



My APP EDUC

LIVRET PEDAGOGIQUE
de l'application MyAppEduc



Table des matières

Bienvenue au sein du projet MyAppeduc !	3
Quel est le but de ce livret pédagogique ?	5
Comment faciliter la collaboration école – famille autour de MyAppeduc ?	7
MyAppEduc : 3 îles thématiques	9
Mise en œuvre pédagogique des activités pour chaque île	9
L’île des pratiques numériques et médiatiques	10
Suggestion de parcours.....	12
L’île des informations	40
Suggestion de parcours.....	42
L’île des émotions numériques	75
Suggestion de parcours.....	77
Propositions pour l’évaluation	105
Annexe	111
Contacts	112



Vous êtes enseignant-e ? Vous êtes parent ? Vous êtes bibliothécaire ? Ou vous êtes tout simplement curieux-se 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 enfants¹ de 5 à 12 ans.



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 en contexte familial, scolaire, et en bibliothèque, et ce, grâce à une suggestion de parcours d'activités sur 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 et complémentaire par l'enseignant-e, les familles et les bibliothécaires. Les activités de chaque parcours s'articulent de façon chronologique et cohérente, traçant une véritable complémentarité entre les différents contextes et faisant des enseignant-es, bibliothécaires et parents de véritables partenaires pour accompagner, de façon ludique et créative, les pratiques numériques des jeunes enfants.

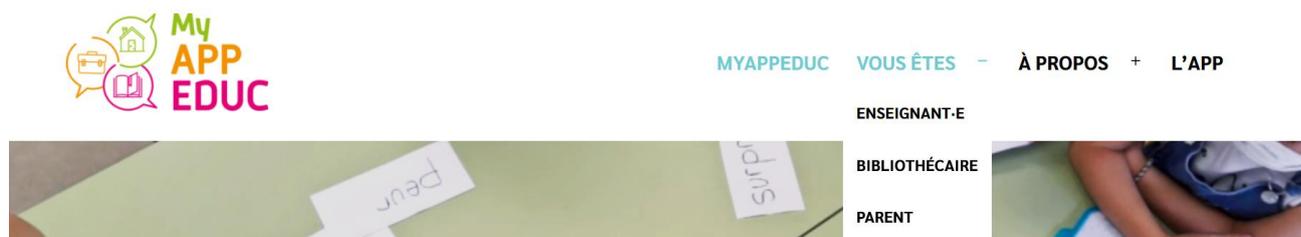
Vous êtes enseignant-e ? Téléchargez l'App sur votre tablette ou smartphone pour la découvrir, et puis munissez-vous de ce livret qui vous permettra d'ancrer notre proposition d'éducation aux médias au cœur de vos objectifs et programmes pédagogiques. Il ne vous reste ensuite qu'à vous assurer la collaboration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

Vous êtes bibliothécaire ? Téléchargez l'App sur votre tablette ou smartphone et explorez ses îles et ses activités en même temps que leur description dans ce livret. Aussi, et surtout : téléchargez le « *Carnet d'inspiration : Animer des ateliers d'éducation aux médias numériques en bibliothèque* ». Spécialement dédié aux bibliothécaires, il reprend une quinzaine d'ateliers en éducation aux médias numériques destinées à des publics scolaires et/ou familiaux. Parmi eux, une sélection d'ateliers qui s'articulent spécifiquement aux trois îles thématiques de l'app', et que vous trouverez repris dans ce livret. Une panoplie d'outils qui ne manqueront pas de convaincre de potentiels partenaires, scolaires ou familiaux !

¹ Vous trouverez l'ensemble des informations du projet sur www.myappeduc.eu

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 . Vous connaissez des bibliothécaires susceptibles de se lancer ? N'hésitez pas à leur passer le mot. Ensuite, lancez-vous !

Retrouvez toutes les ressources nécessaires sur le site www.myappeduc.eu, sous la rubrique qui vous correspond :



Pour toute question, vous pouvez aussi nous contacter via l'adresse : info@myappeduc.eu.

Bonne découverte !

Les éducateurs et éducatrices aux médias porteurs du projet,



Média Animation ASBL (Belgique) - Zaffiria (Italie) – Fréquence Ecoles (France)
Et leur partenaire UFAPEC (Belgique)

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-es 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 et les bibliothèques, 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 et de la **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, à la maison ou en bibliothèque. Il s'agit d'une proposition puisque la plupart d'entre elles peuvent être réalisées dans les différents contextes.
- Des liens explicites avec les **référentiels de compétences** des contextes nationaux impliqués lorsque ces derniers existent. Les références aux programmes italiens ne sont quant à elles identifiées que pour la description générale de la thématique.
- Une **proposition d'adaptation en distanciel** qui, en lien avec 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.

Enfin, plusieurs propositions **pour évaluer la démarche pédagogique de MyAppeduc** sont faites en fin de livret, dont celle préexistante 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 globalité 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 collégalement 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·es, les directions d'école mais aussi les associations de parents à y réfléchir notamment grâce à [ce guide de bonnes pratiques](#). Vous retrouverez les témoignages et conseils des enseignant·es, parents et bibliothécaires qui ont pris part au projet.

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 ;



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 !

MyAppEduc : 3 îles thématiques

Mise en œuvre pédagogique des activités pour
chaque île



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'elles-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. Amené·es au préalable à comprendre le sens et l'utilité des pictogrammes, les enfants réaliseront les pictogrammes à la base de cette charte.

Elle est composée de 4 grandes étapes :

- Qu'est-ce qu'un média (numérique) ? (1 activité en classe et une activité à la maison)
- Les usages des médias numériques : (1 atelier en bibliothèque, 1 activité en classe et une activité à la maison)
- Les pictogrammes (1 activité en classe et 1 activité à la maison)
- Une charte des usages (1 activité en classe, et 1 activité à la maison)

Comme pour chaque île, les activités de cet itinéraire s'organisent entre l'école, la bibliothèque et la maison. Elles s'articulent comme suit :

Après avoir défini en classe ce qu'est un média numérique (Activité 1 : *"Média ou pas média ?"*) les élèves seront amené·es à percevoir l'évolution des médias numériques à travers le temps (Activité 2 : *"Les médias d'hier et d'aujourd'hui"*). À travers cette activité elles et ils pourront discuter avec leurs (grands-)parents des médias utilisés par différentes générations. Via l'activité 3 « *Puzzle MyVideo* » - complémentaire à l'atelier en bibliothèque « *Explorations sur YouTube* », c'est parti pour une immersion dans les plateformes de vidéo en ligne ; via des quizz et petits défis, les enfants découvrent les secrets des plateformes de vidéos en ligne, tout en questionnant la place de celles-ci dans leur quotidien. De retour à l'école, elles-ils imagineront un ou plusieurs médias du futur (Activité 4 : *"Quel média dans le futur ?"*) et leurs usages. Cela permettra aux enfants d'affiner leur 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 5 : *"Les écrans et moi à la maison"*).

Progressivement, et en vue d'élaborer leur charte d'usages des outils numériques, les enfants apprendront, en classe, à reconnaître les pictogrammes (Activité 6 : *"Les pictogrammes"*) et à la maison, à saisir leur signification (Activité 7 : *"Les pictogrammes"*)

sont partout”). Elles·ils seront alors invité·es, en clôture de cet itinéraire, à élaborer des règles pour leur charte, en pictogrammes des usages numériques pour l’école (Activité 8 : « Notre charte des usages numériques en pictogrammes ») et pour la maison (Activité 9 : « Nos picto-règles pour les écrans à la maison »).

Âge conseillé	5 – 12 ans
Durée du parcours	5 – 6 h en classe 1 h en bibliothèque 1 à 2 h à la maison

Objectifs généraux

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 médias numériques

Note complémentaire (Prérequis)

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

Adultes (parents, bibliothécaires, 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

 À l'école	 À la maison	 En bibliothèque
Étape 1 - Qu'est-ce qu'un média (numérique) ? <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 »	
Étape 2 - Les usages des médias numériques <u>Objectifs :</u> - Percevoir la diversité des usages des objets numériques. - Appréhender l'évolution des médias dans le temps		
		 N°3 « Puzzle MyVideo »
 N°4 « Quel média dans le futur ? »		
	 N°5 « Les écrans et moi à la maison »	



Étape 3 - Les pictogrammes <u>Objectifs :</u> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre la notion de pictogramme. - Interpréter la signification de pictogrammes (en fonction de leur contenu et du contexte dans lequel ils sont utilisés). 		
 N°6 « Les pictogrammes »		
	 N°7 « Les pictogrammes sont partout »	
Étape 4 - Une charte des usages <u>Objectifs :</u> <ul style="list-style-type: none"> - Élaborer une charte des usages des outils numériques. - Produire des pictogrammes pour illustrer les éléments de la charte 		
 N°8 « Notre charte des usages numériques en pictogrammes »		
	 N°8 « Nos picto-règles pour les écrans à la maison »	



Liens avec le référentiels des compétences	
	<p><u>Visée transversale :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Développer la créativité et l'esprit d'entreprendre : réaliser une œuvre, une production médiatique - Se connaître et s'ouvrir aux autres : mettre en place des stratégies collectives et de/d'(auto)régulation afin de résoudre un problème de façon collective. <p><u>Attendus spécifiques liés à la formation numérique :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter, dans l'environnement numérique rencontré, une netiquette convenue en classe - <i>Communication et Collaboration (P5)</i> - Produire un contenu médiatique simple (ex. : son, image, photo, vidéo, texte). - <i>Création de contenus (P3)</i> - Adopter, avec l'aide de l'enseignant·e, une attitude proactive qui prend en considération les risques et les dangers, pour soi et pour les autres. - <i>FMTT / Contenus Communs (P3/P4)</i>
	<p><u>Compétences du socle commun de connaissances, de compétences et de culture :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre et s'exprimer à l'oral - S'exprimer (émotions, opinions, préférences) et respecter l'expression d'autrui - Prendre en compte les règles communes - Manifester son appartenance à un collectif - Imaginer, élaborer et produire - Situer et se situer dans l'espace - Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde - Coopérer avec des pairs - Mener quelques étapes d'une démarche scientifique <p><u>Compétences spécifiques à l'éducation aux médias et à l'information :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir et s'approprier un espace informationnel et un environnement de travail - Écrire, créer, publier ; réaliser une production collective (Création et collaboration) - Découvrir ses droits et ses responsabilités dans l'usage des médias (Citoyenneté et capacité à agir) - Découvrir les médias sous leurs différentes formes



