

Descriptif des séances avec les tâches demandées aux élèves.

Séance 1 : Présentation du projet et des règles de bon fonctionnement sur un réseau social.

Durée : 1h30

Classe : 4^{ème} en demi-groupe de 15 élèves.

Objectif : Comprendre que l'activité de publication engage sa responsabilité d'auteur.

Compétences EMI : Utiliser les médias de manière responsable

- Se familiariser avec les notions d'espace privé et d'espace public.
- Pouvoir se référer aux règles de base du droit d'expression et de publication en particulier sur les réseaux sociaux.

Notions info-documentaires : réseau social, donnée personnelle, identité numérique, besoin d'information, espace informationnel

Support : fiche-outil, vidéoprojecteur, internet, smartphone, ordinateur

Production : se connecter au profil classe, publier un tweet en indiquant son sujet+classe, relié à son pseudo. Exemple : #facebook44 @OandL

EVALUATION FORMATIVE

Déroulement de la séance :

Après avoir fait une présentation du projet, les élèves seront invités à lire et signer la charte de bonne conduite. La lecture sera faite à voix haute et les termes clairement expliqués pour éviter toute incompréhension. Après distribution de l'identifiant et du mot de passe, et pour vérifier que les codes d'utilisation soient bien compris, les élèves indiqueront leur sujet et pseudo en réponse au premier tweet publié par le professeur documentaliste (cf image 1).

Les élèves auront un mois pour effectuer leur recherche sur le sujet choisi et publier les résultats.

Les sujets sélectionnés par le professeur-documentaliste concernent tous la culture numérique et internet. Pour ce projet les sujets sélectionnés sont : Internet, Tim Berners Lee, Wikipédia, Aaron Swartz, Google, Facebook, fake news, Bulles de filtre.

Les tweets pourront être accompagnés d'image, vidéo et lien url, gif.

Les parents auront été informés au préalable par mail de cet exercice.

Séance 2 : Restitution des travaux

Durée : 2h

Classe : 4^{ème} en demi-groupe de 15 élèves.

Objectifs :

- Prendre conscience que l'action de publication est une action de communication pour un public donnée.
- Utiliser un réseau social de manière responsable.
- Savoir s'informer et informer les autres.

Compétences EMI :

Utiliser les médias et les informations de manière autonome.

- Se familiariser avec les différents modes d'expression des médias en utilisant leurs canaux de diffusion.
- Utiliser les genres et les outils d'information à disposition adaptés à ses recherches.
- Adopter progressivement une démarche raisonnée dans la recherche d'informations.

Produire, communiquer, partager des informations.

- Participer à une production coopérative multimédia.
- Utiliser une plateforme collaborative numérique pour coopérer avec les autres.
- S'engager dans un projet de création en ligne utilise à la communauté d'utilisateurs.
- Développer des pratiques culturelles à partir d'outils de production numérique.

Notions info-documentaires : partage des connaissances, besoin d'information, redocumentarisation

Support : vidéoprojecteur, internet, ordinateur

Production : thread sur le sujet proposé.

EVALUATION FORMATIVE

Déroulement de la séance :

Durant cette séance, les élèves vont à tour de rôle présenter leur thread au groupe classe et expliquer leur démarche d'organisation et de recherche. Par un jeu de questions/réponses, il sera possible de vérifier l'état des connaissances sur le sujet traité et, au fur et à mesure des présentations, les élèves seront amenés à connecter les sujets entre-eux.

Séance 3 : Débat/Réflexion : Internet, bien commun de la connaissance ?

Durée : 1h30

Classe : 4^{ème} en demi-groupe de 15 élèves.

Objectif : Aborder la citoyenneté numérique.

Compétences EMI : Exploiter l'information de manière raisonnée

- Découvrir des représentations du monde véhiculées par les médias
- S'interroger sur l'influence des médias sur la consommation et la vie démocratique.

Notions info-documentaires : bien commun de la connaissance, données personnelles, architecture de l'information.

