



Le Dolly Parton Challenge : se (re)présenter sur les réseaux sociaux

publié le 13/03/2026

Descriptif :

Le Dolly Parton Challenge permet de réfléchir à l'image que l'on donne de soi de façon ludique. La séance peut être le prélude à une séquence évoquant la publication sur les réseaux sociaux, l'image que l'on donne de soi en général ou de façon plus précise à la rédaction d'un CV.

Sommaire :

- Contexte et objectif de la séance
- Qu'est-ce que le #DollyPartonChallenge ?
- Plus-value du numérique dans cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séance
- Compétences travaillées
- Bilan critique de la séance

● Contexte et objectif de la séance

Il arrive que des élèves publient leur portrait sur l'ENT. La façon dont ils se représentent n'est pas toujours en conformité avec ce que l'on attend d'eux (portrait outrés, valorisation de conduites addictives, portrait de personnalités...). Interpellés sur le sujet, ils ne voient pas où se situe le problème. Le **Dolly Parton Challenge** permet d'aborder de façon ludique la **représentation de soi**, la **créativité** que cela suppose et les **limites** que cela implique.

● Qu'est-ce que le #DollyPartonChallenge ?

Pendant le confinement, en 2020, la chanteuse Dolly Parton a publié une déclinaison en quatre photos ses profils sur 4 réseaux sociaux :

- ▶ LinkedIn : photo sérieuse,
- ▶ Facebook : photo décontractée ou familiale,
- ▶ Instagram : photo artistique
- ▶ Tinder : photo sexy... ou pas !

Le challenge est devenu viral. Ce type de création numérique est devenu **un même**.

Un même est un contenu (image, vidéo, phrase, montage...) diffusé sur Internet, qui est repris, détourné et partagé massivement par les internautes, souvent avec une intention humoristique ou satirique. Le mot vient du biologiste Richard Dawkins, qui l'a créé en 1976 pour désigner une "unité culturelle" qui se transmet comme un gène. Internet lui a donné son sens actuel.

Nous allons proposer ce challenge aux élèves, en remplaçant le profil Tinder par celui de l'ENT et en élargissant le profil Facebook à d'autres réseaux (YouTube, Twitch, Snapchat ou autre ...).

Point de vigilance : il va falloir montrer aux élèves des exemples réussis de **Dolly Parton Challenge**, ce qui peut poser problème, notamment lors de la référence au profil Tinder. Il est donc conseillé de choisir avant la séance des mêmes appropriés.

Nous conseillons le Dolly Parton Challenge de **Timothée Chalamet** ([proposition 3](#))[-] et d'**Alysson Wheeler** ([proposition 10](#)).

Ils présentent plusieurs avantages : ils sont **humoristiques**, ils respectent les **codes de chaque réseau social** et enfin permettent une petite réflexion sur les codes de la **masculinité** et de la **féminité** sur les réseaux sociaux.

● Plus-value du numérique dans cette séance

La séance permet aux élèves de valoriser leurs connaissances implicites des réseaux sociaux.

○ Le numérique comme outil d'apprentissage

Les élèves mobilisent des outils numériques pour produire leurs portraits et réfléchir à la manière dont ils souhaitent se représenter. Les applications de création d'avatars et les outils de traitement de texte **soutiennent la production** : ils permettent d'expérimenter, de tester différentes représentations de soi et de **matérialiser des choix**. Le passage par ces outils rend l'activité concrète, ludique et favorise l'engagement. Le numérique agit ici comme un **levier de motivation** et de **créativité**, tout en développant des compétences techniques de base : produire un document, gérer un fichier, l'envoyer via un environnement numérique de travail.

Ces outils permettent également **une mise à distance** : en passant par un avatar ou une représentation construite, l'élève peut réfléchir à son image sans nécessairement exposer une photographie réelle. Le numérique **facilite ainsi un travail** sur l'identité numérique dans un cadre sécurisé.

○ Le numérique comme objet d'apprentissage (culture numérique)

La séance s'appuie sur un phénomène issu de la culture numérique : le Dolly Parton Challenge, forme de même apparue pendant le confinement et devenue virale sur les réseaux sociaux. Les élèves travaillent donc à partir d'un **code culturel** qu'ils reconnaissent : le même, la déclinaison de soi selon les plateformes, l'adaptation de son image aux attentes d'un réseau donné.

Cette entrée par un même permet d'interroger des **pratiques réelles** : **se mettre en scène, choisir ce que l'on montre de soi, adapter son image** à un contexte numérique. Les élèves prennent conscience que l'**identité en ligne** n'est pas neutre : elle est construite, située et répond à des **codes implicites propres à chaque espace numérique**.

○ Le numérique devient ainsi objet de réflexion

Comment se représente-t-on en ligne ?

Quelles images sont adaptées à un espace scolaire comme l'ENT et lesquelles relèvent d'autres sphères ?

Quels messages véhicule une image ?

Cette approche contribue pleinement à l'**éducation aux médias** et à la **construction d'une culture numérique critique**.

