

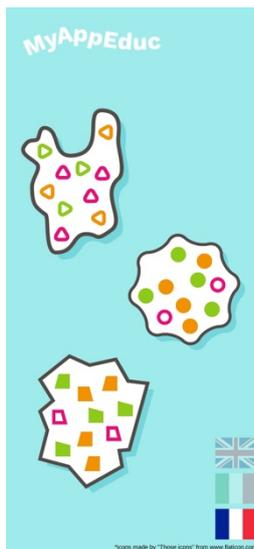
LIVRET PEDAGOGIQUE  
de l'application MYAPPEDUC

<b>Bienvenue au sein du projet MyAppeduc !</b> .....	3
<b>Quel est le but de ce livret pédagogique ?</b> .....	4
<b>Comment faciliter la collaboration école – famille autour de MyAppeduc ?</b> .....	5
<b>L’île des pratiques numériques et médiatiques</b> .....	6
1. Média ou pas média ?.....	10
2. Les usages des médias numériques.....	13
3. Les pictogrammes.....	18
4. Une charte des usages .....	21
<b>L’île des informations</b> .....	26
1. La circulation et la prise de l’informations.....	29
2. Les données : un point de départ pour les informations.....	39
3. Le point de vue .....	42
<b>L’île des émotions numériques</b> .....	46
1. Nos émotions.....	51
2. Mon carnet des émotions .....	55
3. Designer d’émotions .....	60
4. Ma galerie des émotions.....	64
<b>Propositions pour l’évaluation</b> .....	67
<b>Contacts</b> .....	67

*Vous êtes enseignant.e ? Vous êtes parent ? Vous êtes bibliothécaire ? Ou vous êtes tout simplement curieux de ce projet qui vise à favoriser une éducation aux médias numériques à travers une co-éducation école – famille – bibliothèque ?*

## Bienvenue au sein du projet MyAppeduc !

A travers ce projet, nous souhaitons soutenir les écoles, les familles et les bibliothèques dans leurs rôles d'accompagnement ou d'éducation vis-à-vis des pratiques numériques des enfants<sup>1</sup>.



L'outil principal proposé est l'application MyAppeduc, téléchargeable gratuitement dans les PlayStore et AppStore.

Elle est composée d'activités à réaliser avec les enfants, à la fois dans un contexte scolaire et familial, et ce, grâce à une suggestion de parcours d'activités suivant trois îles-thématiques :

- **L'île des pratiques numériques et médiatiques**
- **L'île des informations**
- **L'île des émotions numériques**

Les activités ont été conçues de telle sorte à être prises en main de façon intuitive par l'enseignant.e en partenariat avec les familles, et vice et versa. Dans un second temps, des activités réalisables en bibliothèque ou médiathèque viendront compléter ces parcours.

Vous êtes parent ? Téléchargez l'App sur votre tablette ou smartphone, voyagez-y puis proposez à l'enseignant.e de votre enfant de prendre connaissance de ce projet à la fois par l'App, par ce livret ou le site internet du projet [www.myappeduc.eu](http://www.myappeduc.eu) . Ensuite, lancez-vous !

Vous êtes enseignant.e ? Téléchargez l'App sur votre tablette ou smartphone pour la découvrir, et puis munissez-vous de ce livret qui vous permettra d'ancrer notre proposition d'éducation aux médias au cœur de vos objectifs et programmes pédagogiques. Il ne vous reste ensuite qu'à vous assurer la collaboration des parents (cfr. Communication Ecoles - Familles de ce livret) pour vous lancer !

Bonne découverte !

Les éducateurs aux médias porteurs du projet,



Media Animation asbl (Belgique) - Zaffiria (Italie) – Fréquence Ecoles (France)  
Et leur partenaire UFAPEC (Belgique)

<sup>1</sup> Vous trouverez l'ensemble des informations du projet sur [www.myappeduc.eu](http://www.myappeduc.eu)

# Quel est le but de ce livret pédagogique ?

Le point central de ce projet d'éducation aux médias est l'**application MyAppeduc** disponible gratuitement sur l'Appstore (IOS) et PlayStore (Android) et à télécharger sur une tablette ou un smartphone à la fois dans le contexte scolaire et au sein des familles.

**Ce livret, lui, a pour unique vocation de soutenir les enseignant.e.s** dans leur appropriation de la proposition d'éducation aux médias qui est faite sur l'App, et de les accompagner dans la mise en œuvre pédagogique des activités, en ce compris pour maximiser la collaboration avec les parents, chère au principe de co-éducation du projet MyAppeduc.

Ce guide commence dès lors par quelques conseils de base pour faciliter le **partenariat Ecole – Familles** autour de MyAppeduc.

Ensuite, une proposition pédagogique est faite pour chaque île-thématique suivant une même structure :

- Un **résumé de l'île** introduisant le contexte et le fil conducteur de la thématique
- Une **indication de l'âge idéal** des élèves & **durée du parcours** qui laisse cependant à la décision de l'enseignant.e l'adaptation des activités selon les compétences acquises des élèves, la disponibilité temporelle, ...
- Une **note complémentaire** identifiant au besoin quelques prérequis ou modalités d'organisation
- Une **suggestion de parcours** articulant les activités selon qu'elles sont à mettre en œuvre à l'école ou à la maison. Il s'agit d'une simple proposition puisque la plupart d'entre elles peuvent être réalisées dans les deux contextes.
- Des liens explicites avec les **référentiels de compétences** des contextes nationaux impliqués.
- Une **proposition d'adaptation en distanciel** qui, dans le contexte sanitaire du Covid19, donne une première indication de la possibilité de transposer les activités vers un mode d'enseignement entièrement ou partiellement à distance.
- Une **description de chaque activité** sous forme de fiches :
  - Les objectifs spécifiques
  - Les compétences disciplinaires sollicitées
  - Le déroulement pédagogique des activités sur l'App et hors de l'App.
  - Des idées pour l'adaptation du dispositif en cas d'enseignement à distance
  - Un encart d'explication sur l'activité de l'app à vivre à la maison et à adapter par l'enseignant.e pour le communiquer aux parents (par le journal de classe, outil de communication interne, ...)
  - Des pistes d'évaluation pour chaque séance.

Enfin, plusieurs propositions **pour évaluer la démarche pédagogique de MyAppeduc** sont faites en fin de livre, dont celle pré-existante dans l'App elle-même et qui vise à favoriser une évaluation de l'expérience vécue en famille.

A vous de jouer !

## Comment faciliter la collaboration école – famille autour de MyAppeduc ?

Le projet MyAppeduc envisage dans sa totalité une véritable synergie **entre parents et enseignant.es, une alliance positive et agréable entre les adultes qui revêtent le plus de sens et d'importance aux yeux des enfants.**

Dans un premier temps, le simple fait de télécharger une application ensemble, adultes et enfants, et de l'utiliser collégialement est un aspect important du projet : activer de nouvelles pratiques, de nouvelles façons de réfléchir, de dialoguer et de partager des expériences entre adultes et enfants. L'application le fait à l'aide de dessins, de sons, d'images et de mots, dans un souhait d'ouvrir de nouveaux espaces de mixité en visant une nécessité absolue de nos jours : l'accompagnement de leurs pratiques numériques.

Au-delà de cette complicité entre l'adulte et l'enfant, autour de l'application MyAppeduc, c'est également **la collaboration de l'école et des familles** qui est recherchée. Mettre en œuvre ce partenariat n'est pas toujours aisé et nous invitons les enseignant.e.s, les directions d'école mais aussi les associations de parents à y réfléchir notamment [grâce à ces quelques pistes.](#)

En attendant, nous proposons ici de **soigner la communication** entre l'enseignant.e et les parents pour maximiser les résultats et le plaisir obtenus par cette collaboration à travers l'app' MyAppeduc. Voici dès lors quelques conseils :

- 
 Se renseigner au préalable sur les équipements et habitudes de communication des familles et des enseignants (enquête qui peut être réalisée par les élèves eux-mêmes) ;
- 
 Choisir un outil de communication qui soit le plus largement utilisé par tous ou dont la prise en main ne nécessite pas de matériels ou de compétences spécifiques pour son utilisation ;
- 
 Penser à des moments d'échanges (réunions, rencontres en soirée) pour lancer, réajuster et évaluer le partenariat ;
- 
 Favoriser une communication continue entre l'enseignant.e et les parents à travers les activités du projet (participation aux activités, réactions, messages, ...) ;
- 
 Faire naître (ou maintenir) une notion de plaisir dans le partenariat et les modes de communication entre l'école et les familles.

Bonne réussite !

# L'île des pratiques numériques et médiatiques

## Résumé de l'île – fil conducteur

Sur cette île, les élèves seront amené·es à questionner les usages qu'ils font des médias numériques (smartphone, tablette, console de jeux, etc.) et seront progressivement guidé·es dans l'élaboration d'une charte d'usages de ces médias à l'école et à la maison. Ils ou elles réaliseront eux-mêmes les pictogrammes à la base de cette charte, puisqu'ils ou elles auront aussi été amené·es à comprendre le sens et l'utilité des pictogrammes.

Les séances (qui ont lieu à l'école) et les activités (qui ont lieu à la maison) de cette île s'articulent comme suit :

Après avoir défini en classe ce qu'est un média numérique (Séance 1 : *“Média ou pas média ?”*) les élèves seront amené·s à percevoir l'évolution des médias numériques à travers le temps (Activité 1 : *“Les médias d'hier et d'aujourd'hui”*). À travers cette activité ils pourront discuter avec leurs (grands-)parents des médias utilisés par différentes générations. Ensuite, de retour à l'école, ils imagineront un ou plusieurs médias du futur (Séance 2 : *“Quel média dans le futur?”*) et leurs usages. Cela permettra à l'enfant d'affiner sa compréhension de l'évolution des médias numériques et de saisir la multiplicité de leurs usages.. Ayant appréhendé le potentiel et les différentes fonctions des outils numériques en classe, les élèves porteront ensuite leur attention, avec leurs parents, sur leurs usages personnels des écrans à la maison (Activité 2 : *“Les écrans et moi à la maison”*).

Progressivement, et en vue d'élaborer leur charte d'usages des outils numériques, les élèves apprendront à reconnaître les pictogrammes (Séance 3 : *“Les pictogrammes”*) et à saisir leur signification (Activité 3 : *“Les pictogrammes sont partout”*). Ils seront alors invités à élaborer des règles pour leur charte, en pictogrammes, des usages numériques à l'école (Séance 4 : *“Notre charte des usages numériques en pictogrammes”*) et à la maison (Activité 4 : *“Nos picto-règles sur les écrans à la maison”*).

<b>Age conseillé</b>	5 – 12 ans
<b>Durée du parcours</b>	5 – 6 h en classe 1 à 2 h à la maison

## Objectif général

Amener chaque élève :

- à comprendre les notions de “média”, puis de “média numérique”
- à identifier les fonctions principales des médias numériques ;
- à comprendre et exprimer des règles en images
- à (se) fixer des règles d'utilisation des outils numériques

## Note complémentaire (Prérequis)

L'activité ne sollicite aucun prérequis spécifique. Pour les plus jeunes, la présence d'un·e adulte (enseignant·e ou parent) est cependant nécessaire pour lire les consignes.

Adultes (parents, enseignant·es) et enfants réaliseront les activités et séances de l'app' ensemble et pourront s'aider mutuellement dans la maîtrise de l'outil (tablette, smartphone)

## Suggestion de parcours

 <b>À l'école</b>	 <b>À la maison</b>
<b>1. Qu'est-ce qu'un média (numérique) ?</b> <u>Objectifs :</u> - Déterminer ce qu'est un média (numérique). - Percevoir l'évolution des médias à travers le temps.	
N°1 "Média ou pas média ?" 	N°2 "Les médias d'hier et d'aujourd'hui" 
<b>2. Les usages des médias numériques</b> <u>Objectifs :</u> - Percevoir la diversité des usages des objets numériques. - Appréhender l'évolution des médias dans le temps	
N°3 "Quel média dans le futur?" 	"N°4 Les écrans et moi à la maison" 
<b>3. Les pictogrammes</b> <u>Objectifs :</u> - Comprendre la notion de pictogramme. - Interpréter la signification de pictogrammes (en fonction de leur contenu et du contexte dans lequel ils sont utilisés).	
N°5 "Les pictogrammes" 	N°6 "Les pictogrammes sont partout" 
<b>4. Une charte des usages</b> <u>Objectifs :</u> - Élaborer une charte des usages des outils numériques. - Produire des pictogrammes pour illustrer les éléments de la charte	
N°7 "Notre charte des usages numériques en pictogrammes" 	
	N°8 "Nos picto-règles sur les écrans à la maison" 

Liens avec le référentiels des compétences	
	<p><u>Visée transversale :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Développer la créativité et l'esprit d'entreprendre : réaliser une oeuvre, une production médiatique</li> <li>- Se connaître soi-même et s'ouvrir aux autres pour apprendre poser des choix : règles, initiatives, stratégies collectives</li> </ul> <p><u>Attendus spécifiques liés (à l'éducation) au numérique :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter, dans l'environnement numérique rencontré, une netiquette convenue en classe</li> <li>- Produire et traiter des contenus multimédias : des images</li> <li>- Adopter, avec l'aide de l'enseignant, une attitude proactive qui prend en considération les risques et les dangers, pour soi et pour les autres.</li> </ul>
	<p><u>Compétences du socle commun de connaissances, de compétences et de culture :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre et s'exprimer à l'oral</li> <li>- S'exprimer (émotions, opinions, préférences) et respecter l'expression d'autrui</li> <li>- Prendre en compte les règles communes</li> <li>- Manifester son appartenance à un collectif</li> <li>- Imaginer, élaborer et produire</li> <li>- Situer et se situer dans l'espace</li> <li>- Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde</li> <li>- Coopérer avec des pairs</li> <li>- Mener quelques étapes d'une démarche scientifique</li> </ul> <p><u>Compétences spécifiques à l'éducation aux médias et à l'information :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir et s'appropriier un espace informationnel et un environnement de travail</li> <li>- Écrire, créer, publier ; réaliser une production collective (Création et collaboration)</li> <li>- Découvrir ses droits et ses responsabilités dans l'usage des médias (Citoyenneté et capacité à agir)</li> <li>- Découvrir les médias sous leurs différentes formes</li> <li>- Rechercher, identifier et organiser l'information (Compétences infodocumentaires)</li> </ul>
	

### Proposition d'adaptation en distanciel

En présentiel, les notions abordées durant ce parcours se construisent par le biais de nombreuses interactions. Il est en effet proposé, pour chaque séance en classe, une mise en contexte de celle-ci avant sa réalisation sur l'app' interactive.

Néanmoins, et suite au contexte sanitaire particulier lié au COVID19 durant lequel ce projet voit le jour, nous proposons également pour chaque fiche de séance une adaptation pour permettre sa réalisation dans un contexte d'enseignement à distance total ou hybride.

Au sein de la plupart des activités, il est possible de faire une capture d'écran pour enregistrer les réponses ou la proposition élaborées par l'élève lors de l'activité à la maison. Au choix de l'enseignant-e de définir par quels moyens recevoir ces captures d'écrans (groupe What's App, de messagerie instantanée, e-mails, plateforme de travail en ligne) depuis la maison et à partir des contextes familiaux connus.

# 1. Média ou pas média ?

## OBJECTIFS

- Déterminer ce qu'est un média (numérique)
- Percevoir l'évolution des médias à travers le temps.

## Compétences disciplinaires sollicitées



Formation manuelle, technique et technologique : Observer l'évolution historique et culturelle d'un outil, d'une technique, d'un objet technologique.



Compétences spécifiques à l'éducation aux médias et à l'information :

- Découvrir les médias sous leurs différentes formes
- Rechercher, exploiter et organiser l'information



## DÉROULEMENT DE LA SÉANCE 1

### AVEC LE GROUPE CLASSE

#### Qu'est-ce qu'un média ?

Placer un ensemble de médias familiers sur une table et inviter les élèves à identifier leurs points communs.

