ces agressions peuvent alors faire encore plus mal que si c'était dans la vie réelle. Quand tu reçois une méchanceté, alors que tu vas t'endormir, la nuit est rarement bonne !

Les échanges sont si nombreux qu'on a parfois l'impression qu'on ne pourrait pas vivre sans réseau.

Piratage des réseaux, carambolage des satellites, surchauffe des serveurs... Comme les risques de pannes sont nombreux, il faut les anticiper.

Liloo vient de te nommer responsable de la déconnexion et te propose d'imaginer la grande panne de l'année 2049.

À toi d'imaginer

La grande panne



Le 14 juillet 2050, il fait 49 degrés à Paris. En quelques heures, les câbles fondent, les serveurs sont hors d'usage. À 17 heures, tout s'arrête. Internet, le téléphone, le stockage dans le « cloud », les voitures autonomes, les robots...

Tu vas imaginer les conséquences de ces arrêts.

Attention, nous sommes en 2050. Il faut donc imaginer un autre monde.

TEMPS 1

LE JOUR DE LA GRANDE PANNE.

Réponds aux questions de la page en imaginant un personnage. Tu peux avoir 5 ans ou 120 ans, être le Président de la République ou un pêcheur de baleine. C'est à toi de choisir.

Qui es-tu ? Age, profession...	
Comment découvres-tu la grande panne ?	
Tes premières réactions.	
Celles de tes proches : enfants, amis, parents...	
Celles des élus : Président de la République, maires...	
Qu'est-ce que cela change dans ta vie ?	



TEMPS 2

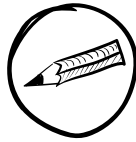
DIX JOURS PLUS TARD

il n'y a toujours pas de réseau. Les murs-écrans restent noirs. Les robots sont encore en panne. Les voitures autonomes et les drones sont à l'arrêt... Mais, on continue à vivre.

Comme 90 % des plastiques ne sont pas recyclés, j'écrirai sur ma pancarte : « Nous voulons des plastiques 100 % recyclés. »

Quelle est ton humeur ?	
Comment échanges-tu avec tes proches ?	
Quels sont les principaux problèmes dus à l'absence d'Internet ?	
Comme occupes-tu ton temps ?	
Qu'est-ce qui te plaît dans ce monde sans Internet ?	

TEMPS 3



ATELIER

TROIS MOIS PLUS TARD

Le monde s'est divisé.

Il y a ceux qui trouvent la vie insupportable depuis qu'il n'y a plus d'Internet. Pour d'autres, elle est vraiment plus captivante. Certains sont partagés. Ils regrettent le bon vieux temps de l'Internet et apprécient la nouvelle vie.

Liloo aimerait que tu listes les méthodes utilisées pour effectuer différentes activités sans réseau.

On apprend à écrire à la main. Seuls les plus anciens savent se servir d'un stylo.

Sur la place de la Mairie, ils ont installé une scène sur laquelle se succèdent les crieurs d'infos. Le plus difficile est de savoir si on peut leur faire confiance.

Echanger,	
S'informer	
S'amuser	
Se déplacer	
Se nourrir et s'habiller,	
Prendre soin de soi	

TEMPS 4



DESSINEZ UNE VILLE SANS RÉSEAU

Reprenez toutes les idées et dessinez la ville en 2050 après trois mois de vie sans réseau.

Photographiez le dessin et envoyez-le.
Découvrez et commentez les productions des autres.



bit.ly/42tbIXI

Appuie sur le + en bas à droite.

