

## RÉFLÉCHIR SES USAGES DU NUMÉRIQUE

### Description de l'itinéraire pédagogique

#### En Bref...

Régulièrement, pour l'école ou pour leurs loisirs, les enfants utilisent un moteur de recherche sur Internet. Il faut bien se rendre à l'évidence : c'est loin d'être simple ! Quel moteur de recherche utiliser ? Comment trouver une information sur Internet sans perdre trop de temps ? Qu'est-il préférable d'écrire dans un moteur de recherche ? Quel site choisir ? Comment s'assurer que l'information est correcte ? Comment éviter de tomber sur des choses inappropriées ? Ce sont là des questions importantes qui trouveront réponses tout au long de l'itinéraire. Itinéraire qui commencera d'abord par une réflexion sur les usages de ces outils numériques, tant à l'école qu'à la maison, et des règles qu'il serait bien de se fixer.

#### Présentation pédagogique de l'itinéraire

L'objectif transversal est d'éveiller la curiosité des enfants face à des outils et des contenus médiatiques qu'ils consomment régulièrement. L'intention est de les amener à porter un regard critique sur ces outils et ces contenus ainsi que sur les usages qu'ils en font.

Dans un premier temps, il s'agit pour les élèves de définir la notion de média et de réfléchir les usages qu'ils en font (tant à l'école qu'à la maison). L'intention est de les amener à élaborer une charte qui favorise une utilisation judicieuse et appropriée des médias (principalement numériques).

Dans un second temps, cet itinéraire pédagogique vise l'appropriation de compétences liées à la recherche d'informations sur Internet via un moteur de recherche. Il s'agit d'apprendre aux élèves à se familiariser avec les moteurs de recherche et d'en comprendre le fonctionnement. Ce, afin de les utiliser de manière sûre, efficace et rapide.

Enfin, les enfants vont travailler à la sensibilisation de leur charte numérique vis-à-vis de leurs camarades et de leurs familles à travers l'élaboration d'un jeu.

La suite d'activités a été rédigée pour des élèves à partir de 8 ans (troisième primaire). Tout au long de l'itinéraire, tant à l'école qu'à la maison, de nombreuses compétences d'éducation aux médias sont sollicitées et développées par les jeunes. Ici, principalement pour l'ensemble des dimensions (informationnelle, technique et sociale) liées à naviguer au travers des médias

Il va de soi que, durant cet itinéraire, bon nombre de compétences du programme autres que celles en éducation aux médias sont abordées. La production des textes pour la « charte des usages médiatiques » permet, par exemple, de travailler les compétences liées au savoir écrire en langue maternelle.

## Suite des séances et des activités

Développé dans le cadre du projet Tandem dans lequel tant les parents que les enseignants sont impliqués, cet itinéraire pédagogique alterne les moments de travail en classe et les moments d'échange à la maison.

Le cahier de correspondance permet aux enseignants, aux parents et aux élèves de communiquer ce qui a été réalisé à l'école et à la maison afin de permettre un suivi du projet par tous et de favoriser les échanges et la collaboration de tous les acteurs.

Articulation des séances et activités :

Modules		Séances qui ont lieu à l'école		Activités qui ont lieu à la maison
Observons nos usages numériques	5.S1	Qu'est-ce qu'un média (numérique) ?		
			5.A1	Où sont les écrans
Construisons une charte sur nos usages médiatiques	5.S2	Cartographie de nos usages		
	5.S3	Préparons le contenu de notre charte		
			5.A2	Les règles à la maison
	5.S4	Rédigeons notre charte		
Recherchons de l'info sur Internet	S.S5	Internet : une énorme bibliothèque ?		
			5.A3	Nos moteurs de recherche
	5.S6	Les moteurs de recherche		
			5.A4	À la recherche de 3 conseils pour nous aider...
	5.S7	Intégrons à la charte les conseils pour une bonne recherche d'informations en ligne		
			5.A5	Recherchons efficacement des informations en ligne
Sensibilisons aux bons usages de la recherche en ligne	5.S8	La recherche sur Internet en jeu		
			5.A6	Si on jouait ?
	5.S9	Partageons nos découvertes		
	5.S10	<i>Session Bilan</i>		

## OBSERVONS NOS USAGES NUMÉRIQUES

### Qu'est-ce qu'un média (numérique) ?

Séance n° 1

🕒 2 X 50 min

#### Contexte de la séance

Cette séance est une première étape exploratoire d'un parcours qui vise à amener les élèves à percevoir et analyser leurs comportements et environnements numériques (tant à l'école qu'à la maison).

Dans un premier temps, il s'agit d'identifier ce qu'est un média et plus spécifiquement un média numérique.

#### Objectif de la séance

Définir les caractéristiques d'un média, et plus particulièrement d'un média numérique.

#### Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- de déterminer ce qui caractérise un média
- d'organiser des médias familiers :
  - selon le type d'information qu'ils véhiculent,
  - en fonction d'une spécificité technique (ici, numérique ou non numérique),
  - en fonction de ses spécificités sociales (l'émetteur et le destinataire)

#### Matériel nécessaire

- Le matériel "média" utilisé ou susceptible d'être utilisé à l'école (une radio, une télévision, un appareil photo, un ordinateur, un téléphone (analogique ou non), des journaux, des crayons et des feuilles, un tableau, des photos, une tablette numérique...).

#### Déroulement

##### **Séquence 1 : Qu'est-ce qu'un média ?** [50 minutes]

Pour introduire cette séance, l'enseignant a disposé plusieurs médias sur la table : une radio, un journal de presse, une affiche, une tablette numérique et un livre (par exemple). D'autres sont dispersés dans la classe.

Après avoir précisé que, devant lui, se trouvent tous des médias, il laisse les élèves s'exprimer librement :

- "Qu'est-ce qu'un média ?"
- "Qu'est-ce qui caractérise un média ?"

