

<https://documentation.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article134>



Documentation

L'EMI et les publics atypiques

- SE FORMER - RÉFLÉCHIR - EXPERIMENTATIONS -



Date de mise en ligne : jeudi 17 juin 2021

Copyright © NormanDoc' - Tous droits réservés

Le rapport sur la recherche et le développement de l'éducation tout au long de la vie, Vers une société apprenante mentionne le paradigme suivant :

« Dans une société apprenante, chaque individu doit pouvoir construire et partager ses connaissances et ses découvertes avec les autres, documenter ses apprentissages, disposer des ressources, des lieux et des accompagnements nécessaires pour progresser mais aussi pour permettre à d'autres de s'en inspirer et d'améliorer leurs pratiques. » [Vers une société apprenante](#), Rapport sur la recherche et développement de l'éducation tout au long de la vie. Catherine Becchetti-Bizot, Guillaume Houzel, François Taddei, 2017.

Par ailleurs, dans son rapport [Repenser la forme scolaire à l'heure du numérique](#), Catherine Becchetti-Bizot insiste sur la démarche de projet et la conception de nouveaux scénarios pédagogiques : "la récente réforme du collège, mettant l'accent sur les parcours, la démarche de projet et la dimension interdisciplinaire des programmes d'enseignement est venue renforcer ce besoin de revoir les façons de travailler et de concevoir autrement la séquence, en inventant de nouveaux scénarios pédagogiques."

Elle nous amène également à nous questionner sur l'éthique des données personnelles : "la captation et l'usage de ces données par des tiers ne sont pas sans danger. Elles peuvent donner lieu à des manipulations de toutes sortes, commerciales ou idéologiques, et entraîner une perte de liberté ou de souveraineté dont on commence à mesurer toutes les conséquences." p 50.

Cet article co-rédigé par des enseignants de trois académies s'inscrit dans le cadre du dispositif des TRAAM EMI 2020-2021.

La thématique nationale était la suivante : Sécuriser son environnement numérique : mobiliser des compétences issues du domaine 4 (« protection et sécurité ») du cadre de référence des compétences numériques (CRCN) :

"Dans le cadre d'une démarche inclusive (prise en compte de tous les élèves), les équipes travailleront en classe les compétences numériques issues du domaine 4 du CRCN (protection et sécurité) et de ses thématiques (données personnelles, vie privée, hygiène numérique, cyberharcèlement, etc.). Elles auront soin de recourir à des outils et services adaptés aux besoins pédagogiques et respectueux de la législation relative au droit de la propriété intellectuelle (droit d'auteur) et des données personnelles (RGPD). Il s'agira aussi de sensibiliser les élèves aux critères déterminant le choix d'une technologie pertinente et à des pratiques de conception et de partage d'une information accessible."

Cette proposition invitait explicitement les enseignants à présenter des projets adoptant une démarche adaptée aux élèves à besoins éducatifs particuliers. Ainsi trois des projets présentés étaient des projets proposés par des enseignants spécialisés à destination de publics atypiques. Développer les compétences numériques de nos élèves permet d'en faire des citoyens numériques responsables, en pleine maîtrise de leurs choix, développant une identité maîtrisée. L'objectif est également de leur permettre de comprendre les enjeux sociétaux et les concepts d'enfermement dans une bulle informationnelle de recommandation. Ces notions nous semblent indispensables à maîtriser au-delà des apprentissages scolaires.

Les points de rencontre de nos projets :

Il est à noter que les trois projets se rejoignent sur plusieurs points :

 **la thématique** : volonté de travailler sur les traces de navigation, les données personnelles et l'identité personnelle pour développer la citoyenneté numérique de nos élèves

 **les modes de restitution choisis** :

- le choix du format : la carte mentale est une présentation qui correspond à notre public. C'est également un accès rapide à l'essentiel de l'information, à la fois synthétique, organisé et adapté à tous.
- des productions partagées et valorisées au sein des établissements scolaires.
- des réalisations liées à leur quotidien : l'usage des réseaux sociaux.

 **la spécificité de nos publics** :

Tous ces projets concernent des dispositifs au sein de collèges : l'obligation scolaire liée à l'âge, et le collège unique

sont des contraintes décourageantes pour beaucoup d'élèves qui n'ont pas un profil scolaire. Peu de possibilités s'ouvrent à eux pour échapper à un système dans lequel ils ne trouvent pas forcément leur place. Aussi, ils sont souvent marginalisés et échouent à développer "la confiance en soi" et "l'estime de soi" qui leur permettraient de s'épanouir.