L'objectif est de mettre en évidence les trois dimensions des médias :

- informationnelle (le message)
- technique (le matériel, le support)
- sociale (l'émetteur, le récepteur)

Les élèves répondent et débattent librement. Si nécessaire, l'enseignant·e les invite à affiner ou expliciter leurs réponses.

Arrêter une définition commune simple (dans laquelle apparaissent de façon implicite les trois dimensions)

Par exemples :

- « Procédé pour transmettre un message d'une personne à une autre » ;
- « Message transmis à une personne ou à un groupe de personnes à l'aide d'un matériel » ;
- « Outil permettant de véhiculer une information (un contenu) entre des personnes » ;
- ...

Cette définition est notée au tableau.

Repérer et lister, dans la classe ou en dehors de celle-ci, différents autres médias.

## Qu'est-ce qu'un « média numérique » ?

Former des groupes et inviter les élèves à classer librement les médias en deux catégories. Durant la mise en commun, demander à chaque groupe d'expliquer leurs groupements.

⇒ Si le classement « médias non numériques / médias numériques » n'apparaît pas, le proposer et demander aux élèves d'identifier le critère utilisé.

Demander aux élèves de définir la notion de « médias numériques » (exemple : médias qui ont pour caractéristiques communes de fonctionner sur base de l'informatique et de posséder chacun un écran).

En guise de relance, placer de nouveaux médias dans chaque catégorie. Les enfants en profitent pour confirmer ou ajuster les éléments de leur définition.

## SUR L'APP' – SÉANCE 1 : « Média ou pas média ? »

La séance sur l'app' permet d'exercer les notions construites. Elle est constituée de deux étapes :

- Étape 1 : Trier les médias parmi un ensemble d'objets. Une série d'illustrations sont présentées. L'enfant est invité à identifier les médias parmi ces illustrations et à placer les médias dans le cadre vert.
- Étape 2 : Trier les médias numériques parmi un ensemble de médias. Une série de photos de médias sont présentées. L'enfant est invité à identifier, parmi ces photos, lesquelles représentent des médias, et à les placer dans le cadre jaune.

## AVEC LE GROUPE CLASSE - ÉLÉMENTS DE CONTEXTE POUR PRÉPARER L'ACTIVITÉ À LA MAISON

### Les médias à travers le temps

1. Disposer différents objets médiatiques actuels et d'autrefois sur une table. Les objets ont tous la même fonction (exemple : des téléphones).
2. Demander aux élèves d'identifier la fonction commune de tous les objets placés sur la table.
3. Constater que les médias ont évolué à travers le temps.
4. Organiser les objets du plus ancien au plus récent. Justifier cette organisation à l'aide de critères explicites.
5. Comparer les objets entre eux. Amener les élèves à dégager les différences (le cadran circulaire, le fil, le volume, le cornet...) et les points communs (les chiffres, le micro que l'on porte à la bouche et l'écouteur que l'on porte à l'oreille...) entre les objets actuels et ceux d'autrefois.



Terminer en proposant aux élèves d'émettre des hypothèses qui expliquent l'évolution constatée.

### ADAPTATION DU DISPOSITIF EN CAS D'UN ENSEIGNEMENT À DISTANCE

Avant de réaliser les tâches proposées sur l'app' ("Média ou pas média"), il est préférable que les élèves aient construit les notions de "média" et de "média numérique".

Cependant, si cela n'est pas possible, il est envisageable d'utiliser l'app' comme un outil à partir duquel ces notions vont se construire.

Dans ce cas :

1. Chaque élève réalise l'app' chez lui ou chez elle.
2. Sur base de ses essais et erreurs et de ses observations, chaque élève imagine sa propre définition de "média" (au terme de l'étape 1) et de "média numérique" (au terme de la seconde). Ces définitions sont envoyées à l'enseignant·e
3. Dès qu'un dispositif en présentiel (ou en mode visio-conférence) est envisageable : comparer les définitions soumises par les élèves et en construire une commune pour chaque notion.

L'élève pourra ensuite réaliser l'activité prévue à la maison sans mise en contexte préalable. Sauf s'il est bien entendu possible de proposer cette mise en contexte dans le cadre d'un temps en visio-conférence. Dans ce cas, les objets anciens / actuels peuvent être proposés à l'écran sous la forme de photos.

### L'APPLICATION À VIVRE À LA MAISON - " Les médias d'hier et d'aujourd'hui "

**Activité 1 :** « Les médias d'hier et d'aujourd'hui ».

Cette activité s'organise en trois étapes. Par le biais d'images de médias et de discussions sur ces médias avec ses parents ou grands-parents, cette activité permet aux enfants de saisir l'évolution des médias (numériques) dans le temps. Pour la première étape de l'activité, il s'agit de sélectionner parmi une série de médias ceux qui sont régulièrement utilisés aujourd'hui. L'enfant pourra donc choisir par exemple un smartphone, et discuter de cet objet avec ses parents, ou bien un objet plus ancien, comme un tourne-disque, ou une cassette audio qu'il ou elle utilise peut-être encore actuellement. Enfant et parents sont invité·es à discuter ensemble des objets sélectionnés. Pour la seconde étape, il s'agira de sélectionner des médias que les parents de l'enfant utilisaient à son âge, et, à nouveau, d'en discuter ensemble. Enfin, la troisième étape invite à questionner les médias utilisés par les grands-parents de l'enfant, au même âge que ce-tte dernier·e.

**L'intention :** Susciter des échanges entre l'enfant et ses parents (et éventuellement ses grands-parents) à propos de l'évolution des technologies médiatiques à travers le temps (à partir du vécu de chacun·e).

**Précisions à donner aux parents :** L'activité proposée n'a de sens que si elle est pleinement vécue en duo par l'enfant et au moins un parent. L'application est véritablement à considérer comme un support qui facilite les échanges.

Les parents sont invités :

- à relater la façon dont, autrefois, ils utilisaient les objets médiatiques proposés.
- à expliquer la fonction des objets que leur enfant ne connaît pas.

**Remarque :** La différence d'âge entre les enfants et leurs parents (ainsi que leurs grands-parents) est variable. Il n'est donc pas possible de déterminer avec précision les objets à considérer pour les étapes 2 (utilisés par les parents) et 3 (utilisés par les grands-parents). Aussi, une certaine latitude a été donnée et l'optique d'une discussion (grand-)parent/enfant est à privilégier ; le soin est laissé aux (grands)parents de sélectionner, avec l'enfant, une série d'objets (selon le contexte et les habitudes de chacun), et ensuite d'en parler ensemble. Il n'est pas envisagé de sélectionner tous les objets concernés mais d'en identifier un certain nombre.

**De retour en classe :** Organiser un tour de table en invitant chaque élève à exprimer ses découvertes.

Ou proposer à l'enfant d'amener un média plus ancien dont il ou elle aurait découvert l'utilité à travers une discussion avec ses (grands-)parents ?

## PISTES D'ÉVALUATION

### ● Média ou pas média (numérique) ?

- ☐ Proposer un ensemble d'objets et demander aux élèves :
  - de les classer selon qu'ils sont ou ne sont pas des médias.
  - de trier les médias numériques.

### ● Les médias à travers le temps

- ☐ Proposer plusieurs médias similaires mais d'époques différentes (ex. : un deck cassette, un walkman, un baladeur CD ou MD, et un lecteur MP3). Demander aux élèves :
  - d'identifier la progression et de la justifier
  - de citer au moins deux éléments communs à tous les objets médiatiques

## 2. Les usages des médias numériques

### OBJECTIFS

- Percevoir la diversité des usages des objets numériques
- Appréhender l'évolution des médias dans le futur

## COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES SOLLICITÉES

	<b>Formation manuelle, technique et technologique</b> : Observer l'évolution historique et culturelle d'un outil, d'une technique, d'un objet technologique.
	<u>Compétences spécifiques à l'éducation aux médias et à l'information</u> : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir et s'approprier un espace informationnel et un environnement de travail.</li> <li>- Découvrir les médias sous leurs différentes formes</li> </ul>
	

## DÉROULEMENT DE LA SÉANCE 2

### AVEC LE GROUPE CLASSE

#### Les fonctions des médias

- Lister les tâches (les usages) que l'on peut effectuer à l'aide d'un ordinateur.
  - Individuellement (ou par deux), les élèves dressent la liste des usages qu'elles/ils font de l'ordinateur (à partir de leurs expériences en classe ou à la maison). Chaque usage doit être défini par un verbe à l'infinitif et illustré par une tâche concrète.
  - Une mise en commun est réalisée. Les différents verbes (usages) sont notés au tableau.
- Pour chaque verbe mentionné dans la liste, identifier d'autres médias permettant un usage du même type.
- Proposer, en fonction de ceux déjà cités, d'autres usages du numérique. Faire du sens sur chacun d'eux :
  - Jouer à des jeux en ligne
  - Regarder des vidéos
  - Ecouter de la musique
  - Parler avec des ami.es ou ma famille
  - Chercher quelque chose qu'on veut savoir
  - Faire ses devoirs
  - Faire des photos ou créer des vidéos
  - Envoyer un message
- Relever les points communs et les différences. Lorsqu'un usage n'avait pas été listé par le groupe, demander aux élèves d'identifier un objet numérique et une situation en lien avec celui-ci.

#### Les médias du futur

- Revenir sur l'activité vécue à la maison avec l'application « Les médias d'hier et d'aujourd'hui » pour constater l'évolution rapide des médias. Prendre conscience

collectivement que ce qui paraît normal aujourd'hui pouvait sembler impossible pour nos parents ou grands-parents (exemple : pouvoir se voir et se parler sans être dans un même endroit).

2. Constater que l'évolution des médias permet de réaliser des tâches de plus en plus nombreuses et complexes.
3. Individuellement, inviter les élèves à se projeter dans le futur et à imaginer un « média du futur » en lui attribuant un nouvel usage ou une nouvelle fonction.

### SUR L'APP' – SÉANCE 2 : « Un média du futur »

La tâche sur l'app' vise à poursuivre la réflexion entamée en groupe sur les médias, leur évolution et leurs multiples usages. L'imagination de chacun sera sollicitée afin d'inventer un « média du futur ».

Ce futur peut être proche ou même plus lointain. 1 an, 10 ans, 20 ans, 50 ans même. Il s'agit d'imaginer comment un média actuel pourrait évoluer dans le temps ou d'en inventer un qui n'existe pas du tout aujourd'hui.

Les différentes tâches à réaliser :

- a) Parmi les propositions, choisis la fonction principale de ton média du futur.
- b) Invente un nom à ton objet et note-le dans le cadre.
- c) Dessine ton média du futur dans le cadre blanc.
  - Les différentes fonctions proposées sur l'app' : sélectionner une couleur ; revenir en arrière ; capturer l'écran une fois la tâche effectuée.

Collecter les productions de chacun (captures d'écran) et, de retour en classe, organiser une mise en commun durant laquelle chaque élève présente son « média du futur ».

### ADAPTATION DU DISPOSITIF EN CAS D'UN ENSEIGNEMENT À DISTANCE

L'app' peut servir de point de départ à la découverte. Elle peut donc être proposée en amont.

Dans ce cas :

1. Les élèves réalisent la tâche demandée sur l'app'
2. Ils effectuent une capture d'écran.
3. Chaque élève partage sa capture d'écran et l'accompagne d'un court texte qui explique le fonctionnement et l'usage de son média.  
Le tout est publié sur un espace numérique (ex : blog de classe) auquel chacun-e a accès.

Jusqu'ici, la multiplicité des usages potentiels du numérique n'a pas encore été mise en avant.

Plusieurs pistes pour le faire :

- De retour en présentiel (ou en mode visio-conférence), dégager et lister les différents

usages imaginés par chacun-e. Envisager ensuite d'autres usages (sur base de propositions des élèves ou de l'enseignant-e).

- Organiser (en amont) les médias créés par les élèves selon les usages imaginés (sans préciser la raison des regroupements). Demander ensuite aux élèves de déterminer un titre générique pour chaque catégorie (chaque titre devant commencer par "les médias pour ..."). Une liste d'usages peut leur être proposée (cf. liste ci-avant).
- ...

## L'APPLICATION À VIVRE À LA MAISON - " Les écrans à la maison"

### L'activité : « Les écrans et moi à la maison »

L'idée est d'inviter l'enfant à indiquer le temps qu'elle/il passe sur différents appareils et ce durant une période de temps pré-définie (un week-end, un mercredi après-midi...).

Sur l'app', les appareils proposés sont : une télévision, un smartphone, une tablette, une console de jeux et un ordinateur.

Dès que l'enfant commence à utiliser un de ces médias (exemple : regarder la télévision), elle/il clique sur l'image correspondante et enclenche le chronomètre. Quand elle/il a terminé ou marque une pause, elle/il stoppe celui-ci et le relance si cela se justifie. Si elle/il considère avoir terminé avec ce média, elle/il sélectionne, dans la liste proposée, les usages qu'elle/il en a fait.

Au terme de la période considérée, l'enfant réalise une capture d'écran du temps passé à utiliser les différents appareils. Cela servira de support à une discussion à la maison et, plus tard, en classe.

**L'intention :** À travers ce qui vient d'être vécu en classe, les élèves ont découvert une multitude d'usages des médias.

Il s'agit maintenant de les amener à porter une attention particulière sur leurs propres usages des principaux médias numériques à la maison (tant sur les raisons pour lesquelles elles/ils les utilisent que sur le temps passé).

### Précisions à donner aux parents :

L'activité proposée dans l'application n'a pas pour objectif de porter un jugement sur les usages médiatiques de chacun-e. Il s'agit simplement d'amener chaque enfant à prendre conscience du temps durant lequel elle/il utilise les outils numériques pour effectuer différentes tâches spécifiques.

L'activité se déroule sur deux jours (un weekend).

Au terme de l'activité, il est intéressant d'échanger avec l'enfant sur les résultats obtenus (à partir des différentes captures d'écran effectuées).

Il se peut qu'un ou plusieurs médias proposés ne soient pas utilisés à la maison. C'est normal. Il n'est pas attendu que chaque enfant dispose de ceux-ci.

**Remarque :** Certains parents pourraient considérer la collecte des données de l'activité (captures d'écran) comme intrusive ou dérangeante. Aussi, il n'est pas opportun de l'obliger.

**De retour en classe :** Organiser une mise en commun et un débat à partir des observations faites par chacun·e. Les échanges portent sur les usages principaux des outils et sur le temps passé devant les écrans.

### PISTES D'ÉVALUATION

- Proposer différents médias familiers aux élèves et leur demander, pour chaque, de déterminer, à l'aide d'un exemple, un usage médiatique que l'on peut en faire.
- Proposer différents usages et demander aux élèves d'associer chaque usage à un objet médiatique et un exemple d'activité concrète.

## 3. Les pictogrammes

### OBJECTIFS

- Comprendre la notion de pictogramme
- Interpréter la signification de pictogrammes (en fonction de leur contenu et du contexte dans lequel ils sont utilisés)

### COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES SOLLICITÉES

	<p><b>Français – Lire :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Construire du sens en tant que récepteur d'un message visuel (image fixe ou animée : dessin, tableau, affiche, film, ...).</li> <li>- Percevoir les interactions entre les éléments verbaux et non verbaux</li> </ul>
	<p><u>Compétences du socle commun de connaissances, de compétences et de culture :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde</li> </ul> <p><u>Compétences spécifiques à l'éducation aux médias et à l'information :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rechercher, identifier et organiser l'information (Compétences infodocumentaires)</li> <li>- Découvrir ses droits et ses responsabilités dans l'usage des médias (Citoyenneté et capacité à agir)</li> </ul>
	

### DÉROULEMENT DE LA SÉANCE 3

#### AVEC LE GROUPE CLASSE

##### Observation de pictogrammes

Les pictogrammes sont partout. Les élèves les aperçoivent sans toujours s'interroger sur leur rôle et leur signification...