- “Quel est (quels sont) le(s) point(s) commun(s) entre tous les médias ?”
- “Comment définiriez-vous cette notion ?”

Les élèves répondent et débattent librement. Lorsqu’il l’estime nécessaire, l’enseignant les invite à affiner ou expliciter leurs réponses. *Les différents éléments cités sont listés au tableau.*

*Alternative : l’utilisation d’un document support tel qu’utilisé par une enseignante dans le cadre de cette séance. (voir Annexe).*

L’enseignant propose alors aux élèves de se grouper par trois et de dresser une liste de médias présents dans la classe.

Les différentes listes sont alors confrontées et critiquées (sur base des éléments notés précédemment au tableau).

Une liste commune se complète et s’ajuste en fonction des débats et des arguments émis.

Au terme des échanges, les élèves s’accordent sur une définition commune simple du terme « média ».

- *La notion de média se définit comme « Tout type de message communiqué à l’aide d’un support faisant circuler une information entre les membres d’une communauté ».*

*Dans la définition émise par les élèves, il est important que figurent (de façon implicite) les trois dimensions :*

- *Informationnelle (Le média véhicule un message, il y a une intention de communication)*
- *Technique (le message est véhiculé au travers d’un support, d’un objet technique)*
- *Sociale (il y a un auteur et un destinataire)*

*En d’autres termes, il faut qu’apparaissent les principaux concepts dans la définition proposée par les élèves : le moyen (support ou technologie), le message (ce que le média raconte), l’émetteur (qui est à la source ?) et le public (à qui le média s’adresse-t-il ?). Ces notions constituent la base pour suite de la séance.*

*Précisons donc encore que, lorsque c’est trois éléments ne sont pas tous rencontrés, il ne s’agit en réalité pas d’un média.*

*Le crayon, la craie, le clavier, une page blanche... ne sont par exemple pas des médias mais des objets techniques.*

Des exemples de définitions acceptables : « *procédé pour transmettre un message d’une personne à une autre* » ou « *message transmis à une personne à l’aide d’un matériel* » ou encore « *un outil qui permet de parler à d’autres gens* »...

## **Séquence 2 - Les médias de la classe...** [50 minutes]

Maintenant qu’une définition générale a été trouvée, il s’agit d’amener les élèves à faire du sens sur les caractéristiques d’un média.

La séquence est proposée sous la forme d’un jeu. Les élèves sont groupés par 3 ou 4.

L’intention : Chaque équipe doit trouver un maximum de combinaisons « support – message –

émetteur – public » en un temps donné (défini par l’enseignant). Pour cela, ils utilisent les médias présents dans le local. Elle ne peut citer qu’une fois un même moyen (outil / support) technique.

Avant de commencer, l’enseignant donne deux exemples qu’il inscrit au tableau :

Un téléphone (le moyen)	–	une demande de renseignements (le message)	–	mon frère (l’émetteur)	–	à ma maman (le destinataire)
Une radio (le moyen) (le destinataire)	–	l’interview d’un chanteur/texte (le message)	–	d’une chanson (l’émetteur)	–	l’animateur – les auditeurs

Pour chaque moyen (outil / support) technique présent en classe identifié, les élèves imaginent :

- un message qui pourrait transiter par cet outil (une chanson / un texte / un slogan / ... ) ;
- une (des) personne(s) qui pourrai(en)t en être l’émetteur ;
- une (des) personne(s) qui pourrai(en)t en être le récepteur, le destinataire.

Au terme de temps imparti, la mise en commun est réalisée. Chaque réponse est validée par l’ensemble des élèves. L’équipe qui a cité le plus de combinaisons différentes correctes remporte le jeu.

### **Séquence 3 : Quel média pour quel message ?** [50 minutes]

L’activité suivante vise à associer un message à un média (outil/support) selon son contenu, son émetteur et son destinataire. Elle permet de réaliser un rappel sur ce qui a déjà été abordé. Les élèves sont répartis par petits groupes. L’enseignant place un média (support) devant chaque groupe (une feuille, un appareil photo numérique, un téléphone, une carte postale, un journal, une radio, un enregistreur numérique, une télévision, une caméra, une tablette...).

L’enseignant énumère ensuite des situations de communication. A chaque fois, les groupes réagissent si celles-ci peuvent passer telles quelles à travers “le média” qui leur est attribué. À chaque fois, la proposition est analysée par l’ensemble des groupes.

Exemples de situations de communication :

- Une maman s’adresse à son fils : « Veux-tu bien aller chercher du pain en rentrant ? »
- Un homme parle : « Demain, mieux vaut prévoir de quoi vous couvrir car il fera froid »
- Une dame dit à son amie : « Tout se passe bien. Il fait très beau. Dommage que vous ne soyez pas là »
- Un garçon explique aux gens « le renard est un mammifère »
- Deux hommes discutent. L’un dit à l’autre : « Le match était vraiment nul ».
- Une personne s’exprime : « Tu viens quand tu veux ! »
- Une personne veut montrer son jardin à son ami qui est à l’étranger.
- ...

- *Il se peut que plusieurs médias puissent être désignés pour la situation énoncée. L’important n’est pas dans la réponse mais dans l’argumentation...*

### **Séquence 4 : Les médias numériques** [50 minutes]

De retour en grand groupe, les élèves sont invités à classer les médias (utilisés durant l'activité précédente) en deux catégories : les médias numériques / les autres médias.