	<p>- Rechercher, identifier et organiser l'information (Compétences infodocumentaires)</p>
	<p>Les activités envisagées dans ce parcours peuvent être articulées dans le cadre des Indications Nationales pour la langue maternelle et la technologie :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquisition des outils nécessaires à une "alphabétisation fonctionnelle" : les apprenants doivent élargir leur patrimoine oral et apprendre à lire et à écrire correctement et avec un enrichissement croissant du vocabulaire. - Expérimenter les différentes utilisations du langage (communicatif, heuristique, cognitif, expressif, argumentatif) et fournir des environnements d'apprentissage social adaptés au dialogue, à l'interaction, à la recherche et à la construction de significations, au partage des connaissances, à la reconnaissance des points de vue, à la reconstruction verbale d'une expérience vécue à l'école ou dans d'autres contextes. - Les premières lectures de textes numériques comme moment de socialisation et de discussion des contenus d'apprentissage, mais aussi comme moment de recherche autonome et individuelle, capable de développer la capacité de concentration et de réflexion critique, donc comme une activité particulièrement utile pour favoriser le processus de maturation de l'élève. La lecture doit également être constamment pratiquée sur un large éventail de textes appartenant aux différents types et formes de textes (des textes continus aux formulaires, horaires, graphiques, cartes, etc.) pour différents objectifs et avec des stratégies fonctionnelles à la tâche. - Écouter et parler - Interagir en collaboration dans une conversation, une discussion, un dialogue sur des sujets d'expérience directe, formuler des questions, donner des réponses et fournir des explications et des exemples. Comprendre les tâches et les instructions pour la réalisation des activités scolaires et extrascolaires. Comprendre dans une discussion les positions exprimées par ses pairs et exprimer sa propre opinion sur un sujet de manière claire et pertinente. - Suivre des instructions écrites pour réaliser des produits, réguler un comportement, réaliser une activité, exécuter une procédure. Exprimer par écrit des expériences, des émotions, des états d'esprit. Expérimenter librement, y compris à l'aide de dispositifs numériques, différentes formes d'écriture, en adaptant le vocabulaire, la structure du texte et en complétant éventuellement le texte verbal par des supports multimédias.



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 de l'app' MyAppEduc, il est possible de faire une capture d'écran pour enregistrer les réponses ou propositions 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 WhatsApp, de messagerie instantanée, e-mails, plateforme de travail en ligne) depuis la maison et à partir des contextes familiaux connus.

Étape 1 : Qu'est-ce qu'un média (numérique) ?

OBJECTIFS

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

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES SOLLICITÉES



Formation historique : Inscrire dans une perspective historique une réalité d'aujourd'hui, en mettant en évidence des continuités, des changements et des étapes d'une évolution entre hier et aujourd'hui.

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

L'ACTIVITÉ À VIVRE EN CLASSE – Activité 1 : « Média ou pas média ? »

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·ice, le récepteur/la réceptrice)

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' – ACTIVITÉ 1 : « Média ou pas média ? »



L'activité 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 d'illustrations de médias sont présentées. L'enfant est invité à identifier, parmi elles,

lesquelles représentent des médias *numériques*, et à les placer dans le cadre jaune.

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.

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



Les médias à travers le temps

En classe, on a compris ce qu'est un média, puis un média numérique. Il existe une multitude de médias différents et ceux que l'on connaît aujourd'hui ne sont pas forcément ceux que nos (grands-)parents ont connu. En effet, les médias évoluent avec le temps, et leurs usages aussi. L'activité 2 « *Les médias d'hier et d'aujourd'hui* » à vivre à la maison aborde ces questions. La proposition de mise en contexte ci-dessous permet de faire la



transition entre les apprentissages de la classe et l'activité à venir à la maison :

- Disposer différents objets médiatiques actuels et d'autrefois sur une table. Les objets ont tous la même fonction (exemple : des téléphones).
- Demander aux élèves d'identifier la fonction commune de tous les objets placés sur la table.
- Constaté que les médias ont évolué à travers le temps.
- Organiser les objets du plus ancien au plus récent. Justifier cette organisation à l'aide de critères explicites.
- 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.

L'ACTIVITÉ À VIVRE À LA MAISON – Activité 2 : « 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, elle 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 dernier.

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 éventuellement 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



Étape 2 : Les usages des médias numériques

OBJECTIFS

- Percevoir la diversité des usages des objets numériques
- Appréhender l'évolution des médias dans 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 et s'approprier un espace informationnel et un environnement de travail.
- Découvrir les médias sous leurs différentes formes

AVEC LE GROUPE CLASSE - ÉLÉMENTS DE CONTEXTE POUR PRÉPARER L'ACTIVITÉ EN BIBLIOTHÈQUE :



Les usages multiples des médias (numériques)

En classe on est revenu sur les médias discutés à la maison, certain-es ont même amené des médias dont ils ont découvert l'utilité avec leurs (grands-)parents. Maintenant, et avant d'aller réaliser l'atelier en bibliothèque, on se concentre sur trois médias numériques : le smartphone, la tablette et l'ordinateur (fixe ou portable), en mettant le focus sur la consultation de plateformes de vidéos par le biais de ces appareils. Cette proposition de mise en contexte fournit une transition cohérente vers l'atelier en bibliothèque, « *Explorations sur YouTube* », qui abordera les enjeux liés à la plateforme YouTube.

- Lister les tâches (les usages) que l'on peut effectuer à l'aide de ces médias numériques.

- Individuellement (ou par deux), les élèves dressent la liste des usages qu'elles/ils font d'un ou plusieurs de ces appareils (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) de ces médias numériques sont notés au tableau.
- Orienter progressivement la discussion sur la consultation de vidéos en ligne via ces médias numériques : où peut-on regarder des vidéos ? Comment s'appellent les plateformes qui en proposent ? Qu'est-ce qu'on retrouve sur ces plateformes ?

L'ACTIVITÉ À VIVRE EN BIBLIOTHÈQUE – Activité 3 : « Puzzle MyVideo », au cœur de l'atelier « Explorations sur YouTube »

L'atelier « *Explorations sur YouTube* » et l'activité complémentaire sur l'app ' « *Puzzle MyVideo* » permettent d'aborder avec les enfants les enjeux liés à la plateforme YouTube. C'est l'opportunité d'un moment de partage entre élèves, enseignant·es et bibliothécaires, à travers des temps de discussion et de pratique, dans le but d'outiller les enfants, tout en mesurant la place des médias numériques dans leur quotidien. Cet atelier s'organise en deux étapes :



Pour la **première étape**, les enfants sont divisés en groupes. Chaque groupe réalise l'activité sur l'app' MyAppeduc : « *Puzzle MyVideo* » (activité 3). Chaque groupe va replacer sur l'écran les éléments constitutifs d'une page sur une plateforme fictive appelée « *MyVideo* ». Cela donne à voir les éléments constitutifs d'une page-type d'un site d'hébergement de vidéos et fournit une première opportunité pour discuter de leur rôle (publicités, données personnelles, vidéos suggérées – et rôle des algorithmes ! etc.

Lors de la **deuxième étape**, la ou le bibliothécaire distribue aux élèves un livret d'activités, aussi projeté sur écran face aux groupes. Elle-il lance le diaporama qui comprend une série de quizz et de défis à réaliser sur trois thèmes successifs (« *Comprendre les algorithmes* » ; « *Choisir des contenus adaptés* » ; « *Repérer la publicité* »). Des temps de discussions sont prévus où les enfants peuvent discuter librement et donner leur avis. À la fin de l'activité, les carnets d'activités sont restitués aux enseignant·es pour reprendre ou poursuivre certains points en classe.

L'intention :

Au fil des quizz, défis et discussions, le bibliothécaire accompagne les enfants dans leur compréhension des codes spécifiques des plateformes de vidéos en ligne et en appréhendent la nature hétérogène. La réalisation de petits défis les amène à mettre directement leurs apprentissages en pratique.

De retour en classe :

Organiser une discussion collective invitant les élèves à revenir sur leurs découvertes. Lors de l'atelier en bibliothèque, ils ont relevé des défis ; *qu'est-ce qui leur a semblé facile ? Difficile ?*

L'ACTIVITÉ À VIVRE EN CLASSE – Activité 4 : « Quel média dans le futur ? »

AVEC LE GROUPE CLASSE

Les médias du futur

Revenir sur l'activité vécue à la maison avec l'application « *Les médias d'hier et d'aujourd'hui* » et l'atelier en bibliothèque « *Explorations sur YouTube* » 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 (par exemple : pouvoir se voir et se parler sans être dans un même endroit, ou consulter des vidéos sur des plateformes en ligne quand on souhaite s'informer sur un sujet ou réaliser un tutoriel, etc.).

Constater que l'évolution des médias permet de réaliser des tâches de plus en plus nombreuses et complexes.

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' – ACTIVITÉ 4 : « Quel média dans le futur ? »



L'activité 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 étapes sur l'app' :

- **Étape 1** : Parmi les propositions, choisir la fonction principale de son média du futur.
- **Étape 2** : Inventer un nom à l'objet le noter dans le cadre.

- Étape 3 : Dessiner son média du futur dans le cadre blanc. Les différentes fonctions proposées sur l'app' pour ce faire sont : sélectionner une couleur ; revenir en arrière ; capturer l'écran une fois la tâche effectuée.

Collecter les productions de chacun·e (captures d'écran) et organiser une mise en commun durant laquelle chaque élève présente aux autres 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.

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



En classe, à la maison et en bibliothèque, on a perçu les multiples usages des médias (numériques), et leur évolution dans le temps. On a même créé son propre média du futur. Il est temps désormais de se concentrer sur les usages que les enfants font des médias (numériques) dont ils disposent dans leur environnement. La proposition de mise en contexte ci-dessous permet de faire la transition entre les apprentissages de la dernière activité en classe et ceux de l'activité à la maison à venir :

- Inviter les élèves à tracer un plan de leur maison/d'une pièce de leur maison
- Sur ce plan/cette représentation d'une pièce au choix, leur demander de positionner les pictos de médias (numériques et non numériques) dont elles·ils disposent chez eux – ou dont elles·ils souhaiteraient disposer dans un « monde idéal »).
- Une fois le plan de chaque élève réalisé, inviter chacun·e à choisir un objet médiatique au choix et à présenter aux autres un usage qu'elle ou il en a. Le·la prochain·e élève qui prendra la parole sera un élève qui dispose du même objet dans son environnement proche, mais qui en fait un usage différent. Elle·Il reviendra alors sur cet usage, laissant ensuite la parole à quelqu'un d'autre – qui dispose du même média ou, le cas échéant, d'un autre média dont elle·il souhaite présenter un usage.