1. Projeter la photo de différents pictogrammes présents dans l'école ou ses abords immédiats. Pour chaque pictogramme, demander aux élèves de déterminer le lieu où ils se trouvent et d'identifier les messages qu'ils véhiculent (en s'appuyant sur les éléments graphiques).
2. Elaborer une première définition de la notion de pictogramme (qui pourra être complétée par la suite).
3. Réaliser ensuite une « chasse aux pictogrammes » (dans le cadre d'une sortie scolaire, par exemple). Demander aux élèves de prendre une photo des différents pictogrammes rencontrés afin d'en garder une trace.
4. De retour en classe, observer les pictogrammes pris en photo. Demander aux élèves de :
  - a) s'assurer qu'il s'agit effectivement de pictogrammes (et pas d'un logo, par exemple).

b) déterminer le message en s'appuyant sur des indices tels que les éléments graphiques qui le constituent ou le lieu où il a été photographié.

5. Retour sur la définition élaborée au point 2. Celle-ci est complétée ou ajustée .

### SUR L'APP' – SÉANCE 3 : « Les pictogrammes »

Sur l'app', suite aux échanges qui ont eu lieu en classe, l'élève sera d'abord amené·e à repérer, pour chaque visuel proposé, s'il s'agit ou non d'un pictogramme. Ensuite, c'est la lecture et l'élaboration de signification qui sera exercée. Un par un, des pictogrammes seront affichés avec quatre propositions parmi lesquelles l'élève devra sélectionner celle qui est correcte.

### ADAPTATION DU DISPOSITIF EN CAS D'UN ENSEIGNEMENT À DISTANCE

L'app' peut se suffire à elle-même. Il serait toutefois judicieux de proposer un référentiel aux élèves de manière à ce que, sur base d'exemples concrets, ils puissent identifier ce qui est ou ce qui n'est pas un pictogramme.

### L'APPLICATION À VIVRE À LA MAISON - " Les pictogrammes sont partout"

**L'activité :** « Les pictogrammes sont partout »

Ici, la réflexion sera axée sur l'association des pictogrammes avec les lieux dans lesquels on peut les retrouver et, par la force des choses, sur leur interprétation. L'enfant aura à déplacer chaque pictogramme qui lui est présenté dans le lieu approprié (par exemple, un pictogramme « interdiction de se baigner » se retrouvera dans le carré « plage »).

**L'intention :** Exercer les découvertes faites en classe.

**Précisions à donner aux parents :**

Durant l'activité, il est intéressant d'accompagner l'enfant en lui demandant de préciser son interprétation des différents pictogrammes et en l'invitant à justifier celle-ci.

**Remarque :** Il peut également être intéressant de proposer aux parents de s'amuser avec leur enfant à repérer et interpréter un maximum de pictogrammes (durant une promenade ou une sortie au magasin, par exemple).

**De retour en classe :** Effectuer un rapide retour sur l'activité vécue à la maison.

## PISTES D'ÉVALUATION

- Proposer la reproduction (en situation) de pictogrammes et demander aux élèves d'interpréter leur signification.
- Proposer un ensemble d'images (logos, dessins, enseignes, pictogrammes) et demander aux élèves d'identifier les pictogrammes.

## 4. Une charte des usages

### OBJECTIFS

- Élaborer une charte des usages des outils numériques
- Produire des pictogrammes pour illustrer les éléments de la charte

### COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES SOLLICITÉES

	<p><b>Français - écrire :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Assurer la présentation au niveau des interactions entre les éléments verbaux et non verbaux : choix du support, choix d'illustrations, de photos, de croquis, de cartes, de graphiques, de tableaux, ...</li> <li>- Élaborer des contenus.</li> </ul> <p><b>Education à la philosophie et à la citoyenneté : se fixer des règles et les respecter</b></p>
	<p><u>Compétences du socle commun de connaissances, de compétences et de culture :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendre en compte les règles communes</li> </ul> <p><u>Compétences spécifiques à l'éducation aux médias et à l'information :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Écrire, créer, publier ; réaliser une production collective (Création et collaboration)</li> <li>- Découvrir ses droits et ses responsabilités dans l'usage des médias (Citoyenneté et capacité à agir)</li> </ul>
	

### DÉROULEMENT DE LA SÉANCE 4

#### AVEC LE GROUPE CLASSE

#### Élaboration de la liste des éléments de la charte des usages des outils numériques de l'école

1. Commencer par demander aux élèves de déterminer l'utilité d'une charte et d'identifier les raisons principales d'élaborer une charte des usages des outils numériques à l'école.
2. Proposer différentes chartes aux élèves (certaines accompagnées d'éléments graphiques, d'autres pas) et les amener :
  - à dégager les éléments qui, selon elles/eux, favorisent (ou non) une compréhension rapide du message ;
  - à porter leur attention sur la présence de pictogrammes dans certaines chartes et à s'interroger sur l'intérêt d'utiliser ce type d'élément.
  - à interpréter les pictogrammes présents dans les chartes.
3. Inviter chaque élève à lister individuellement les 3 principaux points sur lesquels elles/ils estiment important de porter son attention quand on utilise le matériel numérique de l'école.
4. Réaliser une mise en commun afin de dégager les différents éléments qui vont constituer

la charte.

### **SUR L'APP' – SÉANCE 4 : « Notre charte des usages numériques en pictogrammes »**

1. Préciser que les pictogrammes qui vont accompagner les différents éléments de la charte seront produits à l'aide de l'application « Notre charte en pictogramme ». En présenter les différentes fonctions techniques puis laisser les élèves se l'approprier librement.
2. En petits groupes, produire les différents pictogrammes à l'aide de l'application. Préalablement, les élèves auront réalisé un premier jet de ces pictogrammes sur papier.
3. Collecter l'ensemble des pictogrammes produits. Proposer ensuite aux élèves de les comparer et de les critiquer de façon constructive.
4. Désigner collectivement les pictogrammes retenus pour la charte. Réaliser la mise en page de la charte et l'imprimer.

Exemple de charte utilisant des pictogrammes :



## ADAPTATION DU DISPOSITIF EN CAS D'UN ENSEIGNEMENT À DISTANCE

Le choix des règles à illustrer par chacun peut s'organiser de différentes façons :

- Il n'y a aucune règle prédéfinie. Chaque élève détermine lui-même la règle qu'elle/il souhaite élaborer et proposer aux autres. Différentes thématiques peuvent être suggérées (ex : durant nos déplacements avec les objets numériques, lorsque nous travaillons avec les outils numériques...).
- La liste des règles est établie préalablement dans le cadre d'une activité en groupe (en présentiel ou en mode visio-conférence). L'élève choisit une règle dans la liste ou s'en voit attribuer une.
- ...

Lorsque les élèves ont terminé, elles/ils réalisent une capture d'écran pour l'enseignant-e. Des activités en lignes peuvent être créées (via LearningApps, Wooclap...) et proposées :

- associer chaque pictogramme à la règle qu'il illustre.
- classer les pictogrammes, associer ceux qui illustrent une même règle
- ...

Il sera intéressant d'organiser une séance en groupe durant laquelle la pertinence et la lisibilité des différents pictogrammes sera débattue

## L'APPLICATION À VIVRE À LA MAISON - " Nos picto-règles sur les écrans à la maison"

**L'activité :** « Nos picto-règles sur les écrans à la maison »

**L'intention :** Les élèves ont découvert l'importance d'établir des règles qui précisent le cadre d'utilisation des outils numériques à l'école.

L'intention est que, accompagné-es de leurs parents, elles/ils réfléchissent et se fixent également des règles à la maison.

**Précisions à donner aux parents :**

L'app' est similaire à celle proposée en classe dans cette quatrième séance. Elle est donc connue des enfants.

Il est primordial que le choix des règles établies pour la maison soit le fruit d'un véritable échange. L'idée n'est pas d'imposer ces règles mais de les décider ensemble (en famille).

Il est contreproductif de vouloir établir trop de règles en une fois. Mieux vaut le faire de façon progressive.

Régulièrement, il est important d'évaluer le respect des règles. Si nécessaire, celles-ci peuvent être ajustées.

**Remarque :** Il est probable que certains parents ne soient pas en mesure d'imprimer les pictogrammes produits à l'aide de l'application. Il serait donc sans doute opportun

de leur proposer d'envoyer les différentes captures d'écran réalisées par un moyen électronique.

**De retour en classe :** Il est intéressant d'inviter les élèves à partager leurs pictogrammes avec les autres, à les expliquer et à présenter la stratégie mise en place pour respecter les règles.

Ces différents pictogrammes pourraient également être mis à disposition sur Internet (sur l'espace utilisé habituellement par l'école).

### PISTES D'ÉVALUATION

- Proposer aux élèves de produire un pictogramme en lien avec une règle énoncée. Leur demander ensuite d'expliquer le choix des éléments qui constituent ce pictogramme et en évaluer la pertinence.
- Vérifier que les élèves maîtrisent les fonctions de base de l'objet technique utilisé pour produire les pictogrammes.
- Demander aux élèves de citer (au moins) 3 éléments pertinents qui justifient l'utilité de se fixer des règles d'utilisation des outils numériques (à l'école ou à la maison).

# L'île des informations

## Résumé de l'île – fil conducteur

Sur cette île, les élèves seront amené-es à se questionner sur l'information, de sa création à sa diffusion.

Elle est composée de 3 grandes étapes :

- La circulation et la prise d'informations (2 séances en classe et 2 activités à la maison)
- Les données : des informations à part entière (1 séance en classe et 1 activité à la maison)
- Les différents points de vue (1 séance en classe et 1 activité à la maison)

L'île immergera les élèves dans la peau d'explorateur·trices, de scientifiques ou de journalistes, au cœur de la jungle tropicale. Cette mise en contexte permettra de raconter facilement une histoire qui embarquera les élèves dans les différentes séances et activités.

Le terme "information" revêt plusieurs définitions (Larousse en ligne) :

- l'action d'informer quelqu'un, un groupe, de le tenir au courant des événements
- une indication, un renseignement, une précision que l'on donne ou que l'on obtient sur quelqu'un ou quelque chose
- tout événement, tout fait, tout jugement porté à la connaissance d'un public plus ou moins large, sous forme d'images, de textes, de discours, de sons
- une nouvelle communiquée par une agence de presse, un journal, la radio, la télévision

Bien que les médias traditionnels aient pris le tournant du numérique en proposant de la presse en ligne, la télévision en direct et en replay, les podcasts... ils ne sont plus les seuls canaux principaux de diffusion de l'information. En effet, les nouveaux médias numériques permettent aux internautes de partager des informations sur les réseaux sociaux et dans les messageries privées. Par conséquent, il est important de considérer que chacun et chacune puisse devenir producteur·trice d'information au même titre que les médias dont la parole est traditionnellement considérée comme plus légitime. De plus, qu'elle soit consommée sur les réseaux sociaux, les médias traditionnels, (ou les réseaux sociaux des médias traditionnels), ce qui compte n'est pas tellement la source de l'information que l'on utilise mais plutôt le point de vue critique que l'on a vis-à-vis d'elle, la capacité à la comparer à d'autres sources, et surtout à la remettre en question.

<b>Age conseillé</b>	8 – 12 ans
<b>Durée du parcours</b>	4 -5 h en classe 1 à 2 h à la maison

## Objectif général

Amener chaque élève :

- à comprendre la présence de l'information sur Internet
- à comprendre le lien entre les données et l'information
- à prendre du recul sur les informations rapportées

## Note complémentaire (Prérequis)

L'activité ne sollicite aucun prérequis spécifique. La présence d'un-e adulte est préférable quelle que soit la séance ou l'activité, puisqu'il s'agit ici de permettre aux enfants de s'enrichir des connaissances des adultes. De plus, pour les plus enfants qui auraient du mal avec la lecture, la présence d'un-e adulte (enseignant-e ou parent) est nécessaire pour lire les consignes.

Adultes (parents, enseignant-es) et enfants réaliseront les activités et séances de l'app' ensemble et pourront s'aider mutuellement dans la maîtrise de l'outil (tablette, smartphone)

## Suggestion de parcours

 <b>À l'école</b>	 <b>À la maison</b>
<b>1. La circulation et la prise d'informations</b> <u>Objectifs :</u> - Comprendre comment l'information circule et où elle existe - Comprendre l'utilité et le fonctionnement d'un moteur de recherche	
N°1 "Se connecter avec le reste du monde" 	
N°2 "Mille milliards d'informations !" 	
	 N°3 "Trouver ce que l'on cherche"
	 N°4 "Exploration d'informations à la maison"
<b>2. Les données : un point de départ pour les informations</b> <u>Objectifs :</u> - Faire le lien entre les informations et les données	
N°5 "Les données de la jungle" 	
	 N°6 "Jungle animale"
<b>3. Le point de vue</b> <u>Objectifs :</u> - Comprendre la notion de "cadrage de l'information"	
N°7 "Dézoom, zoom" 	
	 N°8 "Cadrer l'info"

Liens avec le référentiels des compétences	
	<p><b>Visée transversale :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Développer une pensée critique et complexe : Trouver, traiter et évaluer des sources d'informations (recherche documentaire, fiabilité des informations).</li> </ul> <p><b>Numérique - Information et données :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser, adéquatement en contexte, le terme Internet</li> <li>- Utiliser un outil de recherche en s'adaptant à l'environnement spécifique d'utilisation : logiciel, système d'exploitation, Web...</li> </ul>
	<p><u>Compétences du socle commun de connaissances, de compétences et de culture :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre et s'exprimer à l'oral</li> <li>- Rechercher et traiter l'information au moyen d'outils numériques</li> <li>- Résoudre des problèmes élémentaires</li> <li>- Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde</li> </ul> <p><u>Compétences spécifiques à l'éducation aux médias et à l'information :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rechercher, exploiter et organiser l'information (Compétences infodocumentaires)</li> <li>- Découvrir et s'appropriier un espace informationnel et un environnement de travail</li> <li>- Écrire, créer, publier ; réaliser une production collective (Création et collaboration)</li> <li>- Découvrir ses droits et ses responsabilités dans l'usage des médias (Citoyenneté et capacité à agir)</li> </ul>
	

### Proposition d'adaptation en distanciel

En présentiel, les notions abordées durant ce parcours se construisent par le biais de nombreuses interactions. Il est en effet proposé, pour chaque séance en classe, une mise en contexte de celle-ci avant sa réalisation sur l'app interactive.

Néanmoins, et suite au contexte sanitaire particulier lié au COVID19 durant lequel ce projet a vu le jour, nous proposons également pour chaque fiche de séance une adaptation pour permettre sa réalisation dans un contexte d'enseignement à distance total ou hybride.

Au sein de la plupart des activités, il est possible de faire une capture d'écran pour enregistrer les réponses ou la proposition élaborées par l'élève lors de l'activité à la maison. Au choix de l'enseignant-e de définir par quels moyens recevoir ces captures d'écrans (groupe What's App, de messagerie instantanée, e-mails, plateforme de travail en ligne) depuis la maison et à partir des contextes familiaux connus.

# 1. La circulation et la prise de l'informations

## OBJECTIFS

- Comprendre comment l'information circule et où elle existe
- Comprendre l'utilité et le fonctionnement d'un moteur de recherche

## Compétences disciplinaires sollicitées

	<p><b>Français - lire :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication : choisir un document en fonction du projet et du contexte de l'activité</li> <li>- Dégager l'organisation d'un texte : repérer les marques de l'organisation générale.</li> </ul>
	<p><u>Compétences du socle commun de connaissances, de compétences et de culture :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre et s'exprimer à l'oral</li> <li>- Rechercher et traiter l'information au moyen d'outils numériques</li> </ul> <p><u>Compétences spécifiques à l'éducation aux médias et à l'information :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rechercher, exploiter et organiser l'information (Compétences infodocumentaires)</li> <li>- Découvrir et s'approprier un espace informationnel et un environnement de travail</li> </ul>
	

## DÉROULEMENT DE LA SÉANCE 1 – « Se connecter avec le reste du monde »

### AVEC LE GROUPE CLASSE

#### Introduction à l'intégralité du parcours "Recherche et production d'informations"

L'enseignant-e lance la séance avec une petite introduction :

- « Grâce à Internet, il est très rapide de trouver des informations sur de nombreux sujets. Je vous propose d'en explorer un en particulier : « la jungle tropicale ». A travers les différentes étapes proposées dans le parcours que nous allons réaliser ensemble, nous serons amenés à nous renseigner sur ses habitants et habitantes, ses animaux, sa végétation, etc. L'objectif : publier sur Internet un texte informatif sur « la jungle tropicale ». Nous aurons 4 missions collectives à remplir et 4 autres individuelles. Alors, prêtes et prêts à remplir cette mission ? »

#### Etape 1 : discussion autour des composants qui constituent le réseau Internet

1. Commencer par cibler le matériel auquel les élèves pensent quand on leur parle d'Internet. Ce, à partir de questions de plus en plus précises :
  - « Comment peut-on s'informer ou trouver des informations sur un sujet ? Sur quels supports peut-on le faire ? »

- « *Quels ont les outils (les appareils) nécessaires pour recevoir de l'information sur Internet ?* »
- « *Qu'utilise-t-on pour se connecter à Internet ?* »

Les réponses sont notées au tableau. Chaque fois, les élèves sont invité.e.s à expliquer dans ses mots ce dont il s'agit. Le but est d'inciter à la participation. Si les élèves ne parviennent pas à citer tous les composants de l'exercice de l'application, ce n'est pas grave, ils seront définis et vus plus tard.