Avant de commencer, les élèves échangent et argumentent afin de définir ce qu'est un média numérique. En guise de relance, après quelques instants, l'enseignant place deux médias dans chaque catégorie. Les enfants en profitent pour confirmer ou ajuster leurs critères de classement (médias numériques : « médias qui ont pour caractéristiques communes de fonctionner sur base de l'informatique et de posséder chacun un écran »)

L'enseignant conclut la séance en expliquant aux élèves l'activité qu'ils sont invités à mener à la maison (cfr. fiche d'activité n°1 intitulée « où sont les écrans ? »). Pour ce faire, il prend pour exemple un média numérique utilisé en classe (un ordinateur connecté, une tablette, un tableau interactif...) et en énumère ses différents usages dans le contexte scolaire.

### Piste d'évaluation

Proposer des situations médiatiques aux élèves de type « *Papa entend à la radio qu'il y aura une grève de bus aujourd'hui* » et demander aux élèves d'identifier le média (l'appareil), le message, l'émetteur/auteur, et le récepteur/destinataire de cette communication.

Suggestion d'indicateur : L'élève est capable d'identifier chaque notion au sein de la situation.



Outre la notion de média, on peut également considérer :

- *le support médiatique (outil)* : support permettant d'inscrire, de traiter, de stocker, de diffuser et de restituer le message (objets imprimés, écran, téléphone, ordinateur, tablette, lecteur MP3, traitement de texte, logiciel, système de projection, haut-parleur, instrument de bruitage, livre, pellicule de film, CD, DVD, mémoire flash, HD, serveur, carte magnétique, QR code...)

- *le contenu médiatique (message)* : élément verbal ou non verbal permettant de communiquer le message.

➤ Élément verbal : texte écrit ou oral

➤ Élément non verbal :

- ✓ à voir (texte écrit, dessin non figuratif, schéma, diagramme, carte, dessin figuratif, image photographique, trace de pas...),
- ✓ à entendre (parole, signal sonore, musique jouée, bruitage, paysage sonore, timbre de la voix...),
- ✓ à toucher (vibreux du téléphone, réaction du joystick (retour de force)...) )

- *la technique médiatique (moyen)* : procédé permettant à son utilisateur d'inscrire, de traiter, de stocker, de diffuser et de restituer un document médiatique.



« Le cadre de compétences en éducation aux médias » (conseil supérieur de l'éducation aux médias – Belgique) : <http://csem.be/competenceseam>

## Annexes

Exemple de document support utilisée par une enseignante pour la première partie de cette séance

## OBSERVONS NOS USAGES NUMÉRIQUES

### Où sont les écrans ?

Activité n°1

🕒 40 min

#### Le contexte de l'activité

En classe, les enfants ont défini ce qu'est un média.

Aujourd'hui, ils s'intéressent plus particulièrement aux médias numériques et ils ont besoin de votre aide.

Que diriez-vous de repérer tous les médias numériques dans votre maison et de dire à quoi ils peuvent servir ?

#### L'objectif de l'activité

Repérer les différents médias numériques présents à la maison et en préciser leurs usages.

#### Le matériel nécessaire

- De quoi noter la liste des appareils

#### Le déroulement

En vous déplaçant de pièce en pièce avec votre enfant, comptez le nombre d'écrans disponibles chez vous.

Dressez une liste de tout ce que vous découvrez et expliquez le rôle des appareils qu'il ne connaît pas.

Chaque écran compte ! Autant les petits que les grands. Autant les récents que les anciens (une télévision, un ordinateur, une console de jeux, un téléphone, un GPS, une imprimante, un cadre de photos numérique...). N'hésitez pas à noter le nombre quand vous en avez plusieurs.

Voici deux propositions pour la suite de l'activité. N'hésitez pas à choisir celle que vous préférez. Naturellement, vous pouvez faire les deux...

#### Proposition 1

Comparer la liste obtenue à celle que vous auriez faite au même âge que votre enfant ?

- Décrivez-lui la manière dont ces médias ont évolué depuis votre propre enfance.
- Repérez dans la liste ceux qui n'existaient pas.
- Comparez le mode de vie actuel au mode de vie lorsque vous étiez enfant.

Si vous en avez la possibilité, demandez à ses grands-parents ou à une personne plus âgée de faire pareil.

Dans le cahier de correspondance, que diriez-vous de recopier et partager la liste des appareils repérés ? N'hésitez pas également à expliquer une anecdote de votre discussion (exemple : Pierre a été surpris d'apprendre que le GSM n'existait pas encore quand j'étais petit).

### Proposition 2

Invitez votre enfant de redessiner un ou deux médias/écrans de son choix (un média par feuille). Demandez-lui ce qu'il aime bien faire avec ces médias.

Proposez-lui ensuite de compléter son dessin en ajoutant les autres membres de la famille qui utilisent également le média. N'hésitez d'ailleurs pas à partager à votre tour ce qui vous fait plaisir dans l'usage de ces médias.

Dans le cahier de correspondance, n'hésitez pas à poster une photo de chaque dessin de votre enfant.



En classe, les enfants ont découvert que les « médias numériques » sont des appareils qui fonctionnent tous sur base de l'informatique et qui possèdent tous un écran (petit ou grand).

#### Pour les enfants : comment as-tu vécu cette activité?

- Fun, amusé, génial
- Content, sympa, bien
- Pas content, nul, dégoûté
- Pas compris, étonné
- "On a eu un problème" (technique par ex.)

#### Et vous, parent, comment avez-vous vécu cette activité ?

- Fun, amusé, génial
- Content, sympa, bien
- Pas content, nul, dégoûté
- Pas compris, étonné
- "On a eu un problème" (technique par ex.)

## OBSERVONS NOS USAGES NUMÉRIQUES

### Cartographie de nos usages

Séance n° 2

3x50 min

#### Contexte de la séance

Suite à l'activité à la maison invitant les familles à identifier les écrans et leurs usages, cette séance vise à catégoriser ces différents usages (aussi bien domestiques que scolaires).

#### Objectif de la séance

Répertorier et classer les différents usages des médias numériques des élèves.

#### Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- de catégoriser ses usages des médias numériques (ceux liés à la communication, à l'information et au divertissement).
- d'identifier les usages spécifiques à Internet

#### Matériel nécessaire

- La séance s'appuie en partie sur l'activité "Où sont les écrans ?" réalisée à la maison.
- Feuille A3 et post-it.

#### Déroulement

##### 1. Retour sur l'activité à la maison [25 minutes]

Avant de commencer, l'enseignant a collecté la liste de l'ensemble des médias cités dans le cahier de correspondance des élèves. Il a préparé une image (photo, dessin) de chaque qu'il affiche au tableau.

Un retour sur ce qui a été vécu à la maison est réalisé (activité n°1 : "Où sont les écrans ?").

*"Qu'avez-vous constaté ?" "Qu'est-ce qui vous a le plus surpris dans ce que vos parents vous ont expliqué ?"...*

Les élèves observent ensuite les photos (ou dessins) et nomment les appareils qui y sont représentés.

##### 2. Catégorisation des usages

a. [35 minutes] Les élèves reçoivent des post-it.

L'un après l'autre, les médias sont désignés par l'enseignant qui pose la question "A quoi

ça sert?” Sur chaque post-it, les élèves inscrivent un usage qu’ils font du média désigné (ou un usage que leur a expliqué leurs parents). De préférence, ils écrivent une phrase courte (“jouer à ...”, “écrire un message à ma mamy”, “écouter de la musique”, “Discuter avec mon papa avec la caméra”...). Lorsqu’un usage cité pour un média est très proche d’un autre déjà placé au tableau, on ne le réécrit pas.

Ou bien : utilisation du document de travail réalisé par une enseignante en annexe.

- b. [30 minutes] Idéalement, les élèves travaillent en petit groupe (dans le cadre d’un travail par ateliers, par exemple).  
Les post-it sont rassemblés.  
Les élèves ont pour consigne de classer librement les usages cités. En fonction de l’âge et du niveau des enfants, l’enseignant peut orienter le classement en précisant lui-même les catégories (écrites sur des languettes de papier) : s’informer, communiquer, jouer, regarder, écouter. Dans ce cas, une ou deux languettes vierges sont prévues (de manière à pouvoir créer des nouvelles catégories si nécessaire).  
Des traces de chaque classement réalisés sont conservées en vue d’une mise en commun.
- c. [30 minutes] Les différents classement sont affichés au tableau. Les points communs sont mis en évidence. Les différences majeures sont analysées et débattues.

### 3. Cartographie des usages. [50 minutes]

En vue de favoriser une compréhension de ces médias numériques sur un mode “multifonction”, la deuxième partie de cette séance permet aux élèves d’identifier quels sont les usages réalisés ou attendus à l’école et ceux réalisés ou réservés à la maison.

Le travail proposé peut être réalisé collectivement ou individuellement.

Les élèves reçoivent plusieurs exemplaires d’étiquettes reprenant chacune une illustration :

- une école
- une maison (le domicile)
- une rue ou un espace vert (pour symboliser l’extérieur)

A côté de chaque action reprise dans le tableau élaboré collectivement durant l’activité précédente, les élèves placent les étiquettes :

- “la maison”, si l’action est principalement effectuée à la maison
- “l’école”, si l’action est principalement effectuée à l’école
- “l’espace extérieur”, si l’action est principalement réalisée en d’autres lieux.

Il se peut que plusieurs étiquettes soient placées à côté d’un même usage.

Collectivement, les propositions de chacun sont comparées et débattues.

Au terme de l’activité, il est intéressant de faire apparaître le travail réalisé dans le cahier de correspondance. Via une photo du classement final affiché au tableau, par exemple.

#### Piste d’évaluation

Proposer plusieurs usages numériques et demander aux élèves d’y associer un outil (matériel) et une fonction (à choisir parmi les catégories décidées collectivement durant la séance et mises à disposition).

Suggestion d'indicateur : L'élève associe correctement la majorité des éléments. Il peut, si besoin, justifier ses choix de manière judicieuse.

## Annexes

Annexe 1.

## CONSTRUISONS UNE CHARTE SUR NOS USAGES NUMÉRIQUES

### « Préparons le contenu de notre charte »

Séance n° 3

 3 X 50 minutes

#### Contexte de la séance

En classe, tout comme à la maison, les élèves utilisent des outils numériques (un ordinateur, une tablette, un appareil photo, ...). Il est important de se fixer des règles pour les utiliser de façon critique, respectueuse et raisonnable.

Plutôt que de les imposer, il est préférable d'amener les élèves à réfléchir et constituer ces règles eux-mêmes.

#### Objectif de la séance

Porter un regard critique sur ses usages et utilisations des outils numériques en vue de se fixer des règles (de respect du matériel, de sécurité...)

#### Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable:

- de fixer et respecter des règles d'utilisation des outils numériques qui tiennent compte de soi et des autres.

#### Matériel nécessaire

- Des feuilles A4 et un marqueur

#### Déroulement

Mise en situation :

Dans un premier temps, il s'agit de donner du sens à la charte qui va être construite.

L'enseignant explique : *“A l'école, comme à la maison, nous utilis(er)ons régulièrement du matériel numérique (ordinateur, appareil photo, tablette...). Il est important que nous nous fixions des règles pour que tout se passe sans problème”.*

#### 1. Premier jet d'idées [50 minutes]

Les élèves s'expriment librement et débattent autour de questions posées par l'enseignant :

- ⇒ *“Qu'est-ce qui peut poser problème lorsque nous utilisons le matériel informatique (numérique) ?*
- ⇒ *“A quoi devrions-nous surtout faire attention lorsque nous utilisons du matériel*

informatique (un ordinateur, une tablette...)?”

- “À l’école ?”
- “À la maison ?”

⇒ ...

