

PAGE À COLLER SUR LE CAHIER

PAGE À COLLER SUR LE CAHIER

PAGE À COLLER SUR LE CAHIER

Un réseau social

Création du réseau

ACTIVITÉ

Travail seul :

- **écris** dans la partie supérieure du post-it ton prénom,
- **dessine** une image de ton visage et
- **écris** 3 mots sur toi-même.

Travail par groupe de 6..8 :

- **place** aléatoirement sur la grande feuille centrale ton post-it,
- à l'aide de marqueur, **trace** des lignes qui te relient à d'autres personnes. **Étiquette** ces lignes (donner un nom, un titre).

Exemple

Par exemple une ligne peut connecter deux personnes qui sont nées le même mois, qui ont le même signe astrologique, qui détestent la même matière, etc.

REMARQUE

Les relations ne sont pas et ne doivent pas toutes être liées à l'école : recherches des passe-temps, des préférences personnelles, des lieux de vacances, des équipes sportives, etc.



Analyse du réseau créé



Maintenant que le réseau social est créé, il est temps de l'analyser...

- **Compte** le nombre de connexions qui émergent de ton prénom.
- **Liste** les étiquettes des connexions et indique de quelles façons ces connexions sont formées, cassées, renforcées ou modifiées.
- **Choisis** une caractéristique et dessine ci-dessous le réseau social correspondant.

CORRECTION

- 2



Détermine le personnage central du réseau social précédent.

Le dessin peut influencer ce que l'on perçoit. Pour déterminer le personnage central, on choisit celui dont tous les autres sont plus proches. Pour cela :

- Calcule pour chaque élève la distance la plus longue qui le sépare d'un autre.
- Détermine le ou les élèves pour lesquels cette distance est la plus petite. L'élève est le **centre** et cette distance est le **rayon** du réseau.
- Détermine le **diamètre** du réseau, c'est-à-dire *la distance maximale entre deux élèves*.
- Redessine le réseau en plaçant cette personne au milieu et les autres autour d'elles.

Pour **modéliser** les relations d'un réseau social, on utilise un **graphe** :

nœud :

arête :

arc :

Un **graphe non orienté** est

Un graphe orienté est