Support : vidéoprojecteur, internet, ordinateur

Production : Débat argumenté

Déroulement de la séance :

Cette séance vise à finaliser et mettre en perspective ce que les élèves ont découvert sur l'histoire d'internet et son apport dans la diffusion du savoir. Le débat sera aussi l'occasion d'aborder les enjeux démocratiques liés à l'internet libre.

Élèves impliqués

Une classe de 4ème soit 31 élèves.

Professeur de discipline impliqué

Professeur-documentaliste

Outils pour communiquer, produire, cocréer :

Téléphone portable, ordinateur, application Twitter

L'EMI et les programmes (cycle 4): <http://eduscol.education.fr/cid98422/l-education-aux-medias-et-a-l-information-et-les-programmes-cycle-4.html#lien0>

Domaine 1. Les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

- Maitriser les systèmes d'information et de communication à travers lesquels se construisent le rapport aux autres et l'autonomie".

Domaine 2. Les méthodes et outils pour apprendre

- Viser à un usage éclairé sur les outils numérique, à des fins de connaissance et pas seulement d'information, pour former des utilisateurs conscients de leurs potentialités mais aussi des risques qu'ils peuvent comporter et des responsabilités des utilisateurs.

Domaine 3. La formation de la personne et du citoyen

- Questionner les enjeux démocratiques liés à l'information journalistique et aux réseaux sociaux.

Domaine 4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques

- Connaître et maîtriser les évolutions technologiques récentes des produits médiatiques.

Domaine 5. Les représentations du monde et l'activité humaine

- Apprendre à utiliser des outils de communication en opérant notamment une distinction, absolument nécessaire, entre espace privé et espace public, en comprenant que les médias véhiculent des représentations du monde qu'il faut connaître et reconnaître.

EMI Compétences travaillées :

Utiliser les médias et les informations de manière autonome

- Se familiariser avec les différents modes d'expression des médias en utilisant leurs canaux de diffusion.
- Utiliser les genres et les outils d'information à disposition adaptés à ses recherches.
- Adopter progressivement une démarche raisonnée dans la recherche d'informations.

Exploiter l'information de manière raisonnée

- Découvrir des représentations du monde véhiculées par les médias.
- S'interroger sur l'influence des médias sur la consommation et la vie démocratique.

Utiliser les médias de manière responsable

- Pouvoir se référer aux règles de base du droit d'expression et de publication en particulier sur les réseaux.

Produire, communiquer, partager des informations

- Utiliser les plates formes collaboratives numériques pour coopérer avec les autres.
- S'engager dans un projet de création et publication sur papier ou en ligne utile à une communauté d'utilisateurs dans ou hors de l'établissement qui respecte droit et éthique de l'information.
- Distinguer la citation du plagiat.

Matrice générale : HYPERLINK

["http://cache.media.eduscol.education.fr/file/EMI/61/0/MAJ-Matrice-EMI-TraAMDoc-](http://cache.media.eduscol.education.fr/file/EMI/61/0/MAJ-Matrice-EMI-TraAMDoc-)

Objectif 1 : être auteur, consulter, s'appropriier, publier

- Comprendre qu'une information doit être fiable, répondre à un besoin d'information, être d'un niveau de lecture adapté et apporter des informations nouvelles.

Objectif 2 : comprendre et s'appropriier les espaces informationnels

- Connaître les règles de base de fonctionnement des réseaux sociaux

Objectif 3 : Partager des informations de manière responsable.

- Comprendre qu'une communauté (la classe par exemple) peut être gestionnaire et responsable de ressources.
- Comprendre que des ressources peuvent être considérées comme appartenant au bien commun, que les connaissances doivent être préservées et peuvent être enrichies.

Objectif 4 : Comprendre, expérimenter le web et sa structuration

- Connaître l'histoire du Web et sa structure.
- Savoir rester critique face aux valeurs véhiculées par les sites Web et réseaux sociaux.
- S'interroger sur les évolutions à venir du Web 2.0 avec le développement de l'Internet mobile (applications de réalité augmentée par exemple).

Objectif 5 : Assumer une présence numérique.

- Comprendre diverses formes de son identité numérique (avatar, profil...).
- Comprendre que l'on entre dans des communautés d'intérêt en partageant.