L'ACTIVITÉ À VIVRE À LA MAISON – Activité 5 – « 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 prédéfinie (un week-end, un mercredi après-midi...). Elle s'organise en plusieurs étapes qui s'étalent sur un temps long et se répètent sur les différents appareils :

- Sur l'app', les appareils proposés sont : une télévision, un smartphone, une tablette, une



console de jeux et un ordinateur.

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

Étape 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>Français – Lire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construire du sens à l'aide de stratégies
	<p><u>Compétences du socle commun de connaissances, de compétences et de culture :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde <p><u>Compétences spécifiques à l'éducation aux médias et à l'information :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rechercher, identifier et organiser l'information (Compétences infodocumentaires) - Découvrir ses droits et ses responsabilités dans l'usage des médias (Citoyenneté et capacité à agir)

L'ACTIVITÉ À VIVRE EN CLASSE – Activité 6 : « Les pictogrammes »

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...

- 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).
- Elaborer une première définition de la notion de pictogramme (qui pourra être complétée par la suite).

- 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.
- De retour en classe, observer les pictogrammes pris en photo. Demander aux élèves de : S'assurer qu'il s'agit effectivement de pictogrammes (et pas d'un logo, par exemple). 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.
- Retour sur la définition élaborée au point 2. Celle-ci est complétée ou ajustée.

SUR L'APP' – ACTIVITÉ 6 : « Les pictogrammes »



Sur l'app', suite aux échanges qui ont eu lieu en classe, l'élève sera :

- Amené-e, en **en première étape** à repérer, pour chaque visuel proposé, s'il s'agit ou non d'un pictogramme.
- Ensuite, en **deuxième** étape, 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.

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



Les pictogrammes en contexte

En classe, on a compris ce qu'est un pictogramme. On a découvert une série de pictogrammes dont on a compris la signification. La proposition de mise en contexte ci—



dessous permet de faire la transition entre les apprentissages de l'activité en classe et ceux de l'activité à la maison à venir :

- Pour chaque pictogramme découvert de l'app', ou une sélection d'entre eux, poser la question aux enfants du contexte dans lequel ce pictogramme pourrait se trouver. Par exemple le pictogramme « Il est interdit de crier » ; le trouvera-t-on dans une bibliothèque ? Un magasin ?
- Discuter collectivement : les enfants ont-ils-elles déjà aperçu ce genre de pictogramme quelque part ? Où ?

L'ACTIVITÉ À VIVRE À LA MAISON – Activité 7- “ Les pictogrammes sont partout”



Avec cette activité, 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 :

- En **première et unique étape**, 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* »). La discussion parents-enfants se poursuit par l'observation éventuelle de pictogrammes présents dans la maison, ou aux alentours.

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.

Étape 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



Français - écrire :

- 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, ...
- Élaborer des contenus.

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté : se fixer des règles et les respecter



Compétences du socle commun de connaissances, de compétences et de culture :

- Prendre en compte les règles communes

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

- Écrire, créer, publier ; réaliser une production collective (Création et collaboration)
- Découvrir ses droits et ses responsabilités dans l'usage des médias (Citoyenneté et capacité à agir)

L'ACTIVITÉ À VIVRE EN CLASSE – Activité 8 : « Notre charte des usages numériques en pictogrammes »

AVEC LE GROUPE CLASSE

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

- 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.
- 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.

- 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.
- Réaliser une mise en commun afin de dégager les différents éléments qui vont constituer la charte.

SUR L'APP' – ACTIVITÉ 8 : « Notre charte des usages numériques en pictogrammes »



Préciser que les pictogrammes qui vont accompagner les différents éléments de la charte seront produits à l'aide de l'application « *Notre charte en pictogrammes* ». En présenter les différentes fonctions techniques puis laisser les élèves se l'approprier librement.

Étape 1 : 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.

Étape 2 : Collecter l'ensemble des pictogrammes produits. Proposer ensuite aux élèves de les comparer et de les critiquer de façon constructive.

Étape 3 : 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.

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



L'activité proposée à la maison est très similaire à celle réalisée précédemment en classe – excepté qu'il s'agit cette fois de penser une charte pour les usages numériques à la maison. La continuité est telle qu'il ne semble pas nécessaire de mettre en place une activité de transition supplémentaire.

L'ACTIVITÉ À VIVRE À LA MAISON – Activité 9 « Nos picto-règles sur les écrans à la maison »



Cette activité s'organise selon les mêmes étapes que celles de l'activité de l'app' réalisée en classe.

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'activité sur 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.

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.

Cette île et ses activités s'organisent en 3 grandes étapes :

- La circulation et la prise d'informations (2 séances en classe, 1 atelier en bibliothèque et 2 activités à la maison)
- Les données : des informations à part entière (1 atelier en bibliothèque, 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-rices, 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 activités.

Comme pour chaque île, les activités s'organisent entre l'école, la bibliothèque et la maison. Elles s'articulent comme suit :

Dans un premier temps, en classe, les enfants seront amené-es à comprendre le cheminement de l'information (activité 1 : « *Se connecter avec le reste du monde* »), puis, en bibliothèque, ils iront à la découverte du monde numérique et de ses secrets (activité 2 : « *Mémory du numérique* » complémentaire à l'atelier « *Es-tu un-e pro du numérique ?* »). Grâce à l'activité 3 : « *1000 milliards d'informations* » réalisée en classe, ils poursuivront l'exploration des secrets du monde numérique en découvrant plus spécifiquement le fonctionnement des moteurs de recherche. Poursuivant sur cette lancée, ils réfléchiront en famille à la notion de mots-clés, via une activité ludique qui leur demande de relier des mots-clés à des images (activité 4 : « *Trouver ce que l'on cherche* »). Progressivement se posera la question du type d'info qu'on peut trouver en ligne : c'est quoi une info d'actualité ? Cette question est au cœur d'un atelier en bibliothèque (Activité 5 : « *Une info késako ?* », complémentaire à l'atelier « *L'info en question* »). On continue à décortiquer la notion d'information en famille (Activité 6 : « *Exploration d'infos à la maison* ») pour ensuite aborder celle de « donnée » en classe (activité 7 : « *Les données de la jungle* ») et en famille (activité 8 : « *Jungle animale* ». Enfin le parcours se clôture avec deux activités sur le cadrage de l'info : l'une en classe (activité 9 : « *Dézoom, zoom* ») et l'autre à la maison (activité 10 : « *Cadrer l'info* »).

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



Objectifs généraux

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

 À l'école	 À la maison	 En bibliothèque
Étape 1 - La circulation et la prise d'informations <u>Objectifs :</u> <ul style="list-style-type: none"> - 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 « Memory du numérique »

 N°3 « 1000 milliards d'informations ! »		
	 N°4 « Trouver ce que l'on cherche »	
		 N°5 « Une info, késako ? »
	 N°6 « Exploration d'informations à la maison »	
Étape 2 : Les données : un point de départ pour les informations <u>Objectifs :</u> - Faire le lien entre les informations et les données		
 N°5 « Les données de la jungle »		
	 N°6 « Jungle animale »	
Étape 3 : Le point de vue <u>Objectifs :</u> Comprendre la notion de “cadre de l'information”		
 N°7 « Dézoom, zoom »		



	 N°8 « Cadrer l'info »	
--	---	--

Liens avec les référentiels des compétences	
	<p>Visée transversale :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Développer une pensée critique et complexe : Trouver, traiter et évaluer des sources d'informations, quel qu'en soit le support, y compris numérique <p>Attendus de FMTTN – Volet "formation numérique"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rechercher un contenu au moyen d'un outil de recherche* imposé, en utilisant une bibliothèque appropriée (images, vidéos...) et des mots-clés choisis individuellement. - <i>Informations et données (P4)</i> - Déterminer un ou plusieurs mot(s)-clé(s) pertinent(s) pour effectuer une recherche. - <i>Informations et données (P4)</i> - Utiliser des outils de recherche* dont des moteurs de recherche, en considérant leurs spécificités. - <i>Informations et données (P4)</i> - Questionner la fiabilité contextuelle d'une source, avec l'aide de l'enseignant. - <i>Informations et données (P4)</i> - Expliquer la notion de « Fake News » comme une information délibérément fausse. - <i>Création de contenus (P4)</i>
	<p><u>Compétences du socle commun de connaissances, de compétences et de culture :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre et s'exprimer à l'oral - Rechercher et traiter l'information au moyen d'outils numériques - Résoudre des problèmes élémentaires - Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde <p><u>Compétences spécifiques à l'éducation aux médias et à l'information :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rechercher, exploiter et organiser l'information (Compétences infodocumentaires) - Découvrir et s'approprier un espace informationnel et un environnement de travail - Écrire, créer, publier ; réaliser une production collective (Création et collaboration) - Découvrir ses droits et ses responsabilités dans l'usage des médias (Citoyenneté et capacité à agir)
	<p>Les activités envisagées dans ce parcours peuvent être articulées dans le cadre des Indications Nationales pour la langue maternelle et la technologie :</p>



	<ul style="list-style-type: none"> - Acquisition des outils nécessaires à une "alphabétisation fonctionnelle" : les apprenants doivent élargir leur patrimoine oral et apprendre à lire et à écrire correctement et avec un enrichissement croissant du vocabulaire. - Expérimenter les différentes utilisations du langage (communicatif, heuristique, cognitif, expressif, argumentatif) et fournir des environnements d'apprentissage social adaptés au dialogue, à l'interaction, à la recherche et à la construction de significations, au partage des connaissances, à la reconnaissance des points de vue, à la reconstruction verbale d'une expérience vécue à l'école ou dans d'autres contextes. - Les premières lectures de textes numériques comme moment de socialisation et de discussion des contenus d'apprentissage, mais aussi comme moment de recherche autonome et individuelle, capable de développer la capacité de concentration et de réflexion critique, donc comme une activité particulièrement utile pour favoriser le processus de maturation de l'élève. La lecture doit également être constamment pratiquée sur un large éventail de textes appartenant aux différents types et formes de textes (des textes continus aux formulaires, horaires, graphiques, cartes, etc.) pour différents objectifs et avec des stratégies fonctionnelles à la tâche. - Écouter et parler - Interagir en collaboration dans une conversation, une discussion, un dialogue sur des sujets d'expérience directe, formuler des questions, donner des réponses et fournir des explications et des exemples. Comprendre les tâches et les instructions pour la réalisation des activités scolaires et extrascolaires. Comprendre dans une discussion les positions exprimées par ses pairs et exprimer sa propre opinion sur un sujet de manière claire et pertinente. - Suivre des instructions écrites pour réaliser des produits, réguler un comportement, réaliser une activité, exécuter une procédure. Exprimer par écrit des expériences, des émotions, des états d'esprit. Expérimenter librement, y compris à l'aide de dispositifs numériques, différentes formes d'écriture, en adaptant le vocabulaire, la structure du texte et en complétant éventuellement le texte verbal par des supports multimédias.
--	--

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.

