

COMPTE RENDU D'ANIMATION

Intitulé : L'usage des réseaux sociaux – Animation Doc/CPE

Bassin : Boulogne-Billancourt

Date : 19/05/2022

Présentiel ou Distanciel :

Animateurs : Carole Brunet –

John-Michel Douétil (profs -docs)

Maud Joie, Amandine Voiret (CPE)

IA-IPR EVS : Monique

Peyramaure-Guérout

Nombre de présents : 27

Thématique : les Réseaux sociaux

Parcours pluriannuel : oui-non

Ordre du jour :

I. Introduction

1. Présentation des participants

Nathalie JETHA : Directrice Atelier CANOPE Yvelines

2. Présentation du déroulé de la matinée

II. Les réseaux sociaux (9h10-12h00)

1. Présentation du sujet par Madame l'Inspectrice (9h10-9h15)

2. Présentation des Réseaux Sociaux : par Nathalie Jetha et Milena Esquenazi (9h15-9h55)

Quizz (via WOOCCLAP) : Présentation des connaissances sur les réseaux sociaux (30')

Présentation des outils et ressources.

3. Ateliers avec la présentation de deux outils : Médiasphères et le Jeu de piste via Pégase, par l'équipe de CANOPE

III. Conclusion (11h30-12h)

Intervenant(s) :

Nathalie Jetha : Directrice atelier CANOPE des Yvelines

Synthèse/Contenu des interventions :

1. **Introduction du sujet par madame l'Inspectrice** : Comment avoir un usage raisonné des réseaux sociaux ? Chacun, CPE et professeurs.es – documentalistes, peut contribuer à améliorer cet usage au sein de ses compétences.

La maîtrise des techniques de l'information et de la communication, des « compétences numériques » (*digital skills*) est devenue « une question vive » des systèmes éducatifs du 21^{ème} siècle pour une grande partie des pays de l'OCDE. Nos élèves vivent une époque qui se caractérise par une avancée technologique et scientifique étourdissante et qui présente de nombreux défis sur le plan éthique et social. Tous les élèves doivent pouvoir utiliser les informations dont ils disposent de manière créative, éthique et critique. Les élèves doivent pouvoir atteindre leurs objectifs personnels en utilisant les informations de manière efficace, efficiente et éthique.

Il faut encourager les élèves à rechercher continuellement des informations provenant de sources, de disciplines et de cultures diverses, ceci afin qu'ils accèdent à une érudition rigoureuse, une compréhension comparative, une conscience globale et au meilleur travail possible.

L'école doit s'efforcer de développer chez leurs élèves les compétences et les attitudes nécessaires pour qu'ils soient à l'aise dans l'utilisation des nouvelles technologies. La maîtrise de l'information doit permettre aux élèves d'accroître leur utilisation de la technologie et de développer leurs capacités d'analyse et d'évaluation, leur perspicacité, leur esprit de synthèse, leur créativité, ainsi que le questionnement, la collaboration, la communication, l'organisation, l'évaluation critique des sources et la réflexion.

Vous réunir autour de cette problématique, c'est à la fois reconnaître les spécificités de vos missions respectives. Il ne s'agit pas de les confondre. Toutefois il est essentiel que le développement des compétences et des attitudes nécessaires pour que les élèves soient à l'aise dans l'utilisation des nouvelles technologies trouve une cohérence dans la manière dont les objectifs et la progression des actions pédagogiques sont planifiés et surtout pensées collectivement en cohérence.

L'EMI est bien au cœur des missions du professeur documentaliste et le désigne comme maître d'œuvre sous l'autorité du chef d'établissement. Le CPE lui au quotidien perçoit les usages du numérique dans les relations entre les collégiens ou les lycéens et doit en gérer parfois les conséquences dans le cadre de conflit, de moqueries, voire de harcèlement. J'espère que cette matinée de travail vous permettra d'approcher les pistes possibles pour démarrer ou poursuivre une réflexion pédagogique et éducative au service des besoins et de la réussite de tous vos élèves.