- classe relais : Le public d'une classe relais se caractérise par un profil décrocheur sans présenter forcément de difficultés d'apprentissage. Néanmoins, les élèves montrent de grandes lacunes dans certains domaines et souvent un déficit de culture personnelle.
- classe Ulis TFC (troubles des fonctions cognitives) : les élèves inclus dans cette classe manifestent des troubles de l'apprentissage liés à de la déficience légère et des troubles de la mémoire de travail. Ces symptômes constituent des obstacles dans les compétences sociales et psychosociales. Ils éprouvent des difficultés d'abstraction et de projection des conséquences. Ils n'ont pas l'autonomie suffisante pour opérer une distance critique face à des idées ou des usages. Chez eux, l'anticipation s'avère très compliquée. De plus, la pauvreté de leur bagage lexical et l'absence d'autonomie face à la lecture impliquent une nécessaire reformulation de la part de l'enseignant. Ils ont besoin d'être dans le manipulateur pour maintenir leur attention et appréhender un concept. La répétition entre dans la démarche d'apprentissage : il est impératif de remobiliser la mémoire.
- classe d'ITEP : Les élèves de la classe ITEP présentent certaines difficultés psychologiques et troubles du comportement. Ils ont parfois du mal à se canaliser, perturbent la classe, ne veulent-peuvent pas travailler. Les comportements sont variés et chaque heure passée avec eux ne ressemble pas à la précédente. Leur apprentissage est donc fortement impacté par ces troubles et ils n'ont pas le niveau scolaire des élèves de leur âge.

Pour ce projet sur l'identité numérique, le travail avec eux a été lent à mettre en place et il a souvent été nécessaire de reprendre ce qui avait été fait à la séance précédente pour qu'ils se rappellent ce sur quoi ils travaillaient.



les objectifs transversaux :

- instituer un travail collaboratif et une prise d'initiative des élèves,
- développer l'autonomie.

La pédagogie et les publics atypiques :

1. La pédagogie de projet :

C'est la possibilité de réévaluer les modalités du projet et de l'enrichir en cours de réalisation.

C'est la possibilité de mettre en place une pédagogie basée sur le socio-constructivisme de Piaget : le groupe, sous l'étayage de l'adulte, est capable de se réguler et de s'approprier le projet. L'adulte doit être accompagnant, à l'écoute, et capable de modifier son positionnement et son approche.

C'est ancrer les situations d'apprentissages dans la vie réelle, leur donner du sens et préparer l'élève à réinvestir lesdits apprentissages dans le monde professionnel et citoyen.

C'est conduire un travail collaboratif permettant de développer les compétences de chacun y compris dans des domaines peu évalués dans le cadre scolaire.

C'est organiser des temps de travail de groupe et temps individuels en fonction des objectifs et de la dynamique souhaitée.

C'est aboutir à une production concrète permettant une auto-évaluation des élèves sur une réalisation et quel que soit son degré d'aboutissement.

C'est favoriser une ouverture sur l'ensemble de la communauté scolaire valorisant l'implication des élèves et faciliter

l'intégration de ces dispositifs particuliers dans l'établissement scolaire.

C'est susciter un engagement permettant à l'élève de se responsabiliser au sein du groupe indépendamment de la contrainte scolaire.

C'est inscrire un projet dans la continuité.

2. La pédagogie active :

C'est la volonté de rendre l'élève acteur de ses apprentissages.

C'est apprendre par l'expérience pratique (apprentissage expérientiel), apprendre mieux avec les autres (apprentissage collaboratif), apprendre mieux quand un problème particulier apparaît (apprentissage par problème) et apprendre mieux quand il y a implication dans un projet particulier (apprentissage par projet).

C'est favoriser l'apprentissage et l'implication par le jeu.