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

L'ACTIVITÉ À VIVRE EN CLASSE – Activité 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, par exemple :

« 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 une série de missions à accomplir ensemble ! Alors, prêtes et prêts à

remplir cette mission ? »

Quels composent constituent le réseau internet ?

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·es à expliquer avec leurs 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.

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 schéma). Chaque composant est nommé de façon précise et son rôle est explicité.

SUR L'APP' – ACTIVITÉ 1 : « Se connecter avec le reste du monde »



L'activité sur l'app' permet d'exercer les notions construites :

- **Étape 1** : 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.
- **Étape 2** : 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 !* »
- **Étape 3** : 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). Chaque groupe est invité à placer les composants dans leur ordre logique, dans les cadres gris à gauche de l'écran.

Réaliser une correction collective en reprécisant, 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. 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 !".

Amener 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 ou 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.

AVEC LE GROUPE CLASSE - ÉLÉMENTS DE CONTEXTE POUR PRÉPARER L'ACTIVITÉ EN BIBLIOTHÈQUE :



Les plateformes de vidéo en ligne

En classe, les enfants ont compris que quand on reçoit une information, celle-ci 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. On a décortiqué le cheminement d'une info, et compris les différents composants par lesquelles elle passe. Maintenant, on va s'attarder sur le mode de fonctionnement propres à certaines plateformes de vidéos en ligne et découvrir leurs mécanismes de fonctionnement.

- Échanger avec les élèves autour des questionnements suivants :

Qu'est-ce que les élèves connaissent et consultent, comme site web et/ou plateformes de vidéos en ligne ?

Qu'est-ce que chacun-e consulte ou regarde sur ces sites et plateformes de vidéos en ligne ?

Est-ce que tout le monde verra la même chose en se connectant, par exemple, sur YouTube pour regarder des vidéos ? Pourquoi ?

Éventuellement, amener les élèves, par groupe, à faire une recherche sur YouTube en partant d'une thématique donnée (sur ordinateur ou sur tablette). Faire tourner les tablettes entre chaque groupe pour leur montrer qu'en fonction de la thématique, les suggestions de vidéo sur la page d'accueil diffèrent. À quoi cela est dû ?



L'ACTIVITÉ A VIVRE EN BIBLIOTHÈQUE – Activité 2 « Memory du numérique », au cœur de l'atelier « Es-tu un-e pro du numérique ? »

L'atelier « Es-tu un-e pro du numérique » et son activité complémentaire sur l'app' « Memory du numérique » promettent aux enfants une foule d'apprentissages sur le monde du numérique : algorithmes, moteurs de recherches, pop-up, ... Les méandres du web n'auront plus de secrets pour eux !

En guise de **première étape**, les enfants participent avec la-le bibliothécaire à un quizz interactif d'une quinzaine de questions sur le monde numérique.



En guise de synthèse au quizz interactif, comme **seconde étape** de l'atelier et pour entériner les connaissances acquises de façon ludique, on réalise l'activité « *Memory du numérique* » (activité 2) sur l'app' MyAppEduc. Avec ses images, de courts descriptifs et sa logique de memory, cette activité fournit à l'atelier une synthèse ludique et cohérente.

L'intention :

Ces activités permettent à vos élèves de décortiquer, observer, comprendre les éléments propres au web et de questionner leurs impacts sur leurs pratiques.

L'ACTIVITÉ À VIVRE EN CLASSE – Activité 3 : « 1000 milliards d'informations »

AVEC LE GROUPE CLASSE

Introduction aux moteurs de recherche

Expliquer 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 lesquels 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.

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).

Fonctionnement du moteur de recherche

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. »

SUR L'APP' – ACTIVITÉ 3 : « 1000 milliards d'informations ! »



L'activité proposée sur l'app' permet de poursuivre la réflexion entamée en classe sur les moteurs de recherche. Voici les étapes à suivre :

Étape 1 : Parmi une série de moteur de recherche, l'élève (ou un groupe d'élèves) 'sélectionne celui ou ceux qu'elle ou il connaît. L'exercice peut également se dérouler avec des feuilles papiers qui reprennent les logos de moteur de recherche proposés sur l'app'.

Étape 2 : L'élève (ou un groupe d'élèves) voit sur l'écran des motifs de feuilles noirs. Il clique sur chaque feuille pour en révéler les couleurs et amène les feuilles correspondant à l'énoncé dans la maison en haut de l'écran.

Étape 3 : Cette fois, les feuilles sont visibles, grâce à la petite araignée qui, comme un moteur de recherche, a déjà effectué une première étape : elle a retourné les feuilles. À nouveau il s'agit de ramener les feuilles à couleur et motifs indiquées vers la maison mais cette fois la tâche est facilité par l'araignée.

Logiquement, les élèves auront l'étape 3 plus rapidement que l'étape 2. 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. »

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.

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

jeune 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.

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, ...)

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



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





L'ACTIVITÉ À VIVRE À LA MAISON – Activité 4 : « Trouver ce que l'on cherche »

Le principe est simple et l'activité se réalise **en une étape** : 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-es :

- 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

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 eus avec eux.

AVEC LE GROUPE CLASSE - ÉLÉMENTS DE CONTEXTE POUR PRÉPARER L'ACTIVITÉ EN BIBLIOTHÈQUE :



Les types d'information en ligne

En classe, on en a appris davantage sur le mode de fonctionnement des moteurs de recherche. On en a même testé quelques-uns, et on a compris l'importance de choisir les bons mots-clés



pour trouver l'information désirée. À la maison, on a mieux compris le lien entre les résultats d'une recherche et les mots-clés employés.

Désormais, et pour préparer l'activité en bibliothèque, on va progressivement se poser la question des différents types d'informations qu'on peut trouver en ligne, suite à ces recherches.

Entamer la discussion avec les élèves :

- *Pour quelles raisons effectue-t-on parfois des recherches en ligne ?*
- *Dresser une liste collective (trouver des informations pour un devoir, rechercher une destination de vacances, trouver une recette de cuisine, trouver la solution à un jeu, s'informer sur un fait d'actualité, ...)*
- *Placer le focus sur le fait d'actualité : qu'est-ce que c'est ? Où consulte-t-on les informations d'actualité ?*

Partir d'un fait d'actualité choisi.

- *Dresser collectivement la liste des canaux via lesquels on pourrait trouver du contenu relatif au fait d'actualité choisi (journal parlé, émissions d'actualité, sites web d'information en ligne, journaux papiers, émission radio, voire même des membres de la famille via lesquels les enfants prennent connaissance de l'actualité...)*
- *Questionner les enfants sur leurs habitudes ; quels canaux connaissent-ils ? Quelles sont leurs caractéristiques ? (Est-ce qu'il y a des images ? du son ? Les deux ? Est-ce que ça prend du temps de consulter l'actualité par-là ? etc.)*

Partant de la liste dressée, amener les élèves à réaliser que les contenus relayés via les canaux identifiés sont multiples : il y a des informations d'actualité, mais pas seulement ! Ces informations d'actualité sont parfois mélangées à d'autres types de contenus. Il est important de savoir distinguer l'information d'actualité de ces contenus (rumeur, opinion, fake-news etc.). C'est ce dont on va parler lors de l'atelier en bibliothèque

L'ACTIVITÉ À VIVRE EN BIBLIOTHÈQUE – Activité 5 : « Une info késako ? », au cœur de l'atelier « L'info en question ».

L'atelier « L'info en question » et l'activité complémentaire sur l'app' « Une info késako ? » amènent les enfants à distinguer l'information (comme fait d'actualité) d'autres types de contenus.

Pour la **première étape** exemples illustrés de différents types de contenus sont projetés aux élèves : rumeurs, opinions, etc. Une discussion est enclenchée avec les enfants pour comprendre les points communs et différences entre ces types de contenus, et bien distinguer l'information entendue comme « fait d'actualité » d'autres types de contenus – des rumeurs, opinions, etc. qu'on peut retrouver en ligne, auprès de personnes, dans le journal, ...



Pour la **seconde étape**, en guise de conclusion, et pour entériner les connaissances acquises de façon ludique, les enfants réalisent l'activité sur l'app' par petits groupes. Partant d'une série d'exemples et de critères à cocher, ils identifient dans les contenus proposés ceux qui peuvent être qualifiés d'informations journalistiques.



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



Grâce à l'activité en bibliothèque, on a compris ce qui caractérise le fait d'actualité et ce qui le distingue de l'opinion, de la rumeur, de la fiction etc. Pour devenir de parfaits détectives de l'information, les enfants vont poursuivre leur enquête sur les caractéristiques de l'info à la maison et décortiquer pour les infos auxquelles on est confrontés :

- *Qui est l'auteur-ice ? Quel est le sujet ?*
- *Quel est le média utilisé ?*
- *Quelle est la période concernée ?*
- *Quels sont les objectifs poursuivis ?*

Pour les amener à bien comprendre comment enquêter à la maison, on reproduit sur une feuille de papier distribuée aux élèves la grille de l'activité de l'app' « Exploration d'informations à la maison », et on l'applique à un ou plusieurs exemples d'info choisies.

L'APPLICATION À VIVRE À LA MAISON – Activité 6 : « Exploration d'informations à la maison »



Cette activité s'organise en deux étapes :

- Pour la **première étape**, enfants et parents vont prendre conscience des questions à se poser face à une information : « *Qui ? Quoi ? Pourquoi ? Quand ? Où ?* ». Chacune de ces questions sera à placer en vis-à-vis des parties qui composent une information.
- Pour la **deuxième étape**, et partant des questions identifiées, parents et enfants vont sélectionner une série d'informations issues de médias de leur environnement

(qu'il s'agisse de la télévision, d'un journal papier ou en ligne, d'une page Internet, d'une vidéo sur Internet...). Elles-ils complèteront appliqueront la grille de questionnement à chaque information choisie.