2. Inviter ensuite les élèves à identifier l'ensemble des outils qui permettent à une information de circuler sur Internet, et à percevoir comment ces différents outils (composants) interagissent entre eux.

La réflexion est lancée à partir d'une question :

- « *Je dispose d'une photo prise avec mon smartphone. J'aimerais la publier sur Internet pour qu'elle puisse apparaître sur l'écran d'ordinateur de mon ami. Selon vous, quelles sont les différentes étapes (les différents outils) par lesquelles ma photo va devoir passer avant de pouvoir être vue par mon ami ?* »

Ici, il est important de laisser un temps de réflexion individuel et, par exemple, de proposer aux élèves de réaliser (seuls ou par deux) un schéma qui selon eux symbolisent le chemin parcouru par la photographie.

Les différents schémas pourront ensuite être observés, critiqués, complétés...

Il va de soi qu'il existe plusieurs chemins possibles. L'intérêt est surtout de mettre en évidence tous les composants nécessaires au cheminement d'un contenu sur Internet.

Il existe également différents procédés (publication sur un espace en ligne (privé ou public, dépôt sur un espace de stockage en ligne, envoi de la photo par messagerie...). Si l'occasion se présente, il est intéressant de les considérer et d'en dégager les principales spécificités.

Proposer ensuite une seconde situation.

- « *Quel est le rôle de notre site / blog de la classe / de l'école ?* », « *Quelles sont les différentes étapes avant la mise en ligne des informations que nous y publions ? Par où passent-elles ?* »

Cette fois, la réflexion est menée de façon collective. Les différents éléments identifiés par le groupe sont répertoriés et organisés au tableau (sous la forme d'un schémas). Chaque composant est nommé de façon précise et son rôle est explicité.

## **Etape 2 : SUR L'APP' – SÉANCE 1 : « Se connecter avec le reste du monde » - Reconstituer une partie du réseau Internet**

Découverte collective de l'exercice proposé sur l'application :

- « *Nous venons d'identifier l'équipement principal nécessaire pour communiquer avec*

*le reste du monde et pour diffuser des informations sur Internet. Par exemple, pour expliquer aux gens ce qu'il se passe dans la jungle tropicale. Vérifions si nous sommes capables de reconstituer le réseau Internet... »*

Inviter les élèves à lire la consigne et à découvrir les composants cités dans la première étape (sur la partie de droite). Ensemble, en rappeler le rôle. Les composants qui n'avaient pas été cités précédemment par le groupe sont ciblés et explicités.

Contextualiser ensuite l'exercice :

- « Une personne a très envie de se renseigner sur les cacatoès. "Arte", une chaîne télévisée, possède un site Internet sur lequel il y a un tas de reportages très intéressants... Dont un sur ces superbes oiseaux. Faisons en sorte que la personne puisse regarder ce reportage ! »

Amener les élèves à réfléchir en petit groupe sur la façon dont les composants doivent être agencés pour permettre à l'internaute de regarder un reportage sur la chaîne "Arte" (chaîne connue en France pour diffuser des reportages très intéressants, notamment sur la jungle tropicale).

Réaliser ensuite une correction collective en précisant, pour chaque composant, son nom, son rôle et sa place dans le circuit de communication.

A savoir : il y a plusieurs solutions possibles, puisqu'il n'existe pas une seule façon de se connecter au réseau Internet. Ex : on peut mettre "4G / Antenne" ou "Wifi / box internet". Différentes portes d'entrée sont donc envisageables.

### **Etape 3 : conclusion**

Lorsque l'activité sur l'application est terminée, Synthétiser les découvertes : « *Quand on reçoit une information, elle ne sort pas de nulle part. Elle a été créée par une (des) personne(s), puis mise sur le réseau, stockée sur des serveurs, pour ensuite être accessible aux internautes. Les journalistes ne sont plus les seules personnes qui créent l'information : nos reporters et reportrices peuvent aussi en créer... Tout comme bien d'autres personnes !* ».

Terminer la séance en amenant les élèves à échanger à partir de ces questions :

- « Qui peut publier de l'information ? »
- « Connaissez-vous des personnes qui publient de l'information sur Internet ? Qui sont-elles ? Comment et où le font-elles ? »

Eviter au maximum d'affirmer en bloc qu'un tel type de contenu est on n'est pas de l'information. Ce n'est pas l'objectif et, de toute façon, cette notion d'information n'est plus si claire que ça à l'heure de l'Internet.

L'intérêt est de cibler une multitude d'acteurs (presse, Youtubeurs, internautes lambda...) et d'espaces d'informations (sites, blogs, réseaux sociaux...).

## ADAPTATION DU DISPOSITIF EN CAS D'UN ENSEIGNEMENT À DISTANCE

Pour l'étape 1, une animation en distanciel doit être organisée sur la plateforme d'enseignement à distance. Deux pistes envisageables :

1. Laisser s'exprimer les élèves tel que prévu initialement et constituer une synthèse à partir de tout ce qui se dit.
2. Préférer une approche plus descendante et expliquer ce qu'est le réseau Internet avant de passer à l'étape 2 et de présenter les différents composants présents sur l'application dans la colonne de droite.

Pour l'étape 2, individuellement, les élèves remettent les composants dans l'ordre puis proposent leur solution à l'enseignant.e (sous la forme d'une capture d'écran, d'une explication orale donnée dans un temps de réunion en ligne, d'un schéma sur papier qui retrace le chemin de l'information, ...). Les différentes propositions pourraient être rassemblées et mises à disposition sur un espace en ligne spécifique.

## QUELQUES NOTIONS POUR L'ENSEIGNANT·E

**Réseau internet :** Réseau informatique mondial interconnectant les utilisateur·trices. Internet est principalement composé de serveurs et de câbles en fibre optique dans lesquels circule l'information.

**Antenne :** Relai connecté au réseau, servant à diffuser le réseau mobile sur une portée de quelques kilomètres.

**4G / 5G :** Réseaux mobiles de 4ème et 5ème génération. A la différence d'anciens réseaux mobiles qui ne servaient qu'à téléphoner ou à échanger des SMS, la 4G et la 5G permettent de se connecter au réseau Internet et d'échanger de grandes quantités d'informations.

**Wifi :** Réseau sans fil domestique de courte portée permettant de connecter des appareils au réseau par le biais de la box internet.

**Box internet :** Dispositif fourni par un fournisseur d'accès internet (FAI) permettant de se connecter au réseau.

**Câble ethernet :** Câble permettant de connecter physiquement un ordinateur à une box internet ou à d'autres ordinateurs. La connexion y est plus rapide que par le biais du Wifi.

**Câble :** Câble en fibre optique reliant les différents points du réseau (serveurs, routeurs, utilisateur·trices, etc.). Pour relier physiquement les continents entre eux, les câbles reposent au fond de l'océan.

**Data center ou centre de données :** Centre regroupant des dizaines de serveurs. Ils servent à stocker un très grand nombre de données et sont principalement utilisés par les grosses entreprises de la tech. Par exemple, Netflix stock l'ensemble des séries et films de son catalogue dans des data centers.

**Serveur :** Ordinateur servant à stocker beaucoup de données (films, musiques, mails, sites internet, etc.) Ils sont accessibles de partout grâce à internet.

**Smartphone :** Téléphone intelligent. Dispositif mobile servant à téléphoner mais aussi à travailler, communiquer, se divertir...

**Tablette :** À mi-chemin entre un ordinateur portable et un smartphone, les tablettes sont des dispositifs servant à communiquer, consulter internet, regarder des films, etc.

**Ordinateur :** Matériel informatique. Dans le langage courant, on entend par “ordinateur” tout ce qui est PC fixes ou PC portables. Les autres terminaux comme les smartphones, tablettes, serveurs et consoles de jeu sont aussi des ordinateurs, car ils sont composés d’éléments similaires (mémoire, processeur, carte graphiques, etc.)

**Terminal :** Appareil relié à un ordinateur central

**Satellite :** Équipement de communication situé en orbite autour de la Terre. Dans des cas exceptionnels, ils peuvent relier des utilisateur·trices au réseau lorsque celles/ceux-ci ne peuvent pas se connecter à une box Internet ou à une antenne 4G/5G (par exemple pour es bateaux en pleine mer).

**SmartTV :** Télévision intelligente qui possède un système d’exploitation sur lequel il est possible d’installer des applications, comme des services de vidéo à la demande ou des jeux.

**Xbox ou autre console :** Nombreuses sont les consoles actuelles qui permettent de naviguer sur Internet. Il s’agit simplement d’un autre terminal.

## DÉROULEMENT DE LA SÉANCE 2 – « 1000 milliards d’informations »

### AVEC LE GROUPE CLASSE

**Objectif de la séance :** Identifier les moteurs de recherche et en comprendre le fonctionnement

#### Etape 1 : introduction au moteur de recherche

Commencer par préciser aux élèves qu’il y aura deux activités à faire à la maison à la suite de la séance du jour (cette dernière permettant de préparer le travail à effectuer). Expliquer ensuite le contexte général proposé dans l’application :

- « *En tant que chercheur·euse en pleine forêt, vous allez recevoir deux missions à faire à la maison : la première sera de trouver des photos sur Internet, la deuxième de comprendre comment on analyse une information.*  
*Aujourd’hui, commençons par découvrir comment trouver toutes ces informations !”*

A partir d’un échange autour de différentes questions, amener les élèves à préciser ce que sont les moteurs de recherche et la façon générale dont ils fonctionnent

- « Comment vous y prenez-vous pour lorsque vous cherchez des informations sur Internet ? »
- « Vous venez de citer des outils tels que Google et Bing (par exemple), de quoi s’agit-il ? »
- « Comment fonctionnent-ils ? »
- « Comment arrivent-ils à identifier tous les endroits sur les quels nous sommes susceptibles de trouver les informations recherchées ? »
- « Connaissez-vous d’autres moteurs de recherche ? »

Les échanges permettent d'affiner les réponses. Des traces de ces différents échanges sont conservées. En guise de synthèse, les élèves dressent une définition commune de ce qu'est un moteur de recherche. Cette définition pourra naturellement évoluer par la suite en fonction des futures découvertes des élèves. Dans un premier temps, elle peut donc être approximative...

Si cela s'avère nécessaire, les notions de navigateur et de moteur de recherche sont différenciées (voir ci-après). La confusion n'est en effet pas rare.

## Etape 2 : découverte de la diversité des moteurs de recherche

Montrer le contenu de la première page de l'application aux élèves et les amener à repérer ceux déjà cités à l'étape 1 ainsi que ceux qu'ils connaissent sans pour autant les avoir cités. Les spécificités de certains moteurs de recherche sont mises en avant (voir ci-après).

Le but est de montrer qu'il n'existe pas que Google (le plus connu), mais une diversité de moteurs de recherche qui ont chacun leur spécificité.

Si certains ne sont pas connus des élèves, l'enseignant·e les présente.

Il est intéressant de prendre le temps d'observer concrètement les moteurs de recherche. Ce, afin d'amener les élèves :

- À percevoir les éléments qui les constituent ;
- de dégager les similitudes et les différences de contenus proposés (à partir d'une recherche simple) ;
- à identifier les spécificités de certains moteurs de recherche ("Qwant Junior", par exemple, qui est destiné aux enfants).

## Etape 3 : fonctionnement du moteur de recherche

Présenter ensuite l'application suivante aux élèves et vérifier la bonne compréhension de la consigne.

Observer le rôle joué par le compteur et demander aux élèves de préciser comment procéder pour pouvoir trouver les feuilles vertes à pois. Réaliser l'exercice une première fois en collectif afin de s'assurer que tout le monde a bien compris son fonctionnement.

Revenir ensuite sur la définition de moteur de recherche formulée collectivement à l'étape 1. La relire et la compléter si nécessaire.

Une analogie qui est parfois exprimée et qui peut être soumise aux élèves :

*« Un moteur de recherche possède des logiciels qui « visitent » continuellement tous les sites Internet du monde. Ils en identifient et en recensent le contenu des pages... Cela permet de savoir très vite quelles pages proposer quand on fait une recherche ! On peut comparer Internet est à une grande toile d'araignée. L'araignée serait le moteur de recherche qui devrait se rendre rapidement là où elle doit aller chercher quelque chose de spécifique : une feuille à pois, par exemple. Pour éviter de devoir parcourir toute sa toile, elle a pris le temps*

*de mémoriser là où se trouve cette feuille. Ainsi, lorsqu'elle en aura besoin, elle pourra s'y rendre rapidement. »*

Proposer aux élèves de réaliser individuellement l'exercice proposer. D'abord la première partie où les feuilles sont cachées. Ensuite celle où toutes les feuilles sont visibles. Les inviter à conserver et comparer les deux temps mis pour les deux situations.

Ensemble, comparer les différences de temps et constater que (logiquement) tout le monde est allé plus rapidement lorsque les feuilles étaient visibles.

Comparer la situation avec le système de référencement des moteurs de recherche : *« En référençant et en organisant les contenus quotidiennement (selon des techniques spécifiques), cela leur permet de ne pas devoir aller visiter tous les sites chaque fois qu'on lance une recherche... Cela leur permet de trouver un résultat bien plus rapidement que s'il fallait tout découvrir au fur et à mesure. »*

#### **Etape 4 : conclusion**

Résumer brièvement puis inviter les élèves à s'exprimer :

- *« Vous l'avez compris, un moteur de recherche référence beaucoup de pages sur Internet. On peut donc trouver quelque chose très rapidement grâce à lui. Cependant, si on n'est pas précis dans sa recherche, il y a tellement de pages référencées que l'on risque de ne pas obtenir exactement ce que l'on veut... »*
- *« Qui a déjà effectué une recherche sur Internet ? »*
- *« As-tu trouvé rapidement ce que tu cherchais ? »*
- *« Comment as-tu procédé pour effectuer ta recherche ? »*

Inviter ensuite les élèves à tester un moteur de recherche en effectuant une recherche sur une thématique spécifique (à définir par l'enseignant.e). Les différents mots-clés introduits dans la barre de recherche sont listés et comparés. Les résultats obtenus par chacun.e également. Il est alors précisé (si cette notion n'est pas citée par les élèves) que les termes introduits dans la barre de recherche sont des mots-clés qui permettent de cibler la recherche.

Terminer en expliquant la tâche qui sera à effectuer à la maison via l'application :

*“Les mots clefs sont des groupes de mots qui permettent de cibler ce que l'on cherche sur Internet via un moteur de recherche. Il faut bien les choisir. À la maison, sur l'application, vous devrez tenter d'identifier quels mots clefs utiliser afin de trouver des images très précises (activité #1). Vous devrez également choisir une information que vous aurez trouvée (soit sur Internet, soit sur un journal, soit à la télévision, soit ailleurs...) et l'analyser pour savoir qui l'a écrit, le titre, la date, etc. (activité #2)”*

### **AVEC LE GROUPE CLASSE - ÉLÉMENTS DE CONTEXTE POUR PRÉPARER LES DEUX ACTIVITÉS À LA MAISON**

## Trouver ce que l'on cherche

Pas de préparation pour cette activité. Il faut simplement s'assurer que la notion de mot-clé est comprise.