La pédagogie de projet dans les programmes :

Cycle 3 - domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre « ...Elles doivent également contribuer à faire acquérir la capacité de coopérer en développant le travail en groupe et le travail collaboratif à l'aide des outils numériques, ainsi que la capacité de réaliser des projets. »

" - La créativité des élèves, qui traverse elle aussi tous les cycles, se déploie au cycle 4 à travers une grande diversité de supports (notamment technologiques et numériques) et de dispositifs ou activités tels que le travail de groupes, la démarche de projet, la résolution de problèmes, la conception d'oeuvres personnelles, etc. Chaque élève est incité à proposer des solutions originales, à mobiliser ses connaissances et compétences pour des réalisations valorisantes et motivantes." Les spécificités du cycle d'approfondissement ([cycle 4](#))

L'entrée par compétences CRCN

L'entrée par compétences numériques du CRCN permet de raccrocher nos élèves atypiques en leur transmettant des compétences techniques et des savoirs théoriques. Cette approche par projet permet à la fois de donner un sens aux apprentissages et de faire acquérir des compétences recherchées dans le monde du travail.

L'évaluation des élèves :

- évaluation de la production,
- évaluation des compétences,
- parcours Pix.

L'évaluation du projet :

- L'adhésion des élèves,
- L'impact de nos travaux sur ces élèves.

Présentation individuelle de nos projets

(professeure documentaliste)

"Découvrir et maîtriser son identité numérique"

Projet en partenariat avec la classe d'ITEP implanté dans le collège Jacques Monod de Caen

Synthèse courte du projet : Travail avec des élèves d'une classe ITEP : Définition de l'identité physique pour amener les élèves à comprendre et à définir leur propre identité numérique et à déterminer les éléments (traces) la constituant (leur état civil, leur physique, leurs goûts, leurs activités...). Création d'une exposition numérique invitant les collégiens à se questionner sur leur identité numérique.

Mots clés du projet : identité / traces / sphères privée et publique / droits et devoirs

Description détaillée du projet / de la séquence :

En partant de leur identité réelle, comment amener les élèves à prendre conscience de leur identité numérique et à maîtriser des traces qu'ils laissent ?

1/ Objectifs :

- Amener les élèves à réfléchir sur leur utilisation des réseaux ou autres outils et sur leur identité numérique
- Valoriser leur travail et leur intégration dans l'établissement
- 2/ Compétences visées :
Utiliser les médias de manière responsable :
- Comprendre ce qu'est une identité et de quoi elle peut être composée ;
- Comprendre ce que sont l'identité et les traces numériques (traces volontaires et involontaires) ;
- Prendre conscience des traces que les élèves laissent ;
- Se familiariser avec les notions d'espace privé et d'espace public ;
- Connaître et respecter les droits et les devoirs de l'internaute (notamment au droit à l'image et à la liberté d'expression) ;

Produire, communiquer, partager des informations :

- S'engager dans un projet de création utile à une communauté d'utilisateurs dans ou hors de l'établissement.

3/ Déroulement :

Pour commencer ce travail, les élèves ont été amenés à créer une définition de l'identité en échangeant ensemble puis ils ont créé collectivement une carte mentale reprenant les éléments constituant une identité (état civil, goûts, activités, caractéristiques physiques, etc.).

Ce travail a ensuite permis de faire un parallèle entre l'identité et l'identité numérique, le monde physique et le monde virtuel. En reprenant la carte mentale de l'identité, ils ont ainsi identifié et listé les éléments d'identité qu'ils partageaient sur les réseaux (nom, prénom, etc. en renseignant leur profil / caractéristiques physiques en publiant des photos d'eux-même / goûts en likant ou commentant des vidéos, pages / etc.).

Un temps a ensuite été utilisé pour déterminer ce que les élèves faisaient sur les réseaux et à quoi cela leur servait. Leurs activités de partage (de vidéos, de photos, de passions, de goûts...), leurs activités de communication (tchat) et les activités de prise d'informations (sur leurs acteurs ou chanteurs favoris) ont pu être mises en évidence. A partir de ces activités, on leur a demandé de réfléchir à ce à quoi il fallait faire attention lorsque l'on utilise les réseaux sociaux (faire attention aux photos de soi, faire attention à ne pas tout dire sur sa vie privée, faire attention à la personne à qui l'on parle, etc.).

Les élèves se sont appuyés sur les points sur lesquels il faut faire attention pour construire des conseils (comment bien utiliser les réseaux sociaux et maîtriser au mieux son identité numérique).

La phase de création de la production finale (affiches numériques) a pu commencer en recherchant des pictogrammes pouvant illustrer ces conseils et en créant un slogan pour chacun d'eux. La mise en forme a ensuite été réalisée sur un diaporama.