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 ?* »

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

L'ACTIVITÉ À VIVRE EN CLASSE – Activité 7 : « Les données de la jungle »

AVEC LE GROUPE CLASSE

Qu'est-ce qu'une donnée ?

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' – Activité 7 : « Les données de la jungle »



Cette activité met les enfants dans la peau d'explorateur·ices qui partent à la recherche d'informations sur la faune et la flore de la jungle. L'activité se déroule en 3 étapes :

- Étape 1 : Observer 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...
- Étape 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 gomme)

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)

- Étape 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).

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



En classe, on a appris ce qu'est une « donnée » et les éléments qui participent de la « mise en information » d'une série de données. À la maison, les enfants travailleront sur des données sonores pour, elles aussi, les convertir en information. La proposition de mise en contexte ci-dessous permet de faire la transition entre les apprentissages de cette dernière activité en classe et ceux de l'activité à la maison à venir :



- Faire écouter aux enfants une sélection de bandes sonores relatives à un milieu particulier (l'océan, la forêt, la ville, un festival, etc.) par exemple
- Discuter avec eux après écoute de chaque bande sonore : *quel est ce format ? Qu'est-ce qu'on entend ? Où est-ce que cela a été enregistré ? Qu'est-ce qui vous le fait penser ?*
- Discuter avec les enfants : nous avons écouté des bandes sonores dont les sons sont autant d'indices sur le milieu dans lequel elles ont été enregistrées. On peut interpréter ces sons, deviner leur origine, ...
- Éventuellement : les enfants, grâce à un microphone ou un autre appareil permettant d'enregistrer des sons (grâce à la fonction « dictaphone » des smartphones ou tablettes par exemple) partent à la « chasse aux sons » dans l'école et reviennent faire écouter aux autres leur réalisation. Les autres enfants doivent alors deviner où la bande son a été enregistrée.

L'ACTIVITÉ À VIVRE À LA MAISON – Activité 8 : « Jungle animale »



Cette activité s'organise en deux étapes :

- Pour la **première étape**, enfants et parents vont écouter une série de sons issus de la « jungle animale » et les replacer sur une séquence chronologique.
- Lors de la « **seconde étape** », elles-ils créent de l'information à partir des données sonores récoltées. Il s'agit de compléter un texte à trous qui, une fois complet, constituera une information précise des séquences sonores écoutées précédemment.

L'intention : À la maison, les enfants écoutent des données audio 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.

Étape 3 : Le point de vue

OBJECTIFS

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

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES SOLLICITÉES



Français – lire :

- Relier les informations explicites du texte aux indices fournis par l’illustration (P2)

Numérique – création de contenus :

- Produire et traiter des contenus multimédias.

Langues :

- Associer le non-verbal au sens du verbal (P4)



Compétences du socle commun de connaissances, de compétences et de culture :

- Rechercher et traiter l’information au moyen d’outils numériques

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

- Rechercher, exploiter et organiser l’information (Compétences infodocumentaires)
- Écrire, créer, publier ; réaliser une production collective (Création et collaboration)

L’ACTIVITÉ À VIVRE EN CLASSE – Activité 9 : « Dézoom, zoom »

AVEC LE GROUPE CLASSE

L’image : sujette à de multiples interprétations !

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 – ACTIVITÉ 9 : « Dézoom, zoom »



Cette activité sur l'app' se réalise comme suit :

- Une image, partiellement noircie, est proposée à l'enfant.



Dans un **premier** temps, l'enfant est invité à décrire ce qu'il observe sur l'image (quel contexte ? Quels éléments ? etc.)

Dans un **second** temps, l'enfant pourra gratter sur l'écran la partie noircie de l'app' et ainsi mieux comprendre le contexte de l'image. Il pourra alors compléter son interprétation de l'image.

Procéder ensuite de même avec les photos suivantes.

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

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



En classe, les enfants ont travaillé l'image et compris les multiples interprétations auxquelles celle-ci peut donner lieu. La proposition de mise en contexte ci-dessous permet de faire la transition entre les apprentissages de l'activité en classe et ceux de l'activité à la maison à venir :

Pour les faire toucher davantage du doigt les notions acquises, 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

À la maison, les enfants vont poursuivre avec leurs parents le travail autour de l'image, en procédant cette fois selon une logique inversée par rapport à celle proposée précédemment.

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'ACTIVITÉ À VIVRE À LA MAISON – Activité 10 : « Cadrer l'info »



A la maison, les enfants et leurs parents vont réfléchir à quel sens donner à une image en masquant des parties. L'activité sur l'app' s'effectue en deux étapes :

- Pour la **première étape**, parents et enfants observent une image « entière », et lui assignent un titre.
- Pour la **deuxième étape**, elles-ils masquent une partie de l'image en grattant l'écran et nomment avec un autre titre l'image ainsi recoupée

L'intention :

Exercer les découvertes faites en classe, selon un mécanisme inverse à celui expérimenté jusqu'alors.

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...

Cette île est composée de 4 grandes étapes :

- Nos émotions face aux images (les premiers pas) (une activité à la maison, une activité en classe)
- Designer d'émotions (deux activités en classe, une activité à la maison)
- Ma galerie d'émotions (une activité en classe, deux activités en bibliothèque, une activité à la maison)

D'abord, les enfants apprennent, avec leurs parents, appréhendent la notion d'émotion via une activité ludique qui les invite à associer des émoticônes et des émotions (Activité 1 : « *Nos émotions* »). Ensuite, de retour en classe et grâce à la seconde activité (Activité 2 : « *Quelles émotions et sentiments ressens-tu ?* »), les enfants poursuivront cette exploration des émotions en étant cette fois-ci attentives et attentifs aux émotions que des images suscitent chez eux et chez les autres. Les émotions seront progressivement mises en lien avec les écrans lors de l'activité qui propose aux enfants et aux parents de personnaliser le smartphone des seconds partant d'une série de symboles avec lesquels composer des visages expressifs (Activité 3 : « *Concepteur d'émotions* »). De retour à la maison, on questionne en famille les émotions sur les écrans, en partant de l'un des personnages fictifs favoris de l'enfants (Activité 4 : « *En famille, les émotions sur les écrans* »). On poursuit la représentation des émotions en classe avec une activité créative via laquelle les enfants conçoivent des visages (Activité 5 : « *Mon poster des émotions* »). Les réalisations de ces activités seront au cœur de l'activité suivante (Activité 6 : « *Ma galerie des émotions* ») où les élèves créeront leur galerie des émotions. L'atelier en bibliothèque (Activité 7 : « *Images, sons et émotions* ») permettra de poursuivre l'exploration des liens entre les contenus consultés par les enfants et les émotions générées en se focalisant cette fois sur les formats sonores. Le carnet des émotions créé en famille (Activité 8 : « *Mon carnet des émotions* »), les enfants ancrent les notions

précédemment acquises en tenant un journal de bord des émotions ressenties, sur une période donnée, et en lien avec des situations d'usages particulières. Enfin, l'île se conclut avec une activité en bibliothèque (Activité 9 : « *Votre île des émotions* ») où ils représentent sous forme de carte collective leurs pratiques numériques familiales et les émotions liées.

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 propre image, tout cela peut se faire à partir d'émotions susceptibles de procurer du bien-être.

L'objectif est d'aider les enseignant-es 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-es 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° 8 (« *Mon carnet des émotions* »). 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 fin de parcours dans l'application, après avoir effectué des activités plus immédiates et plus réactives.

Age conseillé	7-10 ans
Durée du parcours	6h en classe 4 h en bibliothèque 2h en famille



Objectifs généraux

Amener chaque élève :

- À 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.
- À 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·es) 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

 À l'école	 À la maison	 En bibliothèque
<p>Étape 1 : Nos émotions face aux images : les premiers pas</p> <p><u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier les mots qui expriment des émotions - Relier les mots et les pictogrammes en reconnaissant les caractéristiques essentielles des émotions 		



<ul style="list-style-type: none"> - Renforcer la capacité à reconnaître les émotions et les sentiments ressentis face aux images et suscités par celles-ci. - Apprendre que les images ne transmettent pas seulement des informations, mais également des émotions. 		
	 N°1 « Nos émotions »	
 N° 2 « Quelles émotions et sentiments ? »		
Étape 2 : Designer d'émotions <u>Objectifs :</u> <ul style="list-style-type: none"> - Dessiner pour mieux comprendre les émotions via des canaux non verbaux ; - Faire l'expérience de l'intersubjectivité également dans la sphère non verbale. 		
 N°3 « Concepteur d'émotions »		
	 N°4 « En famille, les émotions sur les écrans »	
Étape 3 : Ma galerie d'émotions <u>Objectifs :</u> <ul style="list-style-type: none"> - Partager des émotions avec les autres ; - améliorer ses compétences en matière d'expression graphique et visuelle. 		
 N°5 « Mon poster des émotions »		



 N°6 « Ma galerie des émotions »		
		 N°7 « Images, sons et émotions »
	 N°8 « Mon carnet des émotions »	
		 N°9 « Votre île des émotions »

Liens avec les référentiels des compétences



Chaque production médiatique répond à une intention spécifique. Elle induit ou provoque des effets, des émotions et véhicule des valeurs et des idées qu'il est important d'apprendre à identifier pour porter un regard critique sur le message. Le travail sur les émotions prend appui sur différents attendus disciplinaires et sur les visées transversales.

Français :

- Manifester sa compréhension d'un message entendu / d'un document (...) en répondant à des questions ou en produisant un dessin, une phrase ou une action qui donne à voir certains des éléments suivants :

- - .../...
 - Une émotion ressentie.

- Mettre en mots sa pensée : exprimer une émotion, un sentiment.

ECA

- Lors de la rencontre d'un élément culturel ou artistique, interroger le pourquoi des émotions ressenties.