Les idées émises sont résumées et notées sur une feuille A4 (une feuille par idée).

- *Il est intéressant que les élèves argumentent la proposition énoncée. Par exemple, au lieu de “on ne court pas avec le matériel en main”, préférez “on ne court pas avec le matériel pour éviter de le laisser tomber”. Cela favorisera l’organisation des idées par la suite.*
- *Le fait d’écrire une proposition par feuille permettra d’organiser plus facilement les idées par la suite.*

## 2. Organisons nos idées, nos propositions... [50 minutes]

Voici le moment d’organiser ce que nous avons dit :

- en mettant ensemble les idées qui se ressemblent ou qui portent sur un même thème;
- en supprimant les doublons;
- en transformant le problème énoncé en une règle d’or;
- en nous assurant que tout le monde est d’accord et en supprimant ce qui rencontre peu d’approbations
- ...

Il est important d’impliquer les élèves au maximum en les incitant à échanger et à argumenter leurs choix.

## 3. Demandons l’avis de nos parents...

*“Il y a sans doute des choses auxquelles nous n’avons pas pensées. Surtout en ce qui concerne la maison... Et si nous demandions aux parents de nous aider ?”*

L’activité à la maison “Les règles de la maison” est présentée aux élèves. Ces derniers sont ensuite invités à la réaliser avec leur parents.

## 4. Découvrons et analysons les propositions des parents... [50 minutes]

Après avoir laissé le temps aux parents de réaliser l’activité “Les règles à la maison” avec leur enfant et de compléter le cahier de correspondance, un retour sur l’activité est effectué.

L’enseignant a préalablement collecté les conseils émis par les parents. Il les a notés sur de nouvelles feuilles. S’il le souhaite, en le précisant aux élèves, il peut au préalable regrouper les doublons pour ne conserver qu’une idée commune.

Les idées émises par les parents sont lues, commentées et débattues par les élèves. Si elles ne figurent pas encore dans celles déjà citées par les élèves, elles sont ajoutées dans la catégorie correspondante. Une reformulation peut être réalisée si nécessaire.

Maintenant que les éléments qui constitueront la charte sont répertoriés et classés, il est temps de la mettre en forme.

La démarche est proposée dans la fiche de présentation de la séance “Rédigeons notre charte...”



Une charte est un engagement moral et volontaire à se comporter avec respect en général et dans les situations précisées par le texte. Il n'y a pas de sanction en cas de manquement. Chacun est invité à prendre l'engagement, par exemple en donnant sa signature, de respecter les articles de la charte. Il peut se créer une dynamique dans laquelle un grand nombre de personnes feront de même. Il n'y a aucune contrainte: s'il respecte la charte c'est uniquement parce qu'il a conscience que cet engagement est une contribution personnelle à l'amélioration de la qualité du « vivre ensemble ».

(source : <http://education-nvp.org/wp/wp-content/uploads/2013/01/respectFP02.pdf>)



Des pages liées à l'élaboration d'une charte des usages numériques (et des exemples de chartes) :

- <http://ia89.ac-dijon.fr/tice/?Charte-des-usages-du-numerique>
- <http://www.ac-grenoble.fr/missiontice38/spip.php?rubrique139>
- [http://pedagogie.ac-toulouse.fr/ien82-moissac/IMG/pdf/charte\\_internet\\_enfants.pdf](http://pedagogie.ac-toulouse.fr/ien82-moissac/IMG/pdf/charte_internet_enfants.pdf)

## CONSTRUISONS UNE CHARTE SUR NOS USAGES NUMÉRIQUES

### « Les règles à la maison »

Activité n°2

 20 à 30 minutes

#### Le contexte de l'activité

Régulièrement, les enfants utilisent des outils numériques (un ordinateur, une tablette, un appareil photo, ...). Il est important qu'ils se fixent des règles pour le faire correctement. En classe, les enfants ont déjà commencé à lister des règles. Avant de construire « une charte », ils veulent être certains de n'avoir rien oublié et ils ont besoin de votre avis...

#### L'objectif de l'activité

Utiliser des outils numériques (ordinateurs, tablettes...) en se fixant et respectant des règles.

#### Le matériel nécessaire

/

#### Le déroulement

Votre enfant utilise peut-être de plus en plus les outils numériques (un ordinateur, une tablette, un appareil photo...). Quels conseils lui donneriez-vous pour qu'il le fasse au mieux ? Quelles règles vous fixez-vous personnellement ? ».

A chaque fois, discutez-en avec lui et imaginez ensemble ce que vous pourriez proposer aux autres élèves de la classe.

Pour terminer, choisissez ensemble les deux conseils qui vous semblent les plus importants et notez les dans le cahier de correspondance...



Si vous êtes en manque d'inspiration, n'oubliez pas que vous disposez de plusieurs jours... Prenez le temps d'observer votre enfant pendant qu'il est devant un ordinateur, une tablette ou... Vous devriez vite trouver des conseils à lui suggérer et à débattre avec lui...

**Pour les enfants : comment as-tu vécu cette activité?**

- Fun, amusé, génial 
- Content, sympa, bien 
- Pas content, nul, dégoûté 
- Pas compris, étonné 
- "On a eu un problème" (technique par ex.) 

**Et vous, parent, comment avez-vous vécu cette activité ?**

- Fun, amusé, génial 
- Content, sympa, bien 
- Pas content, nul, dégoûté 
- Pas compris, étonné 
- "On a eu un problème" (technique par ex.) 

## CONSTRUISONS UNE CHARTE SUR NOS USAGES NUMÉRIQUES

### « Rédigeons notre charte »

Séance n° 4

 4 X 50 minutes

#### Contexte de la séance

Les éléments qui constitueront “la charte des usages numériques” ont déjà été définis (durant la séance précédente). Les élèves vont maintenant la produire. Pour cela, ils vont en réaliser les images illustratives et la mise en forme.