Modalités pédagogiques :

Présentiel

Élèves impliqués : 5 élèves d'une classe ITEP

Professeurs impliqués : Morgan Ballouard (professeure des école spécialisée) / Frédérique Yvetot (professeure documentaliste)

Outils pour produire / coproduire / co-crée : Coggle pour créer la carte mentale / LibreOffice Impress pour créer le diaporama

Productions :

Création d'une carte mentale sur l'identité numérique ;

Création d'une exposition d'affiches numériques à destination des élèves et personnels (affichée sur les écrans du hall du collège et sur l'ENT) ;

Déclinaison de ces affiches sous forme de fascicule facile à lire et à comprendre (pictogramme, slogan court et conseil) à distribuer aux écoles environnantes ;

Échanges possibles dans les classes de 6èmes, 6èmes SEGPA et classe ULIS.

Lien vers le site académique des professeurs documentalistes :

<http://documentation-temp.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article133>

Académie de Lille : Blandine Tardieu, professeur documentaliste et Hélène Limat, coordonnatrice ULIS TFC, Collège République Calais
"Ma vie en numérique"

Synthèse courte du projet : Projet mené sur l'heure dédiée par semaine au regroupement des 13 élèves du dispositif ULIS TFC consacré à la compréhension de ce qu'est le monde numérique, les effets de l'usage du numérique dans la vie des adolescents, la notion de données personnelles, de traces laissées lors de la navigation sur Internet, de la maîtrise de ce qu'ils publient et du paramétrage de comptes créés sur des réseaux sociaux.

Mots clés du projet : environnement numérique / mot de passe / données personnelles / données personnelles sensibles / traces / identité numérique / RGPD / élèves à BEP.

Description détaillée du projet / de la séquence :

Le point de départ consistait à leur faire percevoir ce que recouvre la notion de « numérique » pour les amener à réfléchir sur leurs usages et de les aider à mieux comprendre les conséquences de leur navigation ainsi que de leur utilisation des réseaux sociaux, dans un sens plus large.

1/ Objectifs :

- Développer la culture numérique des élèves à BEP ;
- Développer certaines compétences numériques évaluées à travers les campagnes PIX (5e, 4e, 3e) et certifiées (3e) ;
- Les faire réfléchir à leurs usages du numérique en général et des réseaux sociaux en particulier ;
- S'engager dans un projet citoyen en développant son esprit critique.

2/ Compétences visées :

Compétence du CRCN

4.1. Sécuriser l'environnement numérique

- Niveau 3 : choisir et appliquer des mesures simples de protection de son environnement informatique
- 4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée. La collecte des données personnelles et la loi Informatique et libertés.
- Niveau 1 : identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager
- Niveau 2 : connaître les règles attachées à la protection des données personnelles, connaître le concept de « traces » de navigation, savoir que les traces peuvent être vues, collectées ou analysées par d'autres personnes

- Niveau 3 : sécuriser et paramétrer la confidentialité d'un profil numérique

Compétence du SCCC :

Domaine 2 - Les méthodes et outils pour apprendre

- Objectifs de connaissances et de compétences pour la maîtrise du socle
- Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information
- Accéder à un usage sûr pour produire, recevoir et diffuser de l'information

Compétences EMI :

Utiliser les médias de manière responsable

- Comprendre ce que sont l'identité et les traces numériques

Parcours Citoyen de l'élève

3/ Déroulement :

Au cours d'une dizaine de séances, le projet est parti d'un état des lieux des connaissances des élèves autour de la notion floue du « numérique » ainsi que sur les avantages et les contraintes de son usage. La majorité ayant effectué leur « Parcours de rentrée Pix », la question de la création du mot de passe s'est révélée indispensable. Ensuite, les élèves ont dû établir ce qui relevait des données personnelles et de ce qui relevait des données personnelles dites « sensibles ». Cette activité a été accompagnée d'échanges et d'argumentations afin de comprendre l'importance de ces éléments d'identification qui nous sont propres et des risques encourus s'ils sont divulgués ou utilisés par des tiers mal intentionnés. Progressivement, l'approche des traces laissées lors de toute navigation sur Internet visait à faire prendre conscience que la virtualité de l'utilisation du numérique n'est que de façade. Les élèves ont été amenés à comprendre ce que sont les cookies, à qui ils profitent et comment les paramétrer pour éviter que leurs données soient récupérées. La création du compte Instagram du dispositif Ulis sera l'occasion de mettre en œuvre les notions mobilisées au cours de ce projet.