	<p>- Partager et échanger ses ressentis, ses émotions et ses expériences culturelles, pour prendre la mesure de la diversité.</p> <p>Visées transversales :</p> <p>- Se connaître et s’ouvrir aux autres : Développer une capacité d’empathie pour les autres, qu’ils soient proches ou géographiquement éloignés, et, pour cela, être capable d’identifier et de réguler ses propres émotions et celles d’autrui.</p> <p>Attendus de FMTTN – Volet “formation numérique” :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier les boutons donnant accès à la prise de son et d’image, à l’insertion de texte, à l’enregistrement de fichier. - <i>Création de contenus (P3)</i> - Produire et traiter un contenu médiatique simple (ex. : son, image, photo, vidéo, texte). - <i>Création de contenus (P3)</i>
	<p><u>Compétences du socle commun de connaissances, de compétences et de culture :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre et s’exprimer à l’oral • S’exprimer (émotions, opinions, préférences) et respecter l’expression d’autrui • Agir, s’exprimer, comprendre à travers les activités artistiques <p><u>Compétences spécifiques à l’éducation aux médias et à l’information :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Rechercher, exploiter et organiser l’information (Compétences info documentaires) • Observer et expérimenter divers modes d’expression, de création et de présentation de contenus • Découvrir des outils numériques pour dessiner, communiquer, rechercher et restituer des informations simples. <p><u>Compétences d’Éducation morale et civique (EMC)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments. • S’estimer et être capable d’écoute et d’empathie. • Exprimer son opinion et respecter l’opinion des autres
	<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 convaincu-es que les expériences appelant la créativité et les compétences des enseignant-es et des élèves seront beaucoup plus riches.



Étape 1 : Nos émotions face aux images : les premiers pas

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

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES SOLLICITÉES



ECA

- Partager et échanger ses ressentis, ses émotions et ses expériences culturelles, pour prendre la mesure de la diversité. (P3-P6)

FRALA

- Exprimer un ressenti, un avis avec un support. (P2)
- Relier les informations explicites du texte aux indices fournis par l'illustration (P2)
- Manifester sa compréhension d'un document(...) en répondant à des questions ou en produisant un dessin, une phrase ou une action qui donne à voir certains des éléments suivants : (.../...) une émotion ressentie (P2)
- Mettre en mots sa pensée : exprimer une émotion, un sentiment (P4 – P6)
- Échanger, partager ses impressions, ses sentiments. (P5)



Compétences du socle commun de connaissances, de compétences et de culture :

- Comprendre et s'exprimer à l'oral
- S'exprimer (émotions, opinions, préférences) et respecter l'expression d'autrui

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

- Rechercher, exploiter et organiser l'information (Compétences info documentaires)
- Observer et expérimenter divers modes d'expression, de création et de présentation de contenus

Compétences d'Éducation morale et civique (EMC)

- Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments.
- S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie.

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



Cet itinéraire s'entame par une activité à la maison : « *Nos émotions* ». Via celle-ci, les enfants seront amenés, avec leurs parents, à associer des émotions à des émoticônes. En préalable de cette activité, vous pouvez d'ores et déjà entamer cette approche des émotions avec les enfants :

- Distribuer aux enfants des feuilles papier A4 avec les émoticônes de l'activité 1 « *Mes émotions* » reproduites sur celle-ci, leur demander de les découper (ou leur fournir déjà découpées) ;
- Sélectionner une histoire à lire à haute voix, ou un extrait de dessins animé, ou une série de mises en situations dans lesquelles un ou plusieurs personnages ; expérimentent des émotions diverses (joie, peur, colère etc.)
- Expliquer aux enfants qu'au travers de ce contenu partagé ils verront ou entendront l'histoire d'un ou plusieurs personnages qui expérimentent diverses émotions ;
- Revenir avec eux sur le terme « émotion », éventuellement en citer quelques exemples et les inviter à partager des situations de leur vie quotidienne où ils expérimentent des émotions particulières ;
- Partager le contenu choisi et faire des pauses lorsque des émotions s'expriment ; demander aux enfants de lever l'émoticône qui, selon eux, exprime le mieux l'émotion représentée ;
- Discuter ensemble de la façon dont l'émotion est exprimée en images : positionnement de la bouche, des sourcils etc.
- Enfin, proposer aux enfants de représenter les émotions qu'ils et elles ont ressenties en visionnant/écoutant le contenu partagé. Leur fournir, pour ce faire, des émoticônes vierges supplémentaires.

Ainsi, à la maison, et avec leurs parents, les enfants associeront des émotions à des émoticônes tout en discutant ensemble de la façon dont ces émotions s'expriment, particulièrement lorsqu'elles sont mises en lien avec des usages numériques.



L'ACTIVITÉ À VIVRE À LA MAISON – Activité 1 : « Nos émotions »



En classe, les enfants auront abordé la thématique des émotions et la manière de les représenter via des émoticônes. L'activité sur l'app' consiste en **une étape principale** :

- 8 émoticônes et émotions correspondantes sont présentées. Il est proposé à l'enfant et à ses parents d'associer, ensemble, les émotions aux émoticônes correspondantes. Tout en réalisant l'exercice, la discussion est encouragée : que signifie, par exemple, l'adjectif « heureux » ? Comment savoir si l'un des visages est « heureux » ? Via quelles activités réalisées ensemble ou séparément parents et enfants expérimentent ce genre d'émotions ?

L'intention :

À travers ce qui a été vécu en classe, les enfants auront appréhendé la notion d'émotion et identifié comment représenter et rendre une émotion compréhensible sur des émoticônes. Il s'agit maintenant d'entériner les apprentissages de façon ludique et, progressivement, de rattacher des émotions à des situations vécues ensemble ou individuellement par l'enfant et les parents.

Précisions à donner aux parents

L'activité proposée sur l'application a pour objectif d'ouvrir le dialogue sur les émotions ; dans les échanges, il est important de faire preuve de bienveillance et d'écoute à l'égard des émotions exprimées par l'enfant

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'elle-il utilise pour exprimer ses émotions et ses sentiments ;
- À partager ses propres émotions afin qu'elle-il 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.

Pour faire le lien avec l'activité à venir en classe, demander aux parents et à l'enfant de sélectionner un livre, un jeu, une image, ... chez eux et d'identifier sur celles-ci une ou plusieurs émotions discutées.

De retour en classe

Organiser une discussion à propos de l'activité vécue à la maison, et autour des supports ramenés par les enfants.

L'ACTIVITÉ À VIVRE EN CLASSE – Activité 2: « Quelles émotions et sentiments ? »

AVEC LE GROUPE CLASSE

Via cette activité, il s'agit 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.

Les émotions ressenties

- Revenir sur l'activité vécue à la maison avec l'application, « *Mes émotions* » pour entériner les apprentissages sur les manières de représenter des émotions via des symboles.
- Mettre en place un espace de discussion autour de l'activité vécu à la maison. Inviter les enfants à partager leur expérience et à effectuer un retour sur le support qu'ils ont choisi d'amener en classe et sur lequel un personnage exprimer une émotion particulière.
- On a appris comment représenter et nommer des émotions. On peut désormais se servir de ces mots pour s'exprimer sur les émotions qu'on ressent, soi-même, vis-à-vis de certains contenus ;
- Étoffer la liste des émotions identifiées dans la première activité, en partant par exemple d'une roue des émotions Via celle-ci, montrer aux enfants qu'il existe d'autres types d'émotions, qui permettent parfois de nuancer les choses ou de dire plus précisément encore la manière dont on se sent.

- Rendre ces émotions et leurs déclinaisons visibles à tou.tes : afficher les émoticônes des émotions de base et à proximité, leurs émotions proches ou assimilées
- Montrer aux enfants une série d'images, de paysages divers (plage ensoleillée, décharge, mer en pleine tempête etc.) et les inviter à identifier ce que cela génère comme émotions chez eux. Pointer le fait que chacune ne ressentira pas forcément la même émotion à partir d'une seule et même image ;
- Réaliser l'activité de l'app' « Quelles émotions et sentiments ressens-tu ? »

SUR L'APP' – ACTIVITÉ 2 : « Quelles émotions et sentiments ? »



La tâche sur l'app' vise à poursuivre la réflexion entamée sur la diversité des émotions existantes et sur leur expression par chacun suite à l'observation d'une image. Si le nombre de tablettes le permet, diviser les enfants par petits groupes. Si non, organiser une tournante de manière à ce que chaque groupe puisse, tout à tour, effectuer l'activité sur l'app – et bien veiller à réinitialiser l'activité à chaque passage.

Les différentes étapes à suivre sur l'app' :

- D'abord, en **première étape**, il s'agit d'observer attentivement chaque image
- En **deuxième étape**, chaque enfant prend le temps d'identifier l'émotion que l'image génère chez lui ou elle et la note sur un bout de papier
- Pour **troisième étape**, il est demandé aux enfants de mettre en commun leur émotion ;
Est-ce qu'ils ont indiqué une émotion identique ?
Est-ce que cela leur évoque quelque chose (un moment partagé, des vacances, etc.) ?
- Enfin, en **quatrième étape**, il s'agit de noter sur l'app' et en dessous de l'image correspondante *la* ou *les* émotions qui ont été exprimées (une même émotion ressentie par plusieurs enfants est notée une seule fois)

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.

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 : revenir sur les émotions discutées en amont de la session 1. Puis projeter une roue des émotions et évoquer d'autres émotions pas encore discutées.
- Demander aux parents et à l'enfant de choisir une des « nouvelles » émotions présentées et de trouver dans leur environnement (livre, image sur le smartphone, journal, revue, etc.) une image qui évoque l'émotion en question ;
- Inviter les enfants à réaliser l'activité sur l'app' « Quelles émotions ressens-tu ? » avec les parents ».
- De façon asynchrone : chaque élève travaille avec ses parents autour de la roue des émotions et discute ou se renseigne sur la signification des émotions méconnues.

Partent de la roue des émotions et de ces discussions, réaliser l'activité sur l'app' « *Quelles émotions ressens-tu ?* ».