Cette charte doit être pensée pour être utilisée à la fois en classe et à la maison.

#### Objectif de la séance

Produire une charte sur ses usages et utilisations des outils numériques (tant à l'école qu'à la maison) en utilisant des outils techniques appropriés.

#### Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable:

- de s'approprier des règles d'utilisation des outils numériques qui tiennent compte de soi et des autres.
- de choisir et utiliser, parmi ceux proposés, des éléments visuels/sonores adaptés à l'élaboration d'un contenu médiatique en tenant compte du support médiatique utilisé, de l'information à communiquer et du public cible.
- d'utiliser les commandes principales d'objets techniques familiers nécessaires pour produire un contenu médiatique défini.

#### Matériel nécessaire

- Un (des) ordinateur(s) pour la mise en forme de la charte
- Du matériel adapté à la réalisation des images illustratives
- Des exemples de chartes

#### Déroulement

##### 5. Observations de différentes chartes [50 minutes]

Les élèves découvrent et observent des chartes (certaines accompagnées d'illustrations, d'autres pas). Ils débattent ensemble des éléments qui suscitent l'envie de la consulter et qui favorisent (ou non) une compréhension rapide du contenu :

⇒ présence ou non de texte et d'illustrations (pictogrammes, photographies...);

- ⇒ proportion texte image;
- ⇒ mise en page;
- ⇒ format du texte (cohérence ou non dans le style des phrases, découpage ou non en paragraphes...)
- ⇒ format des polices de caractère...

Au terme de cette première activité, les élèves déterminent la façon dont ils souhaitent réaliser et présenter leur charte.

Ce choix doit tenir compte de critères tels que :

- ⇒ leurs compétences ;
- ⇒ le matériel dont ils peuvent disposer ;
- ⇒ le temps nécessaire à la production des illustrations ;
- ⇒ le(s) destinataire(s) ;
- ⇒ ...

## 2. La réalisation de la charte [3 X 50 minutes]

La méthodologie dépend du format et du support choisis par les élèves.

L'idéal est que les élèves soient responsables au maximum du travail de mise en page et de réalisation des images illustratives (s'il y en a). Cela leur permettra de s'approprier les outils techniques (ordinateur, appareil photo, tablette numérique...) nécessaires.

### A. Le choix et la réalisation des images illustratives.

Celles-ci peuvent prendre plusieurs formes :

- des photographies ;
- des pictogrammes ;
- des dessins ;
- des courtes vidéos (si c'est pour être diffusé en ligne...)
- ...
- Si nécessaire, laissez les élèves découvrir et s'approprier le matériel nécessaire à la réalisation des illustrations. Mieux vaut privilégier une démarche qui favorise les essais et erreurs, les interactions avec les pairs...
  - *Organiser l'activité sous la forme d'un atelier facilite considérablement la gestion des groupes et du matériel (tous les élèves n'effectuant pas la tâche au même moment, il n'est par exemple pas nécessaire de disposer d'un nombre important d'appareils).*
- Les élèves définissent les images à produire puis les réalisent. Plusieurs sont produites. Ainsi, les élèves pourront les analyser, en débattre et choisir celles qui sont les plus pertinentes (en terme de contenu ou esthétiquement).
  - *Mieux vaut, une nouvelle fois, privilégier le travail en atelier.*
- Les élèves sélectionnent, pour chaque élément de la charte, la photo qui sera utilisée. Leur choix s'appuie sur le message (facilité d'interprétation) et l'aspect technique (présence de parties floues, cadrage...)
- La charte est mise en forme selon les modalités décidées par le groupe.

## 2. Le retour régulier à la charte

- Une version papier de la charte est placée dans le local de classe de façon à pouvoir être consultée en permanence. L'idéal est même d'en réfléchir son emplacement avec l'ensemble du groupe.  
Régulièrement, il est intéressant d'organiser un retour sur l'activité afin de vérifier que les éléments de la charte sont respectés (tant à l'école qu'à la maison).

### Piste d'évaluation

De nombreuses compétences en éducation aux médias sont sollicitées durant cette séance. Voici, ci-dessous, quelques pistes pour évaluer les principales.

S'approprier des règles d'utilisation des outils numériques qui tiennent compte de soi et des autres.

Suggestion d'indicateur:

Durant ses usages des outils numériques, l'élève respecte les éléments présents dans la charte des usages produite en classe.

Lorsqu'il déroge à une règle, à la demande de l'enseignant, il est capable de la mentionner (en consultant la charte)

Choisir et utiliser, parmi ceux proposés, des éléments visuels/sonores appropriés à l'élaboration d'un contenu médiatique.

Suggestion d'indicateur:

Citer au moins deux éléments pertinents qui justifient le choix du support et du contenu en tenant compte de l'intention: construire une charte des usages numériques à destination de l'école ET de la maison.

Utiliser les commandes principales d'objets techniques familiers nécessaires pour produire un contenu médiatique défini.

Suggestion d'indicateur:

L'élève est capable d'utiliser l'appareil seul pour produire un contenu similaire sollicité par l'enseignant.



L'intérêt est de produire une charte qui serve à la fois à l'école ET à la maison. Qu'elle soit sur papier ou numérique, mieux vaut éviter une surcharge de textes et de prévoir des images illustratives.

Naturellement, il est préférable que les élèves produisent eux-mêmes ces images (photos, dessins, pictogrammes...).

Si, toutefois, il est décidé d'illustrer les rubriques de la charte à l'aide d'images trouvées sur Internet par les élèves, il est important de bien leur préciser les règles relatives aux droits d'auteur. Pour rappel, s'il y a diffusion de la charte et si les images ne sont pas libres de droits, il est indispensable de bénéficier de l'autorisation de l'auteur et, au minimum, d'en citer la source.