Modalités pédagogiques : présentiel

Élèves impliqués : 13 élèves du dispositif ULIS TFC

Professeurs impliqués : Blandine Tardieu (professeur documentaliste) / Hélène Limat (coordonnatrice du dispositif, professeur de lettres classiques à l'origine)

Outils pour produire / coproduire / co-crée : Nuagedemots.fr / Instagram

Productions : Création du compte Instagram de la classe Ulis

Évaluation : en forme d'évaluation sommative, nous avons fait participer les élèves au jeu Médiasphères de Canopé, acquis par le collège dans sa dernière version, en quatre équipes de trois élèves. Toutes les questions pourtant choisies dans le niveau 1 (une étoile), le plus facile, ont dû être retraduites et illustrées d'exemples afin qu'ils puissent jouer. Dans l'ensemble, ils avaient les connaissances une fois les consignes transposées à leur niveau.

Bilan : la complémentarité de la coordinatrice de l'Ulis et de la professeur documentaliste a permis d'être toujours à un niveau de compréhension ou de faisabilité par quasiment tous les élèves. Un juste équilibre entre travail en binôme, en groupe en mélangeant les niveaux des élèves ou individuellement a constitué un bon moyen d'optimiser l'adhésion de chacun au projet, tout comme la variété des activités à effectuer. Il était indispensable d'être dans la recontextualisation pour favoriser le transfert de compétences. Ce mini-parcours de formation proposé cette année impulse une dynamique et une réflexion pour mieux accompagner ces élèves à besoins particuliers dans le développement des compétences numériques et dans la certification PIX. Cette année, les 3e n'étaient pas éligibles à cette dernière car ils s'étaient entraînés sur le PIX ULIS mais ils auraient dû suivre les campagnes proposées par les enseignants aux autres élèves.

Lien vers le site académique des professeurs documentalistes :

<http://profdoc.discipline.ac-lille.fr/enseigner/scenarios-mutualises-2/mutualisation-education-aux-medias-et-a-linformation/mavieennumerique>

Académie de Nice : Sonia Duflos, professeur de classe relais, Géraldine Rouard, professeur documentaliste
Des chiffres du web aux traces de navigation : comprendre l'univers des données personnelles

Descriptif du projet :

En session 1, les élèves de la classe relais du collège ont conçu un jeu de société sur l'estimation des valeurs (ordre de grandeur) dans différents domaines : nature, géographie, science, monuments, vie courante.

Lors de la session 2, le groupe accueilli a dû fabriquer une extension du jeu sur la thématique du numérique.

L'extension numérique porte sur les chiffres des GAFAM : nombre de recherches quotidiennes sur les outils des GAFAM, les données personnelles recueillies, les profits générés, l'impact écologique, etc. Les élèves ont été impressionnés par ces données chiffrées très concrètes.

Lors des sessions 3 et 4 : les élèves se sont consacrés à la réalisation d'une affiche sur les données personnelles à destination des élèves du collège.

Ce projet a été l'occasion pour l'équipe enseignante de se questionner sur la pédagogie à mettre en oeuvre pour un projet long avec nos élèves décrocheurs. Nous avons à plusieurs reprises modifié et adapté les modalités de travail avec les élèves :

- brainstorming,
- réalisation d'une carte mentale,
- recherches documentaires,
- fiches outils,
- eux en ligne,
- mise en page sur l'ordinateur,
- réalisation concrète de l'affiche.

Notre approche initialement trop globale et collective lors des premières séances s'est révélée inefficace en terme d'investissement sur la durée. Il a été essentiel pour la réussite du projet et la mobilisation des élèves de varier les situations et modalités d'apprentissage :

- travail individuel, en binôme, collectifs,
- phase orale /écrite, fabrication concrète.

Nous avons initié le projet par une approche théorique trop longue. Nous avons ensuite mesuré la nécessité d'alterner notions théoriques et applications pratiques.

Ce projet a permis de mettre en avant les compétences et les forces de chaque élève en leur attribuant des rôles différents en fonction de l'intérêt qu'ils manifestaient dans ces différentes tâches.

Avec ce public, il est important de redéfinir régulièrement le projet afin d'ancrer chaque séance dans la continuité.

Lien vers l'article : Des chiffres du web aux traces de navigation : comprendre l'univers des données personnelles - Doc@zur (ac-nice.fr) :

<https://www.pedagogie.ac-nice.fr/doc-azur/2021/05/26/des-chiffres-du-web-aux-traces-de-navigation-comprendre-l-univers-des-donnees-personnelles/>