Étape 2 – 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

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES SOLLICITÉES

	<p>ECA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partager et échanger ses ressentis, ses émotions et ses expériences culturelles, pour prendre la mesure de la diversité. (P3-P6) <p>FRALA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exprimer un ressenti, un avis avec un support. (P2) - Relier les informations explicites du texte aux indices fournis par l'illustration (P2) - Manifester sa compréhension d'un document(...) en répondant à des questions ou en produisant un dessin, une phrase ou une action qui donne à voir certains des éléments suivants : (.../...) une émotion ressentie (P2) - Mettre en mots sa pensée : exprimer une émotion, un sentiment (P4 – P6) <p>Échanger, partager ses impressions, ses sentiments. (P5)</p>
	<p><u>Compétences du socle commun de connaissances, de compétences et de culture :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre et s'exprimer à l'oral • S'exprimer (émotions, opinions, préférences) et respecter l'expression d'autrui <p><u>Compétences spécifiques à l'éducation aux médias et à l'information :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Observer et expérimenter divers modes d'expression, de création et de présentation de contenus <p><u>Compétences d'Éducation morale et civique (EMC)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments. • S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie. • Exprimer son opinion et respecter l'opinion des autres



L'ACTIVITÉ À VIVRE EN CLASSE – Activité 3 : « Concepteur d'émotions »

AVEC LE GROUPE CLASSE

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.

Dessiner son catalogue 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 (Activité 3 : « *Concepteur d'émotions* »).
- 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.

SUR L'APP' – ACTIVITÉ 3 : « Concepteur d'émotions »



La tâche sur l'app' vise à entamer les discussions sur les liens entre écrans et émotions. Chaque élève est invité à

- Pour une **première étape**, à piocher dans les images proposées (yeux, bouche etc.) pour composer un visage avec lequel il personnaliserait le smartphone de ses parents. U
- En **deuxième étape** et une fois la composition réalisée, à prendre une capture d'écran, ce qui permettra de partager le contenu aux parents et de poursuivre la discussion avec eux. Réaliser une capture d'écran de la réalisation de l'enfant lui permettra, à son retour à la maison, de discuter de sa réalisation avec ses parents.

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.

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



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](#)



Cela fournira une transition intéressante pour poursuivre les activités relatives aux émotions à la maison – voir activité suivante.



L'ACTIVITÉ À VIVRE À LA MAISON – Activité 4 : « En famille, les émotions sur les écrans »



Cette activité consiste en **une étape principale**, éventuellement répétée selon le nombre de personnages choisis. Il s'agit pour l'enfant de discuter avec ses parents de leur personnage favori (films, BD, Séries, romans, presse, ...), qu'il 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

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

- 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 ? »

ETAPE 3 – Ma galerie 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

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES SOLLICITÉES



ECA

- Partager et échanger ses ressentis, ses émotions et ses expériences culturelles, pour prendre la mesure de la diversité. (P3-P6)

FRALA

- Exprimer un ressenti, un avis avec un support. (P2)
- Relier les informations explicites du texte aux indices fournis par l'illustration (P2)
- Manifester sa compréhension d'un document(...) en répondant à des questions ou en produisant un dessin, une phrase ou une action qui donne à voir certains des éléments suivants : (.../...) une émotion ressentie (P2)
- Mettre en mots sa pensée : exprimer une émotion, un sentiment (P4 – P6)

Échanger, partager ses impressions, ses sentiments. (P5)



Compétences du socle commun de connaissances, de compétences et de culture :

- S'exprimer (émotions, opinions, préférences) et respecter l'expression d'autrui
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

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

- Observer et expérimenter divers modes d'expression, de création et de présentation de contenus
- Découvrir des outils numériques pour dessiner, communiquer, rechercher et restituer des informations simples.

Compétences d'Éducation morale et civique (EMC)

- Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments.
 - Exprimer son opinion et respecter l'opinion des autres

L'ACTIVITÉ À VIVRE EN CLASSE – Activité 5 : « Mon poster des émotions »

AVEC LE GROUPE CLASSE

Représenter ses émotions sous formes graphiques

- Après s'être familiarisé·es avec les signes utilisés pour dessiner les émotions et les sentiments 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'elles et ils ont voulu exprimer.
- 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.

SUR L'APP' – ACTIVITÉ 5 : « Mon poster des émotions »



Cette activité consiste en **une étape principale, répétée cinq fois** (ce qui correspond au nombre

de créations finales).

Partant des éléments graphiques à sa disposition sur l'app', l'enfant compose des visages exprimant chacun des émotions différentes. Il en créera cinq au total.

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'ACTIVITÉ À VIVRE EN CLASSE – Activité 6 : « Ma galerie des émotions »

AVEC LE GROUPE CLASSE

Penser et créer sa petite galerie

- 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'elles-ils 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.

SUR L'APP' – Activité 6 : « Ma galerie des émotions »



Les contenus de cette activité sont directement issus de l'activité (« *Mon poster des émotions* »). C'est à partir des visages créés par-là que s'est constitué la galerie des émotions de l'enfant sur l'app'.

Cette activité sur l'app' consiste en **une étape principale** répétée autant de fois que de visages créés. 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 :

Synchrone : 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.

Synchrone : 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.

AVEC LE GROUPE CLASSE - ÉLÉMENTS DE CONTEXTE POUR PRÉPARER L'ACTIVITÉ EN BIBLIOTHÈQUE :



Donner une voix à ses personnages

En classe, dans la poursuite de leur travail de reconnaissance et de représentation des émotions enfants ont conçu leur « galerie des émotions ». Ils savent désormais mettre des mots sur des émotions représentées et concevoir, à partir de formes diverses, des visages qui expriment des émotions.

Et si on donnait une voix aux personnages qu'ils ont créés ?

L'enseignant prépare une sélection de voix et/ou de sons – qu'il aura enregistrées lui-même ou trouvé sur une banque de sons en ligne. Il peut s'agir d'une même phrase prononcée avec des intonations différentes, ou de différentes phrases chacune avec leur intonation, ... L'idée est de faire écouter ces différents enregistrements aux enfants, tandis qu'ils ont sous leurs yeux leur galerie d'images. Ils choisissent, pour chaque visage composé dans cette galerie et selon l'émotion exprimée, la voix qui leur semble la plus appropriée.

S'ensuit une discussion sur le rapport entre sons et émotions – des sons aigus, plus graves, plus lents ou rapides et ce qu'ils provoquent, en plus du contexte dans lequel ils sont diffusés, ce qui constitue un bon préalable à l'activité en bibliothèque : Activité 8 : « *Images, sons et émotions* ».



L'ACTIVITÉ À VIVRE EN BIBLIOTHÈQUE – Activité 7 : « Images, sons et émotions », au cœur de l'atelier « Donnons voix aux livres ! »

L'atelier « *Donnons voix aux livres* » et son activité complémentaire sur l'app « *Images, sons et émotions* » amènent les enfants à porter attention aux émotions provoquées par les sons.



Partant des ressources disponibles en bibliothèque, ils associent des sons de l'app' à des couvertures choisies, pour finalement proposer à leur camarade la lecture d'un extrait du livre accompagné d'un extrait musical, créant ainsi une atmosphère – et des émotions ! toutes particulières. En guise de **première étape**, et en cohérence avec le thème de l'île les enfants réalisent une « météo du cœur ».

Pour la **deuxième étape**, et avec l'app', les enfants associent les émoticônes utilisées pour la météo du cœur aux sons proposés – activité 7 : « *Images, sons et émotions* », première partie.

En guise de **troisième étape**, la ou le bibliothécaire projette un ou plusieurs exemples d'albums filmés – des lectures de livres accompagnées d'une bande son.



Pour la **quatrième étape**, les enfants, par petits groupes, vont choisir dans la bibliothèque des ouvrages dont la couverture leur évoque les émotions reprises sur l'app'

Enfin, en **cinquième et dernière étape** et par petits groupes toujours, les enfants préparent la lecture d'un extrait choisi dans le livre, qui évoque une émotion en particulier. Ils se répartissent les rôles pour ensuite lire devant le reste de la classe leur passage accompagnée de la bande son.

L'intention :

Cet atelier permet aux élèves discerner les composantes d'un contenu – images, sons, ... et la façon dont leur « mise en musique » induit l'une ou l'autre émotion chez le récepteur.

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



- 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°8 de l'île des émotions numériques : « *Mon carnet des émotions* ».
- Répartir les élèves en groupes de 4 afin qu'elles et ils 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'elles-ils 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'elles-ils 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'elles et ils disposent du même outil de départ pour leur carnet de bord hebdomadaire.
- Bien que chaque élève puisse également personifier 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 ?

L'ACTIVITÉ À VIVRE À LA MAISON – Activité 8 : « Mon carnet des émotions »



A la suite du travail préparatoire effectué en classe, expliquer aux élèves les consignes et objectifs de l'activité 8 – « 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.

Précisions à donner aux parents :

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.

Remarque : « 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.

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-es 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.

AVEC LE GROUPE CLASSE - ÉLÉMENTS DE CONTEXTE POUR PRÉPARER L'ACTIVITÉ EN BIBLIOTHÈQUE :



En classe et à la maison, les enfants ont mis leurs apprentissages – identification, représentation des émotions, en lien avec leurs usages des écrans. Leur carnet des émotions aura constitué un support de discussion précieux avec leurs familles, permettant d'aborder la question parfois délicate des usages des écrans en étant outillé, et de la façon la plus sereine possible. L'atelier en bibliothèque, qui clôture le parcours dédié aux émotions, permettra de compléter le panorama des pratiques numériques des enfants et de leurs familles. Il s'agit d'un atelier destiné à un public familial, mais l'enseignant.e et la ou le bibliothécaire sont tout à fait libres de se réappropriier les choses pour adapter l'atelier à un public scolaire.

En amont de cet atelier, et puisqu'il invite à faire un pas supplémentaire en termes d'abstraction – créer une légende qui associe des symboles à des pratiques numériques spécifiques :

- Observer avec les enfants une série de cartes/contenus légendés choisis – carte routière, étiquettes de vêtements, plan de promenade, plan de la ville, carte de restaurant avec indications liées à des régimes alimentaires spécifiques etc.
- Les amener à en percevoir la logique – utilisation de symboles plutôt que de longue phrase, lecture plus rapide, symboles simples et peu élaborés etc.
- Éventuellement, inviter les enfants à repérer dans leur environnement un contenu légendé, et en discuter en classe.



L'ACTIVITÉ À VIVRE EN BIBLIOTHÈQUE – Activité 3 : « Votre île des émotions », au cœur de l'atelier « Construire votre île des émotions numériques »

L'atelier « *Construire votre île des émotions numériques* » et son activité complémentaire sur l'app' « *Votre île des émotions* » permettent aux enfants et leurs familles de faire émerger un panorama de leurs pratiques numériques et des émotions liées. Sur une carte collective, les groupes parents-enfants associent leurs pratiques numériques avec des symboles et les rendent lisibles et compréhensibles à tou.tes via une légende choisie.