Vous trouverez assez facilement des exemples de chartes sur Internet. Vous pouvez le faire, par exemple, via Google, en tapant “charte informatique école” dans le moteur de recherche (catégorie “images”).

## Annexes

Exemples de chartes utilisées par une enseignante dans le cadre de cette séance :

- [http://cache.media.eduscol.education.fr/file/services/49/8/charte-ecole\\_199498.pdf](http://cache.media.eduscol.education.fr/file/services/49/8/charte-ecole_199498.pdf)
- [http://www.ac-grenoble.fr/ecole/74/abbaye.passy/IMG/pdf/Charte\\_informatique\\_eleve.pdf](http://www.ac-grenoble.fr/ecole/74/abbaye.passy/IMG/pdf/Charte_informatique_eleve.pdf)
- [http://www.ac-grenoble.fr/missiontice38/download/charte/Affiche\\_charte\\_MT38\\_A4.pdf](http://www.ac-grenoble.fr/missiontice38/download/charte/Affiche_charte_MT38_A4.pdf)

## RECHERCHONS DE L'INFORMATION SUR INTERNET

### « Internet : une énorme bibliothèque »

Séance n° 5

3 x50 min

#### Contexte de la séance

Cette séance est une introduction aux moteurs de recherche. Avant d'apprendre à utiliser ces derniers judicieusement, il est important de faire du sens sur ce qu'ils sont et la manière dont ils fonctionnent.

Le début de la séance se déroule dans un centre de documentation ou une bibliothèque (de l'école ou extérieure). L'intention est de commencer par une réflexion sur la recherche d'information dans un espace « physique » (non-numérique) pour ensuite établir un parallèle avec la recherche en ligne.

Le déroulement qui suit propose une approche intuitive.

#### Objectif de la séance

Approcher de manière intuitive les moteurs de recherche en posant la réflexion sur les questions suivantes : Qu'est-ce qu'un moteur de recherche ? Pourquoi s'en servir ?

Amener les élèves à percevoir que, pour toute recherche d'information, la démarche et la méthode de recherche (se poser la bonne question, penser à des mots clés pertinents...) importent considérablement.

#### Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- de préciser ce qu'est un moteur de recherche et d'en expliquer l'utilité.
- 

#### Matériel nécessaire

- Une bibliothèque/un centre de documentation
- Un ordinateur associé à un projecteur
- Une connexion Internet

#### Déroulement

**Etape 1 : Pour le moment laissons Internet de côté et découvrons intuitivement la recherche d'information...**

La classe se rend dans le centre de documentation pour trouver des informations précises. S'en suit un débriefing sur les démarches de recherche d'information mises en place. Ensuite, durant la deuxième étape, un parallèle entre le centre de documentation et Internet sera mis en évidence (tous deux contiennent beaucoup d'informations à trier selon un objectif de recherche). L'intention est donc, dans un premier temps, de mettre en avant l'importance d'avoir une méthode de recherche construite et raisonnée.

#### *Mise en route de l'activité*

L'intention est de mettre les élèves au défi de trouver rapidement une information précise dans une masse d'informations organisées.

➤ **Proposition 1 :**

La classe se rend dans un centre de documentation. Au préalable, chaque élève (ou duo d'élèves) a reçu un (ou plusieurs) objet(s) de recherche.

Pour ce faire, l'enseignant prépare deux tas de feuilles :

- Sur chaque feuille du premier tas, il a inscrit le nom d'un animal
- Sur chaque feuille du second tas, il a inscrit, un objet de recherche (pouvant être lié à n'importe quel animal).

Chaque élève (ou duo) tire un papier (ou plusieurs) dans chaque pile afin de constituer « sa (ses) mission(s) de recherche ».

Exemples d'éléments que l'on peut inscrire :

Animal	Défi (objet de la recherche)
le cheval	Trouve une photo (prise de vue réelle) de ton animal.
la poule	Trouve de quoi se constitue l'alimentation de ton animal.
la vache	Trouve une couverture de livre où l'on voit ton animal
le cochon	Trouve le nom du cri de ton animal.
le singe	Trouver une histoire de fiction dans laquelle il y a ton animal.
le chat	Trouve un dessin de ton animal.
le mouton	Trouve l'espérance de vie de ton animal.
le lion	Trouve une poésie qui parle de ton animal
...	...

➤ **Proposition 2 :**

La classe se rend dans un centre de documentation. Au préalable, chaque élève (ou duo d'élèves) a reçu un (ou plusieurs) objet(s) de recherche fonctionnel(s) lié(s) à un besoin personnel ou collectif (pour la préparation d'un travail à réaliser, par exemple).

➤ **Proposition 3 :**

La classe n'a pas l'occasion de se rendre dans un centre de documentation. Dans ce cas, l'activité peut s'organiser en classe à partir de livres (en suffisance) disposés selon une organisation clairement identifiable et présentée aux élèves. Ces livres peuvent par exemple être prêtés par d'autres enseignants de l'école ou par des parents.

Les objets de recherche pour chaque élève (ou duo d'élèves) peuvent être définis en suivant les propositions 1 ou 2 .

### **La recherche des informations**

Chaque élève (ou duo) dispose d'une feuille sur laquelle sont notées les questions pour lesquelles il doit trouver une information. Il y indiquera les réponses et les références (titre et auteur) du livre où il l'a trouvée.

Au terme de l'activité, il y notera également la façon dont il a procédé pour chercher les informations.

Les élèves recherchent de façon autonome sans aucune consigne quant à la stratégie à utiliser.

Au bout de quelques minutes, alors que certains ont trouvé rapidement une réponse,

d'autres peuvent être perdus et ne pas savoir où chercher.