## Exploration d'informations à la maison

Pour préparer cette activité à la maison, il est intéressant d'avoir mené au préalable une activité durant laquelle les élèves ont été amené.e.s à percevoir :

- les éléments qui composent une information ;
- les différents types d'information que l'on peut rencontrer ;
- les types de médias dans lesquels sont publiées ces informations (qu'ils soient numérique ou non).

Pour ce faire, vous pouvez faire réaliser une première l'activité n°4 « Exploration d'information à la maison » en classe.

## ADAPTATION DU DISPOSITIF EN CAS D'UN ENSEIGNEMENT À DISTANCE

Les exercices proposés dans l'application peuvent constituer une porte d'entrée qui permettant de lancer une première base de réflexion individuelle qui sera exploitée dans un temps collectif, sur la plateforme d'enseignement à distance.

Dans ce cas, il serait intéressant de permettre aux élèves d'exprimer ce qu'ils ont tiré de l'exercice réalisé (par le biais d'un questionnaire en ligne, d'un document collaboratif sur lequel chacun.e dépose ses constatations, ...)

## QUELQUES NOTIONS POUR L'ENSEIGNANT-E

### Différence entre navigateur et moteur de recherche :

Le navigateur, c'est le programme (ou l'application) dont l'on va se servir pour aller sur Internet. On peut citer parmi les plus connus Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge ou Safari. Le moteur de recherche est un site internet qui va nous permettre d'effectuer des recherches sur le web. On peut citer parmi les plus connus Google, Bing ou Ecosia.

### Fonctionnement d'un moteur de recherche :

Les moteurs de recherche scannent continuellement les pages web accessibles publiquement de manière à indexer leur contenu. Lorsqu'on effectue une recherche, le moteur de recherche va chercher dans son index les éléments qui correspondent aux mots recherchés. Il affiche ensuite le résultat.

### Spécificités des moteurs de recherche :

Qwant Junior :

Version de Qwant spécialement adaptée aux plus jeunes (8 - 12 ans). Les sites inadaptés aux jeunes public y sont bannis.

Google : Moteur de recherche le plus connu et le plus utilisé.

Lilo : Lilo affirme respecter la vie privée des utilisateurs en n'utilisant pas leur données personnelles pour afficher de publicités ciblées. L'utilisateur peut choisir de reverser une part de l'argent récolté par l'affichage des publicités (non-ciblées) à des associations.

Kiddle : Moteur de recherche adapté aux enfants. Il repose sur le *SafeSearch* de Google, une option visant à bloquer les résultats ne correspondant pas aux enfants.

Bing : Moteur de recherche de Microsoft. C'est celui par défaut sur le navigateur Edge, lui-même navigateur par défaut sur les ordinateurs Windows.

Qwant : Moteur de recherche Français dont la politique est de ne pas utiliser les données personnelles des utilisateurs pour afficher de la publicité ciblée.

DuckDuckGo : Moteur de recherche n'utilisant pas les données personnelles pour la publicité ciblée.

Yahoo! Ancien concurrent de Google, Yahoo! est l'un des premiers moteurs de recherche.

Startpage : Moteur de recherche ne gardant aucune information ni donnée personnelle sur les utilisateurs.

Ecosia : Moteur de recherche n'utilisant pas les données personnelles des utilisateurs pour afficher des publicités. Une partie de l'argent récolté par la diffusion de publicités est utilisé pour planter des arbres.

## L'APPLICATION À VIVRE À LA MAISON - "Trouver ce que l'on cherche"

### Activité 1 : « Trouver ce que l'on cherche »

Le principe est simple : des mots clés à gauche sont à relier avec les images correspondantes à droite.

**L'intention** : Réfléchir à la notion de mot-clé et de résultat de recherche, ainsi que permettre aux adultes de se familiariser avec l'application et avec le principe d'activités.

**Précisions à donner aux parents** : L'activité proposée n'a de sens que si elle est pleinement vécue en duo par l'enfant et au moins un parent. L'application est véritablement à considérer comme un support qui facilite les échanges.

Les adultes sont invité.e.s :

- à demander ce qui a été fait à l'école sur la question des moteurs de recherche
- à donner des exemples de recherches qu'elles/ils font quand elles/ils cherchent quelque chose sur Internet

**Remarque** : //

**De retour en classe** : Aucun retour spécifique à faire en classe. Il est toutefois important de prendre un temps pour inviter les élèves à expliquer la manière dont ils ont vécu l'activité avec leurs parents et à préciser ce qu'ils ont appris de nouveau (si c'est le cas) durant les échanges qu'ils ont eu avec eux.

## L'APPLICATION À VIVRE À LA MAISON - "Exploration d'informations à la maison"

### Activité 2 : « Exploration d'informations à la maison »

Les élèves vont utiliser les questions "Qui ? Quoi ? Pourquoi ? Quand ? Où ?" pour analyser une "information" issue d'un média trouvé à la maison (qu'il s'agisse de la télévision, d'un journal papier ou en ligne, d'une page Internet, d'une vidéo sur Internet...).

**L'intention** : Donner aux enfants la possibilité d'analyser une information de manière simple, pour commencer à se questionner sur la remise en contexte d'une information, sa prise à distance et sa posture vis à vis d'elle.

**Précisions à donner aux parents** : Il est important de préciser aux parents que leur accompagnement est essentiel durant cette activité et qu'il est préférable d'utiliser un type de média / un support familial pour l'enfant.

**Remarque** : //

**De retour en classe** : Les élèves sont invité.e.s à partager leur expérience sur la deuxième activité lors d'un tour de table.

## PISTES D'ÉVALUATION

- **Se connecter avec le reste du monde**
  - Proposer aux élèves de nommer un certain nombre de composants de l'infrastructure du réseau (à partir de pictogrammes qui leur sont présentés)
  - Proposer aux élèves de placer dans l'ordre les éléments composants le réseau selon des mises en situations. Par exemple :
    - Clara est dans la rue sur un smartphone et envoie un mail à Yassin qui est sur un ordinateur connecté.
    - Camille est sur une tablette et veut regarder une vidéo sur YouTube.
- **Mille milliards d'informations et Trouver ce que l'on cherche (évaluation commune)**
  - Demander aux élèves d'expliquer dans leurs mots les notions de "moteur de recherche" et de "mot-clé".
- **Exploration d'informations à la maison**
  - Proposer aux élèves une (ou plusieurs) "information(s)" issue(s) de différents médias (par exemple, un extrait de radio, un article de journal et leur demander d'identifier la présence d'éléments de réponse aux questions « Qui ? Quoi ? Pourquoi ? Quand ? Où ? »

## 2. Les données : un point de départ pour les informations

### OBJECTIFS

- Faire le lien entre les données et les informations

### COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES SOLLICITÉES

	<p>Français – écouter - élaborer des significations :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gérer la compréhension du document pour découvrir les informations implicites (inférer)</li> <li>- Relier des informations significatives du message à ses connaissances et à d'autres sources.</li> </ul>
	<p><u>Compétences du socle commun de connaissances, de compétences et de culture :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre et s'exprimer à l'oral</li> </ul> <p><u>Compétences spécifiques à l'éducation aux médias et à l'information :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rechercher, exploiter et organiser l'information (Compétences infodocumentaires)</li> </ul>
	

### DÉROULEMENT DE LA SÉANCE 3

#### AVEC LE GROUPE CLASSE

Demander aux élèves de définir avec leur propre mot ce qu'est une donnée. Les mots clés sont notés au tableau afin de synthétiser ce que disent les élèves.

La notion de données peut sembler très abstraite pour les élèves. S'exprimer sur celle-ci sans exemple peut donc s'avérer difficile. Aussi ne pas hésiter à lister un ensemble de données (d'observations, de faits) sur un sujet spécifique.

Exemple : La rentrée des classes.

Les données : le nombre d'élèves dans l'école, la date de la rentrée, le nom de l'événement, le nombre de nouveaux élèves, le climat au moment de la rentrée... Le tout lister sans recherche de mise en lien entre les informations.

Conclure que, pour construire une information, il est indispensable de disposer d'un ensemble de données spécifiques.

#### SUR L'APP' – SÉANCE 3 : « Les données de la jungle »

Cet exercice met les enfants dans la peau d'explorateurs qui partent à la recherche d'informations sur la faune et la flore de la jungle. L'activité se déroule en 3 temps.

#### 1 - Observe la jungle

Les élèves doivent observer l'image qui leur est présentée. Ils doivent énoncer à voix haute ce qu'ils voient : des arbres, des tigres, etc.

Terminer en demandant ce qu'ils ont appris de tout ce qu'ils ont entendu.

En principe : rien. Ils ont juste exprimé les données visibles. Leur faire remarquer.

Si ce n'est pas le cas, leur demander d'expliquer d'où vient ce qu'ils disent : une observation ou une interprétation ? Leur faire percevoir que l'observation est une donnée, pas l'interprétation...

## **2 - Récolter des données**

Sur l'écran suivant, les élèves doivent faire correspondre dans des cases les différentes données observées.

- cliquer sur les cases pour qu'elles se remplissent de couleur

- cliquer dans les ronds pour dessiner un rond (comme une gommette)

Cette proposition peut se faire de façon analogique, sur papier, selon le nombre de tablettes/smartphones disponibles.

Solution retenue :

Total des animaux / 15 carrés

Total des arbres / 15 carrés

Type d'animaux / 3 ronds (félin / insecte / oiseau)

Couleur de feuille / Rond divisé en 3 (vert / bleu / jaune)

Proportion d'adultes et de bébés animaux / 6 carrés (adulte) - 6 carrés (bébé)

## **3 - De la donnée à l'information**

L'écran suivant est constitué d'un bloc note sur lequel les élèves doivent interpréter les données récoltées pour les transformer en information.

A ce stade, il faut préciser que, seules, « les données ne servent à rien » (qu'elles ne sont que des constats généraux). Pour les rendre utiles, il faut les interpréter, les lier, pour les transformer en information.

Une information c'est une donnée à laquelle on ajoute du sens. Par exemple, dire uniquement qu'il y a quatre félins est un simple constat. Ce n'est pas suffisant pour que ce soit une information. Expliquer pourquoi ils vivent en groupe devient une information.

## **ADAPTATION DU DISPOSITIF EN CAS D'UN ENSEIGNEMENT À DISTANCE**

Cette séance est possible dans un enseignement à distance si elle démarre d'abord par un moment en visio-conférence afin de pouvoir introduire les consignes et s'assurer de la compréhension des concepts proposés.

La séance se déroulerait dès lors de la manière suivante :

- Synchrones : Etape 1 : L'enseignant·e préfère une discussion / un échange avec les élèves (comme prévu en présentiel) et les laisse s'exprimer ou privilégie une approche

plus descendante et elle/il leur explique ce qu'est une donnée en donnant des exemples

- Asynchrone : les élèves découvrent en autonomie les consignes et à compléter les carrés / les ronds en fonction de ce qu'elles/ils observent. (étape 2)
- Synchrones : Réaliser ensuite une mise en commun sur base d'une comparaison (correction) des réponses et lancer les consignes pour l'étape 3.
- Asynchrone : inviter les élèves à produire de façon autonome une information sur base des éléments reçus. Les textes de chacun sont publiés sur un espace dédié afin de pouvoir être lus par l'ensemble et être confrontés.

Il sera alors intéressant de prendre le temps de comparer les textes et, s'il y a des différences significatives, s'interroger sur leur raison d'être (alors que les données de base initiales étaient communes)

## L'APPLICATION À VIVRE À LA MAISON - "Jungle animale"

### Activité 3 : « Jungle animale »

**L'intention** : À la maison, les enfants récoltent des données audios afin de les transformer en information. Ils écoutent une série de cris d'animaux afin de les classer sur une frise chronologique. Dans un second temps, ils remplissent un texte à trous de manière à transformer les données brutes en information.

**Précisions à donner aux parents** : S'assurer que l'enfant comprend bien quel cri correspond à quel animal.

**Remarque** : //

**De retour en classe** : Revenir avec les élèves sur la séance et s'assurer que la distinction entre les notions "de donnée" et « d'information » est comprise.

## PISTES D'ÉVALUATION

- **Les données de la jungle et Jungle Animale (évaluation commune)**
  - Demander aux élèves d'explicitier, dans leurs mots, la distinction entre les termes "donnée" et "information".
  - Proposer des données et des informations liées à la vie de la classe et inviter les élèves à les classer.

### 3. Le point de vue

#### OBJECTIFS

- Comprendre la notion de “cadrage de l’information”

#### COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES SOLLICITÉES

	<p><b>Français – lire</b> : Percevoir les interactions entre les éléments verbaux et non verbaux</p> <p><b>Numérique – création de contenus</b> : Produire et traiter des contenus multimédias.</p>
	<p><u>Compétences du socle commun de connaissances, de compétences et de culture</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rechercher et traiter l’information au moyen d’outils numériques</li> </ul> <p><u>Compétences spécifiques à l’éducation aux médias et à l’information</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rechercher, exploiter et organiser l’information (Compétences infodocumentaires)</li> <li>- Écrire, créer, publier ; réaliser une production collective (Création et collaboration)</li> </ul>

#### DÉROULEMENT DE LA SÉANCE 4 « Dézoom, zoom »

##### AVEC LE GROUPE CLASSE

Les éléments contenus dans une image sont nombreux et peuvent être interprétés différemment (selon la personnalité de celui ou celle qui les interprète, selon les éléments qui sont mis en avant...). C’est pourquoi on parle de polysémie (plusieurs sens) des images.

Pour introduire la séance, proposer aux élèves d’imaginer une légende pour cette photo (source : Internet – Auteur inconnu)



Après avoir comparé les différentes légendes imaginées, proposez à vos élèves de découvrir la version humoristique qui circule sur les réseaux sociaux :



Proposer ensuite d'autres photos et, pour chaque, demander aux élèves d'inventer une légende. Découvrir et comparer ensuite les propositions de chacun afin d'amener les élèves à percevoir qu'une même photo peut entraîner plusieurs interprétations.

Ensuite, ils travaillent à partir de la séance sur l'App' :

#### **SUR L'APP' – SÉANCE 4 : « Dézoom, zoom »**

Proposer aux élèves d'observer les images et les amener à s'interroger sur ce qu'elles illustrent ou sur le message qu'elles veulent véhiculer.

À travers deux exercices, faire prendre conscience du rôle joué par le cadrage (ou la mise en avant d'éléments spécifiques) dans le message véhiculé par l'image.

#### **Consigne : "Quelle histoire raconte cette image ?"**

Une image apparaît avec une zone noire (que l'on ne peut pas « gratter ») qui en masque une partie.

Amener les élèves à échanger sur leurs perceptions et leurs interprétations du contenu (du message véhiculé).

Passer ensuite à la photographie suivante.

#### **Consigne : "Quelle histoire raconte cette image ? Gratte ensuite la partie orange, puis raconte une nouvelle histoire."**

En réalité, c'est la même image que la première mais les zones cachées sont différentes (avec, cette fois, une zone orange) pour donner l'impression que c'est totalement une autre image. Amener à nouveau les élèves à échanger sur leurs perceptions et leurs interprétations du contenu de l'image.

Proposer ensuite aux élèves de « gratter » la zone orange pour leur permettre de découvrir qu'il s'agit de la même image que celle juste avant.

Poursuivre les échanges sur les différences de perception des deux images qui, en réalité, étaient pourtant des extraits d'une même grande image. S'interroger sur la raison de ces différences d'interprétation.

Procéder ensuite de même avec les photos suivantes.

## En groupe classe

Il s'agit donc d'amener les élèves à comprendre la notion de cadrage (de point de vue) de l'image et le rôle de ce cadrage sur le message exprimé.

Cette notion de cadrage pour l'image fonctionne pour tout autre type d'information médiatique (angle d'approche, choix des données, etc.)