● Modalités de mise en œuvre

- Niveau éducatif : 2nde
- Durée : 3h00
- Ressources numériques utilisées :
Sites web

- Applications numériques utilisées :

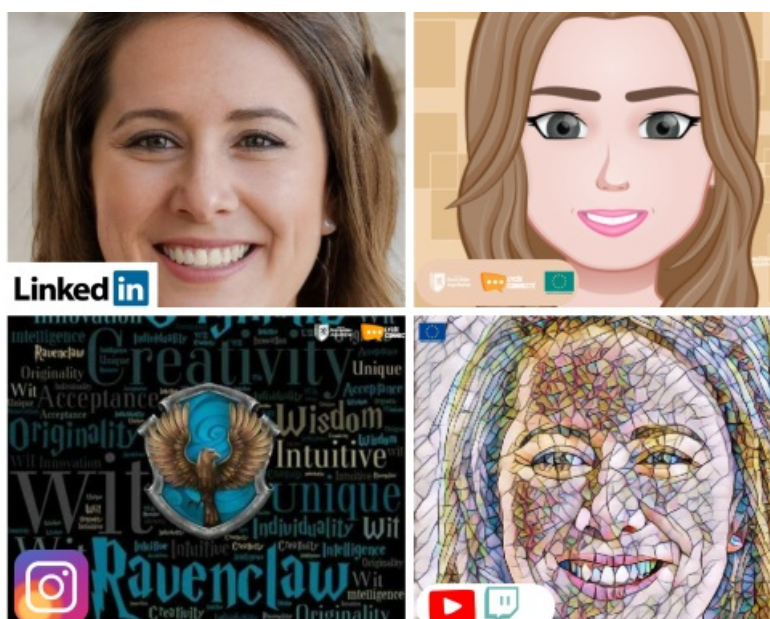
Les applications utilisées ne nécessitent pas de créer un identifiant. Si jamais cela change, il reste toujours la solution de faire une copie de l'écran si on ne peut pas télécharger l'avatar

- Adobe express : créateur gratuit d'avatar [🔗](#)
- Hexatar [🔗](#)
- Avatartion [🔗](#)
- Digiface [🔗](#) by La Digitale
- Ava Maker [🔗](#) – Free Avatar Maker Online
- Messagerie de l'ENT ou Pronote ou boîtes mails (selon la façon choisie par les élèves pour communiquer leurs fichiers)
- Traitement de texte

● Déroulement de la séance

○ 1- Présentation du Dolly Parton Challenge (15 minutes)

On présente le Dolly parton Challenge, avec exemples à l'appui. Afin que les élèves comprennent bien ce qui est attendu d'eux, on propose l'exemple fictif suivant [🔗](#), en insistant sur les justifications (cf document enseignant).



○ 2- Réflexion collective sur la représentation de soi sur l'ENT (20 minutes)

A partir des propositions ci-dessous, l'élève doit déterminer quelles sont celles qu'il peut publier ou pas. On ne publie pas des représentations contraires à la loi, violentes, ou qui ne relèvent pas d'une culture commune (ex : personnage de manga). On peut en revanche valoriser une activité sportive ou culturelle qui véhicule des valeurs positives ou tout simplement une photo neutre, ou encore aucune photo mais une image.



○ 3- Retour sur les modalités pratiques de l'activité (10 minutes)

- Comment réaliser son portrait : présentation d'outils en ligne. Les outils choisis ne nécessitent pas d'identification numérique et ne recourent pas (encore) à l'IA. L'élève peut utiliser d'autres outils à sa convenance en **conformité avec le RGPD**. Il peut dessiner, retoucher lui-même une photo...

- Il faut également rappeler qu'une **justification argumentée et rédigée** est imposée pour expliquer ses choix.

Point IA : Certains élèves envisageront sûrement d'utiliser de l'IA. Ce n'est pas interdit, mais on peut utilement rappeler à cette occasion le **coût énergétique** d'une d'image, le ratio temps passé/conformité de l'image, et rappeler aux élèves que la plupart des IA pourront réutiliser leurs **données**. Il faudra également qu'ils citent les IAG utilisées ainsi que les prompts.

● Compétences travaillées

• Compétences disciplinaires :

- SNT : Identité numérique
- SNT : Utilisation des réseaux sociaux

• Compétences du CRCN mises en œuvre par les élèves :

- Communication et collaboration
 - Partager et publier
 - S'insérer dans le monde numérique

• Compétences du CRCN-Edu mises en œuvre par l'enseignant :

- Environnement professionnel
 - Communiquer
 - Collaborer
- Ressources numériques
 - Sélectionner des ressource
 - Engager les apprenants
 - Développer les compétences numériques des apprenants
 - Évaluer et certifier

● Bilan critique de la séance

L'activité rencontre un vif succès auprès de la majorité des élèves. Elle les amène à réfléchir à la manière dont ils se présentent et se mettent en scène. Elle permet aussi à l'enseignant de découvrir d'autres facettes de ses élèves : centres d'intérêt, culture numérique, goûts personnels...

Il convient de préciser que la correction ne se fait pas en classe. Les élèves peuvent terminer leur travail à la maison, mais il est préférable que l'envoi des productions à l'enseignant se fasse en classe. Cela permet d'anticiper les nombreux problèmes techniques et d'éviter des envois sous des formats variés ou via différents canaux, ce qui compliquerait considérablement la récupération des documents.

Enfin, il est nécessaire de ne pas dépasser deux heures en classe pour la réalisation et l'envoi des productions, au risque de voir le travail s'étirer inutilement dans le temps.

Documents joints

 [dolly_parton_challenge_version_eleve](#) (OpenDocument Text de 4 Mo)

 [dolly_parton_challenge_version_eleve](#) (PDF de 471 ko)

 [Le Dolly Parton Challenge version enseignant](#) (PDF de 471 ko)