En guise de **première étape** sur l'app', l'enfant choisit ses symboles préférés dans une liste. Dans une **deuxième étape**, il s'agit ensuite d'associer chaque symbole choisi à une pratique numérique définie avec le parent. Chaque symbole sera ainsi légendé par une pratique numérique de la famille. Les symboles légendés sont placés sur une carte qui devient la carte des pratiques numériques de l'enfant ou de la famille. La troisième étape implique la création collective d'une carte légendée. La ou le bibliothécaire aura affiché une carte papier A3 sur le mur. Chaque petit groupe va, tour à tour, placer un ou plusieurs symboles (reçus dans leur version papier) sur la carte en question tout en expliquant à haute voix au reste du groupe à quelle pratique il se réfère, et en expliquant éventuellement l'émotion associée.

L'intention : Cet atelier offre un espace privilégié de discussion parent-enfant, tout en permettant aux enfants non seulement de lire des symboles légendés sur une carte, mais aussi de pouvoir constituer sa propre carte.

PISTES D'ÉVALUATION

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

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 (trois étoiles en haut à droite de l'écran d'accueil de l'app' MyAppEduc, au-dessus des 3 îles). 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.

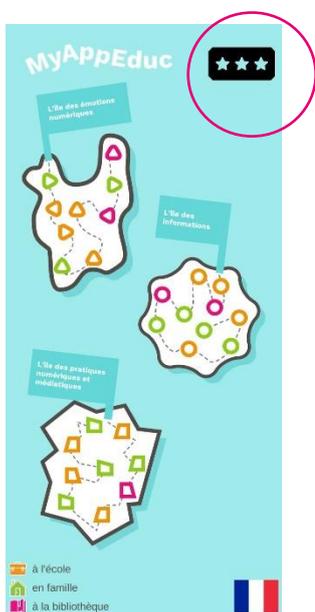
OBJECTIFS SPECIFIQUES

- Évaluer l'expérience vécue par rapport à une application numérique.
- Savoir comment évaluer un contenu numérique spécifique tel qu'une application.

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

Première étape :

- Montrer, en classe, qu'il y a une partie de l'application qui concerne leurs opinions et évaluations sur l'outil (l'application) et les expériences qui ont surgi grâce aux îles proposées par l'application.



- Revoyez avec les élèves les questions principales afin de discuter de leur signification et expliquez qu'à la maison, avec l'application, ils pourront écrire ce qu'ils pensent :
 - 1) Avez-vous aimé l'application ?
 - 2) Avez-vous découvert de nouvelles choses ?
 - 3) Votre activité favorite ?
 - 4) L'activité la plus difficile pour vous ?
 - 5) Combien d'activités avez-vous réalisées ?

- 6) Combien de fois avez-vous joué ensemble ?

Deuxième étape à réaliser en famille (voir « Activité à vivre à la maison »).

Troisième étape :

- Réalisez des affiches à accrocher dans la classe, sur différents murs et de manière espacée. Les posters/affiches ne contiennent qu'un titre et le reste de l'espace est blanc. Les titres correspondent aux questions de l'application.
- Chaque enfant reçoit 5 post-it et écrit ses réponses, préalablement discutées avec la famille, sur les post-it fournis.
- En se déplaçant dans la classe, dans les différentes directions des affiches, les enfants collent les post-it dans l'affiche/le tableau spécifique, sous la question. Les contributions de tous les enfants seront collées sur toutes les affiches, qui pourront ensuite être décollées des murs.
- Formez des groupes de travail de $\frac{3}{4}$ des enfants. Chaque groupe reçoit un poster, lit les réponses de ses camarades et essaie de faire un résumé à présenter au reste de la classe. Le résumé peut être laissé plus libre (les enfants décident de ce qu'ils vont rapporter de ce qu'ils ont lu) ou il peut être plus structuré en fournissant quelques questions utiles, telles que : est-ce que tous les camarades de classe ont répondu aux questions ? Y a-t-il des réponses similaires données par plusieurs camarades de classe ? Quelles sont ces réponses ? Y a-t-il des réponses qui attirent votre attention ? Pourquoi ? Y a-t-il des réponses avec lesquelles vous êtes d'accord ? Ou que vous n'approuvez pas ?
- Discutez collectivement des analyses de groupe.

Quatrième étape :

- Réaliser une activité d'évaluation avec les outils du design : " pourriez-vous proposer et concevoir de nouvelles activités sur les thèmes des îles ? " La question est posée par l'enseignant.e à la classe et la réponse est structurée par une conception visuelle.
- Montrez aux élèves la feuille A4 présente en annexe de ce guide (p.111) et imprimez-en une copie pour chacun.e d'entre eux.elles.



- Remettez le document à chaque élève et laissez-leur le temps de travailler sur leur proposition (cela peut prendre 30 à 60 minutes).
- Montrez et discutez leurs propositions une fois l'activité de conception terminée. Laissez-leur le temps de présenter calmement leur travail.

Cinquième étape :

- Affichez la dernière activité de l'application : " *Like an AppStore* ".
- Présentez l'activité aux élèves en essayant de réfléchir ensemble à ce qu'est une "évaluation", une critique.
- Réalisez collectivement l'activité : les évaluations et les propositions d'amélioration peuvent être partagées par les enfants puis retranscrites dans l'application.
- Gardez une trace du travail effectué en demandant aux élèves de dessiner l'activité dans leur cahier d'exercices, en copiant la projection montrée par l'enseignant et en écrivant des critiques et des suggestions.
- Réfléchissez au fait que les élèves ont non seulement réfléchi au contenu thématique des trois îles, mais qu'ils ont également appris à établir un rapport critique et créatif avec l'objet "app". L'évaluation des applications téléchargées, la recherche d'un contenu de qualité qui apporte une contribution à la vie (d'autant de façons possibles) est désormais une possibilité que toute la classe a expérimentée.

ADAPTATION DU DISPOSITIF EN CAS D'UN ENSEIGNEMENT À DISTANCE

L'activité peut être réalisée à distance : l'enseignant·e peut proposer aux enfants de réaliser les activités à partir de la partie contenue dans l'application, même avec papa et maman.

La modulation de l'activité sera alors de cet ordre :

- Synchrones : présentation du travail sur l'application aux enfants. l'enseignant·e explique la tâche et propose les questions individuelles, étape par étape. Si les enfants ont une tablette ou un téléphone portable à leur disposition, on peut laisser du temps pour répondre et partager les réponses. Les 5 questions

deviennent l'axe principal du travail au fur et à mesure que la leçon synchrone progresse.

- Asynchrone : chaque élève travaille sur la fiche " Pourriez-vous proposer et concevoir de nouvelles activités sur les thèmes de l'île ? " L'enseignant·e peut envoyer la feuille à chaque élève et leur demander de la compléter avec leurs propositions et suggestions.
- Synchrone : partage des propositions élaborées par l'ensemble des élèves Introduction de la dernière activité sur l'application impliquant la révision. L'enseignant·e présente le sujet et laisse la place aux doutes et aux questions des enfants. Il.Elle leur demande ensuite de travailler de manière asynchrone sur l'application.
- Asynchrone : la classe réalise la dernière activité de l'application, qui concerne la rédaction d'une critique. Les enfants enregistrent les captures d'écran et les envoient à l'enseignant·e. Ils peuvent également ne pas les envoyer et ils seront alors montrés pendant la leçon synchrone.
- Synchrone : l'enseignant·e demande comment s'est déroulée l'activité de révision et d'évaluation et demande aux enfants de montrer ce qu'ils ont fait. Ceux qui le souhaitent partagent leur travail avec les autres. L'enseignant·e attire également l'attention sur le fait que les enfants n'ont pas seulement réfléchi au contenu thématique des trois îles, mais qu'ils ont également appris à établir un rapport critique et créatif avec l'objet "app". L'évaluation des applications téléchargées, la recherche d'un contenu de qualité qui apporte une contribution à la vie (d'autant de façons possibles) est désormais une possibilité que toute la classe a expérimentée.

L'ACTIVITÉ À VIVRE À LA MAISON

L'application : Mon évaluation

L'intention : réfléchir avec les enfants sur les caractéristiques et le potentiel des apps de manière très concrète afin qu'ils acquièrent l'habitude de se poser des questions.

Précisions à donner aux parents : Les parents sont invités à participer aux activités d'évaluation proposées car elles permettent de réfléchir aux applications, aux critères de qualité, aux expériences de jeu et d'activité qui sont proposées et à leur impact sur la vie quotidienne des enfants.

- Discutez en famille des questions proposées par l'application dans la partie évaluation. Remplissez la partie relative à l'activité d'évaluation directement dans l'application.
- Enregistrez l'écran et envoyez-le à l'enseignant qui pourra collecter tous les travaux effectués à la maison.

De retour en classe : Les enfants partagent également en classe ce qu'ils ont fait sur l'application, grâce à un temps consacré à l'évaluation, ce qui est stratégique pour renforcer des compétences plus générales relatives au fait de savoir réfléchir sur ses propres expériences, notamment par rapport au numérique, de savoir évaluer ces objets et contenus numériques encore " nouveaux " qui font de plus en plus partie de la vie d'aujourd'hui pour des raisons d'utilité ou de plaisir. Elle ne doit donc pas être considérée comme une partie secondaire du travail : nous invitons les enseignants et les parents à vivre ce processus d'évaluation comme un moment de dialogue et de créativité, car des activités telles que la conception font appel à des capacités d'imagination et à des observations de la réalité qui restent souvent implicites.

Annexe

Fiche d'activité en annexe de la partie « Propositions pour l'évaluation »



Pourrais-tu proposer et planifier une nouvelle activité sur le thème d'une des îles ?

Titre de la nouvelle activité

Défi à relever (rappelle-toi que l'activité doit être relative au thème de l'île choisie, décris-la et dessine-la si ça t'aide).

Dans cet espace, si ça t'aide, tu peux dessiner des détails, des informations et des éléments qu'il te semble important de partager aux autres.

Dessine l'écran d'accueil (qui doit attirer l'attention)

Dessine le tutoriel

Signé par :



Contacts

D'autres informations sont disponibles sur www.myappeduc.eu

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



Pour la Belgique:
Média Animation
Info@media-animation.be



Pour la France :
Fréquence Ecoles
Infos@frequence-ecoles.org



Pour l'Italie :
Zaffiria
Info@zaffiria.it

Pour tout autre contexte : info@myappeduc.eu