## Pour aller plus loin

Pour les faire toucher davantage du doigt cette notion, il est idéal d'amener les élèves à produire des contenus eux-mêmes. Par exemple, en demandant à chaque élève de produire une photographie selon une consigne spécifique (les autres élèves ne connaissent pas celle-ci).

Ces consignes sont volontairement et systématiquement contradictoires :

- « la cour de récréation est propre » / « La cour de récréation est sale »
- « Des manteaux ne se trouvent pas sur la patère » / « Tous les manteaux sont bien rangés dans le couloir »
- « Notre cour de récréation est grande » / « Notre cour de récréation est petite »
- « Les élèves trient les déchets dans la cour » / « Les élèves trient mal leurs déchets dans la cour »
- ...

Lorsque toutes les photos sont réalisées, les projeter aux élèves (qui ont reçu la liste complète des consignes).

Pour chaque photo, les élèves tentent d'identifier la consigne illustrée et déterminent les éléments qui leur ont permis de trouver. Lorsque la consigne n'est pas identifiée (le contenu n'étant pas assez explicite), les élèves argumentent et envisagent des adaptations au contenu proposé.

Au terme de la séance, porter l'attention sur des aspects :

- Le contenu de la prise de vue (angle, cadrage...) est arbitraire et répond à une intention particulière.
  - ⇒ « *Chaque fois, il y avait une consigne et son contraire. Pourtant, chaque fois, vous êtes arrivés à faire une photo... On a par exemple une photo qui nous illustre que la cour est propre et une autre qui montre qu'elle est sale... Comment cela se fait-il ? Comment a-t-on procédé pour montrer ces deux choses complètement contradictoires ?* »
- L'interprétation des images est subjective

## ADAPTATION DU DISPOSITIF EN CAS D'UN ENSEIGNEMENT À DISTANCE

La partie avec le groupe classe peut être menée à distance de la même manière qu'en présentiel.

La partie sur l'APP peut être effectuée à la maison, avec l'aide des parents. Les élèves discutent

du sens des images avec eux et non pas avec l'enseignant-e.

La partie de la production peut être menée en autonomie par les élèves à la maison avec des consignes adaptées au contexte domestique, et en les invitant à formuler eux-mêmes les situations contradictoires.

## L'APPLICATION À VIVRE À LA MAISON - "Cadrer l'info"

### Activité 4 : « Cadrer l'info »

A la maison, les enfants vont réfléchir à quel sens donner à une image en masquant des parties.

**L'intention** : Cette activité consiste à cacher une partie d'une image de manière à en modifier le sens. Une image "entière" est présentée aux enfants, et ceux-ci doivent décider quel titre lui donner en l'écrivant dans le champ texte "Titre de l'image entière". Ce titre doit correspondre contenu de l'image.

Ensuite, l'enfant choisit quelle partie de l'image gratter (cela "peint" l'image en orange pour en cacher une partie) et décide d'un second titre à écrire dans le champ texte "Titre de l'image recoupée :".

**Précisions à donner aux parents** : Discuter avec l'enfant du sens de l'image générale, puis discuter avec lui du sens de l'image coupée.

**Remarque** : //

**De retour en classe** : L'enseignant-e revient avec les élèves sur l'activité faite à la maison en les invitant à partager et comparer leurs différentes propositions.

## PISTES D'ÉVALUATION

- **Dézoom, zoom**
  - Proposer une photographie (ou une illustration) aux élèves et leur demander d'inventer deux histoires autour de cette photographie : une évidente (tirée de leur analyse de l'image) et une qui serait hypothétique (tirée de leur imagination et de leur capacité à projeter au-delà de l'image)
- **Cadrer l'info**
  - Demander aux élèves de prendre une photographie d'un lieu (ou un objet) selon deux intentions de discours différentes.

# L'île des émotions numériques

## Résumé de l'île – fil conducteur

L'île « des émotions numériques » offre aux familles l'occasion de réfléchir aux nombreuses émotions et aux sentiments suscités par la consommation d'écrans. En effet, il arrive souvent que les contenus numériques provoquent ou évoquent des émotions et des sentiments : les reconnaître, en prendre conscience, savoir en parler, les révéler par le biais d'activités ludiques et graphiques sont autant d'activités offertes sur cette « île ». Elles s'axent autour de la photographie et des images numériques que les enfants consomment via leurs applications, jeux vidéo, vidéos en ligne...

Une série d'activités (comme le journal de bord) permet aux enfants d'enregistrer leurs expériences et d'en prendre conscience grâce à de la visualisation graphique. A travers d'autres activités (réalisation de pictogrammes, d'affiches et d'une exposition...), les enfants pourront, notamment, dialoguer, se projeter « hors d'eux-mêmes », et en coopération avec d'autres, échanger sur leurs expériences.

Les activités proposées sur l'île, lorsque cela est nécessaire, suscitent des émotions et des sentiments positifs, laissant délibérément de côté celles et ceux qui pourraient mettre l'enfant mal à l'aise. Il n'a pas été jugé utile, par exemple, de leur faire ressentir du dégoût ou de la peur. L'intention est davantage de stimuler la sensibilité émotionnelle et cognitive des enfants en leur faisant comprendre le lien qui se crée entre images, émotions et sentiments. Ressentir ce lien, le reconnaître, être capable de le percevoir, l'exprimer par la parole et le visualiser par leur propres images, tout cela peut se faire à partir d'émotions susceptibles de procurer du bien-être.

L'objectif est d'aider les enseignant.e.s et les parents à aborder certains aspects numériques et médiatiques pouvant s'avérer complexes. Dans la vie quotidienne, en effet, d'autres émotions et sentiments surgissent : les enfants peuvent ressentir la peur, la terreur, le dégoût, la colère, l'impuissance... face aux images qui leur parviennent du monde numérique et médiatique. Les parents et les enseignant.e.s sauront également comment traiter, par le biais de la relation nouée avec l'enfant, les aspects qui exigent une plus grande délicatesse et une plus grande attention pédagogique. En d'autres termes, l'objectif de cette île sur MyAppeduc est de familiariser l'enfant avec les liens existants entre les images et les émotions. Nous pouvons atteindre cet objectif en « utilisant » des émotions et des sentiments positifs. C'est dans la vie quotidienne que l'enfant appréhendera des émotions plus pénibles, car il ne serait pas logique de les solliciter via une application, de manière directe ni intentionnelle.

Parmi les activités proposées dans l'application, soulignons la complexité de l'activité n° 7 (« Mon carnet des émotions ») qui, pour le moment (et dans l'attente d'activités développées avec les bibliothèques), vient en dernier lieu sur l'application. Il s'agit du journal des émotions, une activité relativement complexe qui nécessite l'intervention active des adultes. Voilà pourquoi les enfants la rencontrent en dernier lieu dans l'application, après avoir effectué des activités plus immédiates et plus réactives. Dans le cheminement didactique envisagé ici, nous préférons la placer dans la deuxième partie car elle permet

d'approfondir le thème de manière efficace, avec la collaboration des parents et des enseignants.

<b>Age conseillé</b>	<b>7/10</b>
<b>Durée du parcours</b>	<b>En classe : 6 h. En famille : 2 h.</b>

### Objectif général

Se concentrer sur la capacité qu'ont les images numériques à susciter des émotions et des sentiments et analyser comment les images renvoient à nos propres émotions. Améliorer les compétences d'analyse et de narration / partage entre enfants et adultes et entre enfants et enfants.

### Note complémentaire (Prérequis)

Il n'y a aucun prérequis particulier, si ce n'est que, dans le cas des jeunes enfants, un.e adulte devra accompagner la lecture des consignes. Il est important que l'adulte cultive également un dialogue sur les activités ludiques réalisées avec l'application. Les adultes (parents, enseignant.e.s) et les enfants réaliseront ensemble les activités et les leçons de l'application et apprendront à maîtriser l'outil (tablette, smartphone). Il est également nécessaire de disposer de ressources « analogiques », comme du papier, de la peinture, des ciseaux, des marqueurs noirs... Certaines activités intègrent l'application aux productions graphiques-visuelles des enfants.

En classe, l'utilisation d'un vidéoprojecteur (ou tableau blanc interactif) est fondamentale pour créer des situations collectives de découverte et de réflexion. Connecter la tablette au vidéoprojecteur ou au tableau blanc interactif afin de projeter l'application encouragera un travail collectif. Cela permet également de faire le lien avec la vie des élèves, avec leur utilisation quotidienne et reconnue par eux.elles des tablettes et des smartphones.

### Suggestion de parcours (Le maillage des activités et leurs objectifs spécifiques) :

 <b>Activités à l'école</b>	 <b>Activités à domicile</b>
<p><b>1. Nos émotions face aux images : les premiers pas</b></p> <p><u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- identifier les mots qui expriment des émotions ;</li> <li>- relier les mots et les pictogrammes en reconnaissant les caractéristiques essentielles des émotions ;</li> <li>- renforcer la capacité à reconnaître les émotions et les sentiments ressentis face aux images et suscités par celles-ci ;</li> </ul>	

<p>- <i>apprendre que les images ne transmettent pas seulement des informations, mais également des émotions.</i></p>	
<p>N°1 Nos émotions </p>	
	<p> N° 2 Quelles émotions et sentiments avez-vous ?</p>
<p><b>2. Mon Carnet des émotions</b>  <u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>observer ses propres pratiques de consommation et les émotions suscitées pendant une période donnée ;</i></li> <li>- <i>Discuter au sein de la classe et de la famille pour en prendre conscience.</i></li> </ul>	
<p> N°7 Mon carnet des émotions</p>	<p> N°7 Mon carnet des émotions</p>
	<p> N°4 En famille, les émotions sur les écrans</p>
<p><b>3. Designer d'émotions</b>  <u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>dessiner pour mieux comprendre les émotions via des canaux non verbaux ;</i></li> <li>- <i>faire l'expérience de l'intersubjectivité également dans la sphère non verbale.</i></li> </ul>	
<p>N°3 Concepteur d'émotions </p>	
	<p> N°3 Concepteur d'émotions</p>
<p> N°5 Mon poster des émotions</p>	
	<p> N°5 Mon poster des émotions</p>
<p><b>4. Ma galerie d'émotions</b>  <u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>partager des émotions avec les autres ;</i></li> <li>- <i>améliorer ses compétences en matière d'expression graphique et visuelle.</i></li> </ul>	
<p>N° 6 Ma galerie d'émotions. </p>	
	<p> Ma galerie d'émotions</p>

**Liens avec le programme scolaire (et compétences d'écriture et de lecture) (extraits compétences)**

		
		<p>Les activités proposées portent sur les 4 domaines également prévus dans les dispositions nationales pour l'école primaire : émotions et corps, émotions et environnement, émotions et art, émotions et technologie.</p> <p>Les compétences du programme d'études sur lesquelles l'application et le parcours fonctionnent :</p> <p>Reconnaître les expressions des émotions primaires</p> <p>Comprendre votre propre état d'esprit</p> <p>Connaître l'intensité des émotions</p> <p>Reconnaître les émotions des autres</p> <p>Pour ce qui concerne les compétences de lecture-écriture, le parcours renforce la lecture-écriture numérique via l'outil de médiation et le soutien d'images.</p>

**Proposition d'adaptation en distanciel**

Ce parcours se prête également à l'enseignement à distance, numérique, car il repose sur des outils dont la majorité des familles disposent tels que les smartphones. Les activités peuvent être partagées de manière synchronisée avec l'enseignant.e sur les plateformes utilisées pour l'enseignement à distance. Les ressources produites grâce à l'application peuvent être sauvegardées sous forme de jpg ou de captures d'écran.

Les différentes phases de travail peuvent être organisées en apprentissage à distance. Si tout ce qui est proposé dans les pages suivantes a pour objectif de motiver l'enseignant.e et de l'accompagner dans l'activité, nous sommes convaincus que les expériences appelant la créativité et les compétences des enseignant.e.s et des élèves seront beaucoup plus riches.

# 1. Nos émotions

## OBJECTIFS

- Identifier les mots qui expriment des émotions
- Relier les mots et les pictogrammes en reconnaissant les caractéristiques essentielles des émotions
- Mieux reconnaître les émotions ressenties face aux images
- Apprendre que les images ne transmettent pas seulement des informations, mais également des émotions

## DÉROULEMENT DE LA SÉANCE 1

### EN GROUPE CLASSE

Demander aux élèves ce qu'ils.elles pensent d'une application numérique, à quoi elle sert, combien ils.elles en connaissent, quelles sont leurs caractéristiques...

**SUR L'APP' – Activité 1 : « Nos émotions » :** Ouvrir ensuite l'application du projet MyAppEduc et observer ensemble la carte : généralement, une carte est une invitation au voyage. Le premier voyage dans ce cas-ci est d'aller à la découverte des émotions et des sentiments (choix de l'île des émotions numériques).

Ouvrir la première activité « Nos émotions » et nommer les différentes émotions et sentiments en se demandant comment celles-ci et ceux-ci se manifestent habituellement, par exemple dans les émoticônes utilisées pour la communication numérique :

Associer les mots et les dessins en encourageant la réflexion des élèves : que signifie, par exemple, l'adjectif « heureux » ? Comment savoir si l'un des visages est « heureux » ? L'activité propose 8 émoticônes correspondant aux émotions et sentiments respectifs.

Dessiner sur une feuille les 8 émoticônes : l'action finale de dessiner permet aux élèves de passer plus de temps dans le moment de réflexion. En dessinant, ils.elles observent avec plus d'attention, mémorisent et établissent de nouveaux liens avec leurs propres expériences et avec les choses qu'ils.elles connaissent, prennent le temps de s'arrêter sur des aspects particuliers.

**Préparer l'activité à la maison :** Expliquer aux élèves les consignes et objectifs de l'activité n°2 – « Quelles émotions et sentiments ressens-tu ? » à réaliser avec les parents à la maison.

### ADAPTATION DU DISPOSITIF EN CAS D'UN ENSEIGNEMENT À DISTANCE

L'activité peut être réalisée dans le cadre d'un enseignement à distance par exemple de la façon suivante :

- De façon synchrone, à travers la plateforme d'enseignement à distance : présentation de l'application aux élèves et téléchargement par les parents. Présentation de l'activité 1 (Nos émotions) et 2 (Quelles émotions ressens-tu ?).
- Asynchrone : chaque élève travaille avec ses parents.
- De retour en grand groupe, de façon synchrone : partager les expériences et raconter les émotions, les sentiments et les réflexions suscitées par les images.

## L'APPLICATION À VIVRE À LA MAISON

### Activité 2 : Quelles émotions et sentiments ressens-tu ?

En guise de renforcement des premières notions abordées en classe, l'enfant peut refaire avec ses parents l'activité n°1 (« Nos émotions ») avant d'ouvrir la seconde. Il s'agit de relier les mots aux différents émoticônes. Ensuite, ouvrir la seconde activité « Quelles émotions et sentiments ressens-tu ? » : il s'agit ici d'observer les images et de nommer les émotions ou sentiments suscités par les images en les écrivant. Selon le niveau d'écriture de l'enfant le laisser autonome dans l'écriture.

**L'intention** : les deux premières activités du parcours (n°1 et n°2) permettent de mettre des « mots » et des signes sur les émotions et sentiments les plus courants, tout en commençant à comprendre que les images transmettent des émotions et suscitent des sentiments.

**Précisions à l'adresse des parents** : L'activité proposée n'a de sens que si elle est pleinement vécue en duo par les élèves et au moins un parent. L'application est véritablement à considérer comme un support qui facilite les échanges.

Les parents sont invités :

- à aider l'élève à enrichir le vocabulaire des mots qu'il.elle utilise pour exprimer ses émotions et ses sentiments ;
- à partager ses propres émotions afin qu'il.elle puisse commencer à apprendre à écouter et à comprendre les émotions de l'autre et les mots pour s'exprimer ;
- à partager le plaisir de jouer avec vos enfants en encourageant le dialogue et l'échange, y compris émotionnel.

**Remarque** : Au sein de l'activité « quelles émotions et sentiments ressens-tu? », les images susceptibles de susciter des émotions telles que la peur ou la colère ont été délibérément écartées, cette direction n'ayant pas été jugée utile. En classe, ou à la maison, les enseignant.e.s et les parents devraient également faire référence à des émotions plus difficiles, comme la colère et la peur, l'enfant étant plus

susceptible de parler et de discuter d'émotions plus difficiles avec des adultes en qui il.elle a confiance.