Je remercie mesdames Carole BRUNET, Maud JOIE et Amandine VOIRET ainsi que monsieur John DOUETIL pour la préparation de cette matinée ainsi que pour le travail conduit tout au long de cette année. J'espère que vous avez pu l'apprécier. Cela a été un réel appui pour moi en arrivant sur un nouveau territoire d'exercice.

Les enjeux des avancées du numérique pour l'école du 21^{ème} siècle

http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/resources/guiding_principles_brochure_fre.pdf

2. Intervention de Madame Jetha, directrice atelier Canopé des Yvelines.

1. A partir d'un quizz en direct fait via la plateforme interactive Wooclap (payante), Nathalie Jetha nous a questionné au sujet des réseaux sociaux. Les questions posées nous amène à parler de :
 - **La définition** du champ sémantique du réseau : réseau, réseautage, réseau social.
 - **L'historique** des réseaux sociaux : premiers réseaux sociaux et évolution (médias sociaux, applications mobiles, diffusion en direct, succès des vidéos courtes et des stories, usage professionnel en entreprise etc...).
 - **Des tendances actuelles** les plus marquantes seront abordées, en lien avec la pandémie du Covid, puissant accélérateur de ce développement.
 - **Des chiffres et panorama** des réseaux sociaux (classés selon leurs usages) en 2022. (Exemples de questions : Quand on évoque les RS, qu'est-ce qui nous vient à l'esprit? Qu'est-ce qui distingue un RS d'un média social? Quels sont les 4 RS les plus populaires? (FB/Meta, Youtube, Whatsapp, Messenger). Quels sont les buts de chaque RS?...)
 - **Focus sur les pratiques** des adolescents : comparaison entre la vision des parents concernant leurs usages des réseaux sociaux et les données réelles (réseaux préférés, temps passé, pour quelle utilisation).
 - **Dangers et préconisations** concernant l'usage des réseaux sociaux par les adolescents : zoom sur différentes thématiques dont le cyberharcèlement/les cyberviolences, le droit à l'image et au respect de la vie privée, réseaux sociaux et démocratie (menace ?).
 - **Ressources pour travailler** les thématiques citées avec les élèves (films, séries, littérature jeunesse principalement).

3. Présentation des outils

6 ateliers (nombre d'ateliers en fonction des médiateurs disponibles)

- 2 ateliers Pégase et 4 ateliers Médiasphères

Atelier n°1 **Atelier Médiasphère** :

Rapporteur :

Problématique :

Parler avec les élèves des concepts liés aux enjeux du numériques et à l'usage des réseaux sociaux

Production/Restitution :

Présentation du jeu et brève pratique par mini-groupe.

Médiasphères est un jeu de plateau ludique sur l'Education aux médias. Il peut se jouer en équipe de 8 personnes.

- Il peut servir pour organiser des mini-débats car les questions posées sur les cartes abordent tous les sujets en lien avec l'EMI.
- Il permet de clarifier les options à connaître sur les réseaux sociaux, les bonnes pratiques.
- Il porte sur 3 thèmes :
 1. Ma vie numérique (RGDP),
 2. Citoyen.ne numérique (loi sur Internet et usage des objets numériques),
 3. Connecté pour aborder les problématiques de l'hyperconnexion.

Médiasphères est un jeu développé en collaboration Clemi/ Canopé. Il coûte 60 euros.

Canopé Marly-le Roi peut en prêter mais il faut venir le chercher à Marly-le Roi.

Sources et ressources

<https://www.reseau-canope.fr/notice/mediaspheres-nouvelle-edition-leducation-aux-medias-version-ludique.html>

Atelier n°2 **Atelier Pégase**

Rapporteur :

Problématique : Concevoir des parcours numériques

Production/Restitution :

Pégase est un outil de conception de parcours numériques fonctionnant sur appareils mobiles (tablettes ou smartphones).

Découverte d'un mini parcours sur le cyberharcèlement et explications du fonctionnement de l'application. Les participants peuvent ainsi par la suite créer leur propre parcours à destination des enseignants ou des élèves sur les thématiques qu'ils auront sélectionnées.

Sources et ressources

<https://pegase.canope-ara.fr/>