**De retour en classe :** Un échange sur comment l'expérience s'est déroulée à la maison est organisé, ainsi qu'un approfondissement sur les liens entre les émotions et les pratiques médiatiques au sens large.

## DÉROULEMENT DE LA SÉANCE 2

### EN GROUPE CLASSE

Cette deuxième séance part des retours d'expérience de l'activité n°2 – « Quelles émotions et sentiments ressens-tu ? » vécue à la maison.

**SUR L'APP' – Activité 2 : « Quelles émotions et sentiments ressens-tu ? »** Projeter l'application (en connectant la tablette au tableau blanc interactif ou au vidéoprojecteur pour encourager le travail collectif) et se placer sur la deuxième activité : « Quelles émotions ressens-tu ? »

L'objectif de cette deuxième activité est de réfléchir avec les élèves sur la manière dont, dans quelles situations et conditions, pour quelles caractéristiques et aspects... les photographies (et les images en général) peuvent susciter des émotions et des sentiments en nous.

Faire défiler les images montrées par l'application dans cette activité et proposer aux élèves d'écrire sur un post-it (et de numéroter) les différentes émotions correspondant aux images. Ils peuvent reprendre celles déjà identifiées en famille ou en exprimer des nouvelles. Chaque fois, quelques enfants lisent ce qu'ils.elles ont écrit et l'enseignant.e leur signale qu'il n'y a pas d'émotions justes ou fausses, mais que chacun.e réagit de manière personnelle. La pluralité des émotions et des sentiments est très importante : outre l'exercice de perception, de reconnaissance et de qualification, les enfants font l'expérience des émotions des autres, toutes possibles et plausibles, susceptibles d'être reçues et prises en compte dans les relations et dans le dialogue.

Identifier également avec les élèves si certaines émotions sont différentes de celles exprimées en famille et ce qui pourrait avoir provoqué cette différence (l'humeur, le contexte, une nouvelle expérience, ...) . La répétition des activités, dans des contextes différents, favorise la réalisation des objectifs. L'aspect émotionnel s'en trouve également renforcé : l'échange avec des personnes différentes et dans des contextes différents enrichit l'expérience et fixe la mémoire.

Demander ensuite aux élèves s'ils.elles se rappellent - par exemple - d'émotions et de sentiments semblables qu'ils.elles auraient ressentis en regardant la télévision ou en jouant à des jeux vidéo. Généraliser cette prise de conscience des émotions face à ces images à la présence d'émotions dans toutes pratiques numériques (ou médiatiques).

Encourager la narration d'histoires et l'écoute mutuelle devient une pratique de tous les jours : nous apprenons à écouter avec nos oreilles, à regarder avec nos yeux, à accorder plus

d'attention aux sentiments et aux émotions.

### ADAPTATION DU DISPOSITIF EN CAS D'UN ENSEIGNEMENT À DISTANCE

L'activité peut être réalisée dans le cadre d'un enseignement à distance : A la suite de la réalisation par les parents de l'activité 2, l'enseignant organise un moment d'échanges en mode synchrone avec ses élèves pour discuter des résultats des expériences individuelles vécues dans la famille.

Un partage d'édition collaborative sur la plateforme d'enseignement à distance peut être utilisé pour substituer l'idées de « Post-it » apportés par les élèves.

### PISTES D'ÉVALUATION

Pouvoir effectuer la première activité de l'île sans erreur ou être capable de motiver des choix différents.

Être capable d'argumenter de manière appropriée (si nécessaire) la proposition des mots de la seconde activité : « quelles émotions et sentiments ressens-tu ? »

## 2. Mon carnet des émotions

### OBJECTIFS

- Observer ses propres pratiques de consommation et les émotions qui s'y rapportent pendant une période donnée
- Discuter avec la classe et en famille pour en prendre conscience
- Découvrir quels sont les personnages préférés des parents comme prétexte pour une discussion sur les émotions en famille

### DÉROULEMENT DE LA SÉANCE 3

Cette activité s'étale dans le temps, par exemple sur une semaine, et aide les élèves à utiliser les médias et la technologie, tout en s'habituant à « prendre connaissance » de leurs émotions, à prêter plus d'attention aux sentiments qu'ils.elles éprouvent.

Créer la légende (combinaison librement les couleurs et les émotions/sensations) permet dès le départ de révéler les émotions le plus souvent ressenties par les enfants, celles qu'ils.elles associent le plus facilement à l'utilisation des médias numériques : regarder des vidéos sur youtube, passer du temps sur un jeu vidéo, échanger des messages avec ses camarades de classe sur whatsapp... Jouer avec des applications... permet de faire ressortir les expériences émotionnelles des élèves. D'autres médias et pratiques numériques peuvent être ajoutés à la liste proposée dans l'application, dans le cadre de l'activité de classe, afin de disposer petit à petit d'un observatoire complet (compilé et proposé par les enfants) sur lequel discuter et réfléchir.

#### AVEC LE GROUPE CLASSE à partir de l'APP – Activité 7 : « Quelles émotions et sentiments ressens-tu ? »

Pour commencer, projeter l'application (en connectant la tablette au tableau blanc interactif ou au vidéoprojecteur pour encourager le travail collectif) et se connecter sur l'activité n°7 de l'île des émotions numériques.

Répartir les élèves en groupes de 4 afin qu'ils.elles puissent réaliser l'activité collectivement sur de grandes feuilles de papier A3, avec des feutres noirs et de couleurs. Il est proposé de réaliser l'activité proposée au départ de l'application de manière analogique et collective : les enfants copient l'écran de l'application (projeté) en grand format et décident ensemble de leur propre légende et des pratiques médiatiques qu'ils.elles souhaitent ajouter.

En groupe, la liste des pratiques se complète et toutes les couleurs sont assignées à une émotion ou un sentiment. Les élèves discutent ensemble des couleurs à appliquer sur les carrés disponibles. Si leurs réflexions portent sur des expériences tantôt individuelles, tantôt génériques, l'exercice permettra de rester dans le thème, de mieux utiliser mots et arguments pour s'exprimer et se comprendre. Ce n'est que lorsqu'ils.elles travailleront individuellement, sur l'application, que l'activité sera davantage liée à leur vie quotidienne : chaque jour, pendant sept

jours, les enfants colorieront leurs pratiques, leurs usages et leurs contenus (voir l'activité à vivre à la maison).

De retour en grand groupe, chaque groupe présente au reste de la classe sa légende et ses évaluations (en mode analogique). Les groupes s'écoutent et se posent des questions, tandis que le récit s'enrichit et se précise.

Travailler à une synthèse numérique à partir des discussions menées et de la présentation par chaque groupe. Essayer de dégager une synthèse collective en l'intégrant dans l'activité sur l'application. L'enseignant.e aide les enfants à convenir d'une légende commune, afin qu'ils.elles disposent du même outil de départ pour leur carnet de bord hebdomadaire.

Bien que chaque élève puisse également personnifier sa légende, il est important que l'exercice soit réalisé à partir de la même légende de départ.

Dans cette première phase de travail, les élèves auront vu individuellement combien il y a d'interprétations et de variables ; il est donc nécessaire de trouver un outil de mesure commun à tout le monde, en l'occurrence notre légende.

Si l'enseignant.e dispose d'un peu plus de temps, la construction de la légende peut se faire plus lentement, en s'inspirant d'une analyse des liens entre couleurs et émotions. Nous pouvons ainsi réfléchir aux stéréotypes, collecter toutes les interprétations des élèves, leur donner de nouvelles émotions, qui n'existent pas dans la langue française, et les associer à une couleur. Par exemple, les Finlandais utilisent le mot « Kaukokaipuu » pour qualifier le souvenir nostalgique d'un endroit où l'on n'a jamais été. Quelle couleur pourrait avoir le kaukokaipuu ?

**Préparer l'activité n°7 à la maison :** Expliquer aux élèves les consignes et objectifs de l'activité n°7 – « Mon carnet des émotions » à réaliser avec les parents à la maison, sur une période de minimale d'une semaine. Le point de départ de ce carnet est la légende collective créée en classe et que les enfants peuvent adapter à leur carnet de bord individuel.

À la maison, pour les parents, il est important de souligner qu'il ne s'agit pas d'une tâche « obligatoire », mais d'une opportunité de promouvoir l'éducation émotionnelle dans les situations quotidiennes de la vie de l'enfant. Sans trop insister, le carnet devient l'occasion d'introduire le thème des émotions et des sentiments dans les pratiques d'utilisation et de consommation des médias traditionnels et numériques.

« Le carnet des émotions » est une activité complexe, qui exige de la constance. Il peut être choisi de ne tenir le journal que sur une seule journée ou de prévoir de l'utiliser à deux moments différents de l'année scolaire, afin d'observer l'évolution des histoires et des carnets des élèves.

**Préparer l'activité n°4 à la maison :** Expliquer aux élèves qu'au cours de cette semaine de collecte des émotions dans leur « carnet digital », ils vont être amenés également à faire connaissance avec les personnages préférés de leurs parents, fratrie, ... à travers l'activité n°4 « En famille, les émotions sur les écrans ». L'intérêt est de découvrir ces personnages fétiches mais aussi de repérer leurs émotions.

### DE RETOUR EN CLASSE :

Avec la collaboration des parents, l'enseignant.e aura collecté les captures d'écran ou demander à l'élève de dessiner, sur papier, ce qui a été créé numériquement. L'important est de valoriser la collaboration au sein des familles, pour leur faire sentir que le chemin est parcouru ensemble, adultes et enfants, enseignant.e.s et parents.

Demander comment l'activité s'est déroulée à la maison, dans la famille et encourager les récits et l'écoute mutuelle.

### ADAPTATION DU DISPOSITIF EN CAS D'UN ENSEIGNEMENT À DISTANCE

L'activité peut être réalisée dans le cadre d'un enseignement à distance : le parcours nécessite une bonne participation des parents et valorise les pratiques d'utilisation et de consommation effectuées à la maison. L'enseignant.e doit prendre le temps de rencontrer les parents, ne serait-ce que 30 minutes. Tous et toutes pourront ainsi mieux comprendre l'importance de leur implication et de leur rôle.

L'activité se déroulera dans l'ordre suivant :

- Synchrones : présentation du travail sur l'application aux élèves. L'enseignant.e explique les consignes de l'activité et demande aux élèves de travailler avec leurs parents. Il.elle leur donne 15 jours pour réaliser l'activité.
- Asynchrone : chaque élève travaille avec ses parents.
- Synchrones : partage d'expériences et partage des récits. Les dessins réalisés lors de l'activité n°4 peuvent être collectés et projetés pour être discutés. Dès le retour en enseignement en présentiel, un résumé visuel collectif peut être construit en rassemblant tous les carnets de bord individuels.

## L'APPLICATION À VIVRE À LA MAISON

### L'application : Activité n°7 « Mon carnet des émotions »

A partir de la légende des émotions créée collectivement en classe (mais que l'enfant peut personnaliser au besoin), l'enfant mais aussi ses parents, sa fratrie (il y a 3 cases), complètent ce carnet de bord au fil de leurs pratiques médiatiques tout au long d'une semaine.

**L'intention** : aider l'enfant à prendre conscience du flux d'émotions que suscitent les images numériques et médiatiques. Afin qu'il.elle prête davantage attention à ce qui se passe, on demande à l'élève de prendre note, graphiquement et avec des couleurs, de ce qu'il.elle vit et de la manière dont il.elle le vit. Il sera intéressant pour les parents de partager cette expérience, en créant leur propre carnet des émotions et en « y jouant » avec leurs enfants.

**Précisions à donner aux parents** : l'activité prend tout son sens si elle est également valorisée dans la famille car elle permet à l'enfant de donner un sens à ses émotions et d'en parler, même de manière ludique, avec ses parents, sa fratrie ou ses grands-

parents. Les parents sont invités à partager le plaisir d'exprimer des émotions et des sentiments et à encourager leurs enfants à faire de même.

**Remarque :** Il est important de valoriser toutes les émotions et les sentiments que les enfants expriment, sans juger de leur pertinence. Il arrive que les enfants ressentent des émotions intenses face à des images auxquelles nous réagissons différemment : laissons-les raconter leur expérience, afin que nous puissions nous mettre au diapason et les comprendre avec plus de profondeur.

**De retour en classe :** Un carnet de groupe sera réalisé en classe, afin de valoriser les expériences individuelles et susciter de l'empathie et pour que les élèves puissent connaître et reconnaître les émotions des autres.

## L'APPLICATION À VIVRE À LA MAISON

### L'application : Activité n°4 « En famille, les émotions à l'écran »

Cette activité de « dessin en famille » est à réaliser au moment le plus opportun pour les familles (pendant le temps des carnets des émotions, en conclusion du parcours, ou ..) . Il s'agit pour l'enfant de discuter avec ses parents quant à leur personnage favori (films, BD, Séries, romans, presse, ...), qu'ils soit fictif ou non et de le représenter par un dessin (sur l'application ou non) en identifiant ses émotions selon la situation/le contexte que vit ce personnage.

**L'intention :** aider l'enfant à prendre conscience des différentes émotions que suscitent les images numériques et médiatiques notamment en les reproduisant par le dessin.

**Précisions à donner aux parents :** Que le dessin soit réalisé de façon numérique (sur l'application) ou analogique (sur une feuille de papier), les parents sont invités à faire une capture d'écran (clic sur l'icône de la caméra) ou une photo pour conserver la réalisation et pouvoir la partager en classe.

**Remarque :** Cette activité « émotions à l'écran », permet de percevoir le flux d'émotions provoqué par des images mais d'une manière différente que les précédentes activités : par le dessin et la projection sur les personnages. Prenez le temps de réaliser un dessin numérique avec vos enfants ou, en tout cas, de leur parler de votre personnage préféré : une histoire appelle une autre histoire et si les enfants vous entendent la raconter, ils pourront faire de même, de plus en plus spontanément.

**De retour en classe :** les dessins seront présentés et partagés en grand groupe si l'enfant le souhaite.

## PISTES D'ÉVALUATION

L'enseignant.e peut apprécier la richesse de l'auto-évaluation des élèves : comment en parlent-ils.elles, quel en est le niveau de détails ? Ou, au contraire, combien de mots leur manquent pour décrire et partager leurs expériences ?

### 3. Designer d'émotions

#### OBJECTIFS

Dessiner pour mieux comprendre les émotions, y compris par des canaux non verbaux  
Faire l'expérience de l'intersubjectivité également dans la sphère non verbale

#### DÉROULEMENT DE LA SÉANCE 4

Cette séance se base sur deux activités de l'application : la n°3 : « concepteur d'émotions » et la n°5 « Mon poster des émotions ». Il est proposé en groupe classe de travailler les notions et compétences visées de manière analogique (avec du papier, des supports physiques, du matériel de dessin et bricolage), mais cela peut également être réalisé (et dès lors plus rapidement) de façon numérique au moyen de l'application elle-même. Le choix est laissé à l'enseignant.e (ou au parent), et dépendra notamment du nombre de tablettes/téléphones disponibles pour les élèves.

#### AVEC LE GROUPE CLASSE à partir de l'APP – Activité 3 : « Concepteur d'émotions »

Dans le cadre de cette activité, les élèves dessinent (en mode analogique ou numérique) leur propre catalogue personnel : yeux, bouche et nez, signes distinctifs (lunettes, monocles, barbes, moustaches...), qu'ils.elles utiliseront ensuite pour composer des visages exprimant des émotions et des sentiments. Ils.elles peuvent s'inspirer d'une première collection de dessins proposés dans l'activité n°3 sur l'application MyAppeduc. A partir de ce premier « catalogue » de dessins tirés de bandes dessinées, de dessins animés, de jeux vidéo... les élèves peaufinent leur propre catalogue en y ajoutant leurs nouveaux dessins. A quoi ressemblent des yeux en colère et une bouche qui rit ? Quelles sont les différentes façons de dessiner une larme ?

Avec les élèves, s'interroger sur ce que peut exprimer un signe graphique, à partir du répertoire qui leur est connu : dessins animés, bandes dessinées, jeux vidéo sont ici « interrogés » quant à leur capacité d'exprimer et de faire comprendre au lecteur/joueur/spectateur les émotions des personnages.

Avec ces différents éléments, ils composent des visages et font devenir les émotions à leurs pairs.

Ce travail peut se poursuivre dans de nombreuses directions : avec des dessins animés produits sur différents continents pour stimuler la capacité d'observation et de compréhension des élèves à propos des liens entre dessin et sens ; avec des livres illustrés, des bandes dessinées, des magazines pour enfants et du matériel ad hoc (Visages de Bruno Munari, par exemple) ou encore l'application de [Lorenzo Bravi : Bla Bla Bla](#) . L'enseignant.e peut décider de la durée de cette première étape.

### PROPOSER L'ACTIVITÉ A LA MAISON – Activité 3 : « Concepteur d'émotions »

Cette activité peut également être réalisée (ou poursuivie) à la maison à partir de la proposition de catalogue faite sur l'application (île des émotions numériques, activité n°3).

#### ADAPTATION DU DISPOSITIF EN CAS D'UN ENSEIGNEMENT À DISTANCE

L'activité peut être réalisée à distance : l'enseignant.e propose aux élèves de réaliser leur propre catalogue yeux/oreilles et bouche soit en redessinant des personnages de bandes dessinées, dessins animés et jeux vidéo, soit à partir de livres et de livres illustrés qu'ils.elles pourraient avoir à la maison. Il est également amusant de travailler avec des images fixes et des tracés à partir d'un écran : les tablettes, les ordinateurs et les téléviseurs deviennent ainsi des surfaces de travail et non plus seulement des écrans « passifs ».

L'activité se déroule alors dans l'ordre suivant :

- Synchrones : présentation de l'activité sur l'application aux enfants. L'enseignant.e explique les consignes de l'activité et demande aux élèves de travailler avec leurs parents. Il leur donne au moins une semaine pour réaliser l'activité. Avec du carton noir et des ciseaux, toujours en mode synchrone, l'enseignant.e peut guider les élèves dans la réalisation des formes et des signes proposés.
- Asynchrone : chaque élève travaille avec ses parents.
- Synchrones : partage des catalogues réalisés et des visages conçus, combinés aux émotions et sentiments respectifs. De retour en classe, les murs de la classe peuvent accueillir une petite exposition.

### DÉROULEMENT DE LA SÉANCE 5

A l'instar de la précédente, cette séance exploite de manière analogique la proposition pédagogique faite au sein de l'activité n°5 « Mon poster des émotions ». Elle peut également être réalisée directement sur l'application MyAppeduc de façon numérique.

Le choix est laissé à l'enseignant.e (ou au parent), et dépendra notamment du nombre de tablettes/téléphones disponibles pour les élèves.

#### AVEC LE GROUPE CLASSE à partir de l'APP – Activité 5 : « Mon poster des émotions »

Après s'être familiarisé avec les signes utilisés pour dessiner les émotions et les sentiments (voir activité n°3, demander à chaque élève de concevoir des formes susceptibles d'exprimer ses émotions, en s'inspirant de ceux projetés par l'enseignant.e et proposés dans l'application : l'activité 5 « Mon poster des émotions » propose des formes géométriques et des signes de base pouvant être combinés pour former des images graphiques. Triangles, cercles, demi-cercles...

peuvent devenir des yeux, des bouches, des nez et les parties constitutives d'un visage capable d'exprimer des émotions et des sentiments. Sur des feuilles de papier, les élèves copient les formes projetées et jouent à les composer et les décomposer.

Autre possibilité pour approfondir l'exercice graphique : produire des formes avec du carton afin de créer des modules de composition qui peuvent ensuite être réutilisés pour concevoir des émotions. Ce petit kit de matériel papier/carton peut également être utilisé à la maison, en combinaison avec la « composition numérique » (à l'instar du Tangram).

Développer le travail graphique en l'orientant vers la création d'affiches.

Discuter ensuite des différents dessins analogiques (ou numériques) et demander aux élèves de présenter leurs idées et le lien entre le dessin et les émotions qu'ils.elles ont voulu exprimer.

**PREPARER L'ACTIVITÉ n°5 A LA MAISON :** cette activité peut être poursuivie à la maison par la réalisation de 5 poster des émotions (par exemple, un par jour) soit de façon analogique soit sur l'application MyAppeduc.

**DE RETOUR EN CLASSE :** Discuter en groupe des affiches et créer un mur/une galerie d'art dans la salle de classe afin que tous les élèves puissent voir les œuvres et les utiliser lors d'activités ultérieures.

### ADAPTATION DU DISPOSITIF EN CAS D'UN ENSEIGNEMENT À DISTANCE

L'activité peut être réalisée à distance, sur la plateforme d'enseignement à distance . Elle peut se dérouler de la façon suivante :

- Synchrones : présentation de l'activité sur l'application aux enfants. L'enseignant.e explique les consignes de l'activité et demande aux élèves de travailler avec leurs parents. Il leur donne au moins une semaine pour réaliser l'activité.
- Asynchrone : chaque élève travaille avec ses parents.
- Synchrones : partage des affiches réalisées à travers la plateforme d'enseignement à distance. De retour en classe en présentiel, les murs de la classe peuvent accueillir une petite exposition.

## L'APPLICATION À VIVRE À LA MAISON

**L'application Activité n° 5 :** Le poster de mes émotions

**L'intention :** cette activité utilise l'outil de composition graphique pour aider l'enfant à exprimer ses émotions, y compris par des moyens visuels.

**Précisions à donner aux parents :** l'activité proposée permet d'améliorer les compétences graphiques et visuelles utilisées pour exprimer des émotions, avec également

l'aide de pictogrammes. La communication sur les réseaux sociaux se fait constamment via des émoticônes qui complètent la communication et précisent l'état d'esprit de l'émetteur.

**De retour en classe :** les élèves conservent les captures d'écran des images qu'ils.elles ont dessinées et les envoient à l'enseignant.e qui peut ensuite les améliorer en classe en les projetant et en donnant la parole aux élèves.

### PISTES D'ÉVALUATION

La possibilité de réaliser sa propre affiche et d'être en mesure de l'expliquer peut être la piste d'évaluation de l'enseignant.e.

## 4. Ma galerie des émotions

### OBJECTIFS

Partager des émotions avec les autres  
Améliorer les compétences d'expression graphique et visuelle

### DÉROULEMENT DE LA SÉANCE 6

Cette séance se base sur l'activité n°5 « Ma galerie des émotions » de l'île sur les émotions numériques sur MyAppeduc. Elle développe ici une version analogique de la proposition pédagogique faite sur l'application. Libre à l'enseignant.e de développer le mode analogique ou numérique.

#### EN GROUPE CLASSE – En mode analogique

Discuter avec les élèves et leur demander s'ils.elles ont déjà visité un musée, une galerie, ce qu'ils.elles savent à leur propos, ...

Demander à chaque élève de dessiner en miniature la maquette d'une petite galerie d'art/musée en utilisant du carton (en faisant des plis, des languettes comme dans des pop-up, des découpes pour assembler différents morceaux de carton...). L'objectif est de développer un modèle simple en papier qui accueillera ensuite les œuvres des élèves. L'enseignant.e devra préparer quelques prototypes (au moins 3 différents), qui donneront aux élèves une base de travail et, en même temps, leur feront sentir qu'ils.elles peuvent explorer différentes directions (ce n'est pas un petit travail où tout le monde doit faire la même chose. Une alternative, pour les enfants plus jeunes, serait l'utilisation de boîtes (par exemple de chaussures).

Reproduire au format nécessaire les affiches réalisées lors de la séance précédente et rédiger leur légende respective pour les intégrer au « petit musée » : les légendes ont cela d'important qu'elles permettent aux élèves de préciser leurs émotions par l'écriture.

Aménager un espace de la classe pouvant accueillir l'ensemble des projets tridimensionnels des élèves, et laisser les élèves présenter leurs œuvres d'art et légendes sur un mode déambulatoire.

#### En mode numérique - à partir de l'APP – Activité 6 : « Ma galerie des émotions » A LA MAISON ou de FACON COLLECTIVE EN CLASSE

Créer une galerie numérique collective afin que les élèves, via l'outil « glisser-déposer » de l'application, réalisent leur propre exposition de classe, avec les œuvres convenues ensemble. L'application permet de créer cinq affiches graphiques qui seront ensuite automatiquement

enregistrées dans la galerie d'art : les projets des enfants passent alors de l'activité 5 à 6. Ils peuvent également être modifiés en retournant à l'activité 5 et en redessinant les affiches. Dans la galerie, les élèves ont la possibilité d'écrire une courte légende qui accompagnera, complètera, expliquera l'affiche et permettra d'interagir avec celle-ci. A nouveau, il sera intéressant de tester, avec les élèves, les différentes modes de communication qu'offrent les mots et les images. Ils peuvent dire la même chose, de différentes manières. Ils peuvent se compléter et ajouter, chacun, des informations différentes.

Exposer sur un grand écran et imaginer ensuite de mettre en scène un musée virtuel : qui en sera le guide ? Comment le public pourrait-il interagir ?

L'analogique et le numérique se combinent pour faire vivre aux élèves des expériences significatives susceptibles de les aider à reconnaître des émotions et des sentiments. Jouer le rôle d'un.e guide de musée peut s'avérer passionnant... L'activité peut se faire de deux façons : en classe, projeter la galerie virtuelle dans le plus grand format possible (idéalement avec un vidéoprojecteur placé au sol) et proposer aux élèves de se mettre en scène comme dans un théâtre d'ombres. Leurs ombres, prises dans la lumière du vidéoprojecteur, accompagneront les visiteurs dans les 5 œuvres. L'enseignant.e peut filmer la scène.

À la maison, il est possible de simplifier le travail et de se contenter d'une courte vidéo (comme un guide vidéo) en demandant aux parents d'enregistrer l'enfant pendant 30 secondes / 1 minute. Ainsi, même à la maison, l'expérience de la galerie peut être l'occasion de mieux se connaître et de passer du temps ensemble.

Discuter en groupe, en classe, de ce qui a été appris pendant ces activités.

### ADAPTATION DU DISPOSITIF EN CAS D'UN ENSEIGNEMENT À DISTANCE

L'activité peut être réalisée à distance : l'enseignant.e propose aux enfants de créer leur propre galerie d'art avec leurs parents. Préparer ensemble des affiches et des légendes peut être enrichissant pour tous et pour toutes et permettra à l'enfant d'améliorer son vocabulaire, ainsi que de pratiquer l'écriture numérique et de mieux comprendre l'interaction entre textes et images.

L'activité se déroulera dans l'ordre suivant :

- Synchrones : présentation du travail sur l'application aux enfants. L'enseignant.e explique le travail et peut montrer quelques vidéos illustrant « l'intérieur » d'un musée ou d'une galerie d'art. Il.elle propose également aux élèves de devenir les gardien.ne.s ou les guides de leur propre galerie ou musée en créant une courte vidéo. Il.elle leur donne 15 jours pour mener à bien cette activité.
- Asynchrone : chaque élève travaille avec ses parents. Ils construisent la galerie, en combinant images et émotions. Une courte vidéo est réalisée dans laquelle l'enfant guide ses camarades de classe à travers sa galerie.
- Synchrones : partage des vidéos et des captures d'écran réalisées. De retour à l'école, il sera particulièrement fascinant de projeter les galeries en taille géante, à l'aide d'un projecteur de sol. Les élèves seront réellement et en grandeur nature « à l'intérieur » de leur musée et

pourront en parler à leurs camarades de classe en direct. Les affiches de l'exposition peuvent être réalisées en format analogique ou numérique : le format papier pourra ensuite être accroché au mur et rester quelques jours pour accompagner le travail des élèves.

## L'APPLICATION À VIVRE À LA MAISON

**L'application Activité n°6** : Ma galerie d'émotions.

**L'intention** : cultiver le dialogue sur les émotions à travers la création d'une petite exposition, avec une composante « écriture » sous forme de légendes ou de petites explications.

**Précisions à donner aux parents** : les parents sont invités à jouer avec les enfants, lors de la composition graphique et de la rédaction de courtes légendes. Les parents ne se substituent pas aux enfants mais les aident à peaufiner la description, à choisir les mots, à mieux partager le résultat. Une possibilité amusante, à la fin de l'activité, serait un « guide » de cette galerie au moyen d'une courte vidéo. Voici la situation : imaginez que vous êtes un.e guide de musée et que vous allez recevoir un groupe d'enfants. Vous avez 30 secondes pour leur parler de l'aspect le plus intéressant de votre musée ou de votre galerie d'art. Que leur dites-vous et comment allez-vous impliquer votre public ? Réalisez une vidéo de 30 secondes (maximum une minute) avec votre téléphone portable.

**De retour en classe** : les élèves répéteront l'expérience en classe, mais en interagissant davantage entre l'analogique et le numérique. Si les parents le souhaitent, ils pourront envoyer à l'enseignant.e les vidéos réalisées, les affiches créées. Le matériel ainsi collecté aidera l'enseignant.e à mieux développer l'activité en classe et à donner aux enfants le sens d'un lien positif entre l'école et la famille.

## PISTES D'ÉVALUATION

L'enseignant.e peut évaluer le niveau de participation des élèves aux activités numériques et analogiques, avec notamment l'objectif de les aider à parler de leurs émotions par différentes stratégies.

Il.elle peut évaluer concrètement, même avec les élèves :

- les œuvres graphiques (l'élève est-il capable de les expliquer et de les présenter ?) ;
- les légendes (les élèves ont-ils pu s'habituer à l'écriture numérique ?) ;
- les émotions et les sentiments (qu'est-ce qui a changé dans la conscience des enfants ? Que peuvent-ils dire spontanément, avec plaisir et sans stress?).

# Propositions pour l'évaluation

Myappeduc comme proposition pédagogique d'éducation aux médias numériques à travers un partenariat école-famille-bibliothèque s'évalue à plusieurs niveaux :

- Celui de **l'acquisition de compétences des élèves/des enfants**. Pour ce faire, plusieurs pistes d'évaluations sont suggérées tout au long des activités au sein de ce livret pédagogique
- Celui de **l'expérience de l'app MyAppeduc (pertinence, contenus, ...)** vécue par l'enfant, puis en famille et en fin à l'école. A cette fin, une activité est proposée sur la carte globale de l'application (cfr capture d'écran ci-contre). Elle est à réaliser d'abord par l'enfant, puis en famille. Les principaux points peuvent être communiqués à l'enseignant.e afin que ce dernier en tire parti pour procéder à une évaluation au niveau de sa classe.
- Celui de **la collaboration enseignant.e – parents**. Certains outils (questionnaire, entretien, focus groupes) sont utilisés pendant la phase d'expérimentation du projet (2021-2022). Contactez les porteurs du projet pour y accéder. Ces outils seront ensuite disponibles pour un usage autonome.



MyAppeduc 1 - Activité d'évaluation interne à l'application

## Contacts

D'autres informations sont disponibles sur [www.myappeduc.eu](http://www.myappeduc.eu)

Vous pouvez également contacter l'association d'éducation aux médias la plus proche de votre contexte :

 <p><b>Pour la Belgique</b>  <b>Média Animation</b>          Sophie Huys  <a href="mailto:s.huys@media-animation.be">s.huys@media-animation.be</a></p>	 <p><b>Pour la France</b>  <b>Fréquence Écoles</b>          Marjolaine Vérice  <a href="mailto:marjolaine@frequence-ecoles.org">marjolaine@frequence-ecoles.org</a></p>	 <p><b>Pour l'Italie</b>  <b>Zaffiria</b>          Alessandra Falconi  <a href="mailto:alessandra@zaffiria.it">alessandra@zaffiria.it</a></p>
---	--	--

Pour tout autre contexte : [ac.orban@media-animation.be](mailto:ac.orban@media-animation.be) – Anne-Claire Orban (Media Animation asbl)