Une première relance est réalisée. Pour ce faire, l'enseignant demande à l'ensemble des élèves de s'arrêter. Il questionne ceux qui ont déjà trouvé :

- « Comment avez-vous trouvé l'information ? »
- « Comment saviez-vous où la chercher ? »
- « Qu'est-ce qui vous a mis sur la piste ? »

Les élèves reprennent leur recherche. Si certains continuent à éprouver des difficultés, de nouvelles relances sont formulées sous la forme de questions :

- « Peux-tu me dire précisément ce que tu cherches ? »
- « De quels types d'ouvrages as-tu besoin ? »
- « As-tu bien compris l'organisation de la bibliothèque ? »
- « Comment peux-tu trouver la manière dont la bibliothèque est organisée ? »
- ...

Au terme du temps imparti, l'enseignant rassemble le groupe. Il les invite à noter en quelques mots la manière dont ils ont cherché et surtout trouvé les informations (métacognition). Exemple de document de restitution en annexe.

### **Retour sur l'activité menée dans la bibliothèque**

De retour en classe (le lendemain, par exemple), l'enseignant organise le débriefing de ce qu'il s'est passé durant les recherches à la bibliothèque. L'objectif est d'amener les élèves à s'exprimer sur les facilités et difficultés éprouvées durant l'activité.

D'abord, les élèves s'expriment librement. Ils prennent appui sur ce qu'ils avaient noté avant de quitter la bibliothèque.

Ensuite, ils établissent un relevé des techniques de recherche qui ont facilité la recherche ou, au contraire, qui ne leur ont pas permis de trouver (rapidement) l'information.

Pour faciliter la prise de parole des élèves, l'enseignant peut leur formuler des questions telles que :

- « Qu'est-ce qui vous a permis de trouver rapidement les réponses ? Ou, au contraire, qu'est-ce qui, selon vous, vous a empêché de le faire ? »
- « Quelles astuces avez-vous utilisées ? »
- « Y avait-il, dans la bibliothèque, des choses qui vous ont aidés ? »
- « Comment étaient classés les livres et la documentation dans les étagères ? Cela a-t-il favorisé votre recherche ? »
- « Que vaut-il mieux faire avant de rechercher des informations ? Et que vaut-il mieux éviter ? »
- ...

Au fur et à mesure, l'enseignant note ce qui est exprimé au tableau (ou sur des affiches).

A titre d'exemples, parmi les difficultés notées, on pourrait retrouver :

- Il est difficile de s'y retrouver parce qu'il y avait trop de livres.
- On n'a pas compris / essayé de comprendre le système de classement des livres.
- On n'avait pas compris ce qu'on cherchait.

Les notes prises sont conservées afin de pouvoir y revenir

## **Etape 2 : Rechercher de l'information sur Internet, c'est comme dans une bibliothèque ?**

Un parallèle entre la recherche sur Internet et une bibliothèque est réalisé. Il s'agit d'amener les élèves à prendre conscience que sur Internet également, on fait face à une surinformation et à un principe de classement pas simple à comprendre afin qu'ils perçoivent l'importance d'avoir une bonne méthode de recherche de l'information. C'est précisément cette méthode de recherche que ce module sur la recherche d'information va développer.

L'enseignant questionne les élèves (à partir du déjà là...) :

- « Aujourd'hui, quand on doit trouver une information précise, généralement, on utilise Internet. Comment procède-t-on ? Avec quoi ? »
- « Selon vous, quelle quantité d'informations y a-t-il sur Internet ? Autant que dans une bibliothèque ? Plus ? Moins ? Pourquoi pensez-vous cela ? »
- « Vous avez parlé de Google... Comment fait-on pour y rechercher des informations ? » « Et comment cela se passe-t-il concrètement ? »
- « Est-ce comme dans une sorte de 'grande bibliothèque' où il y a quelqu'un qui nous aide à chercher l'information demandée ? » (Ceci pour mettre en évidence le fait que tout se fait de façon automatique).
- « Qui a déjà recherché de l'information sur Internet ? », « Que cherchiez-vous ? », « Comment avez-vous fait ? »

A l'aide d'un projecteur, l'enseignant affiche la page d'accueil du moteur de recherche «Google ».

- *Il ne s'agit pas ici de vouloir mettre le moteur de recherche de Google en avant. Il s'agit tout simplement de celui le plus utilisé dans les foyers et donc le plus connu des élèves.*

Il demande aux élèves d'expliquer ce qu'ils en savent. Lorsque cela s'avère utile, les élèves se déplacent et se servent de l'ordinateur pour démontrer ce qu'ils expliquent.

Ce qui est mis en évidence :

- On tape des mots (clés) et le moteur de recherche trouve des sites Internet qui le contiennent ;
- Le moteur de recherche propose un grand nombre de sites possibles ;
- On peut chercher des informations et, aussi, des photos et des vidéos.

Il est intéressant de donner des images mentales aux élèves. Pour cela, l'enseignant peut utiliser des métaphores avec la bibliothèque (qu'ils viennent de visiter).

Exemples :

- ⇒ Un moteur de recherche, c'est comme un employé de la bibliothèque qui m'aide en me disant dans quels livres je devrais trouver ce que je cherche. Si ce n'est qu'ici, ce ne sont pas des livres mais des sites internet.  
L'idée, est de faire percevoir qu'un moteur de recherche ne produit pas les informations affichées.
- ⇒ Quand j'entre des mots clés dans la barre de recherche, c'est comme si je donnais des informations à la bibliothécaire pour qu'elle comprenne ce que je souhaite trouver. Plus les consignes (les mots clés) sont précises, mieux elle arrive à comprendre ma requête et à m'orienter
- ⇒ Si je demande à la bibliothécaire un livre sur un animal, elle risque de m'en proposer énormément (dont plein qui ne m'intéresseront pas). Mieux vaut être plus précis dans ma demande... Ex : Je cherche un livre sur le loup.
- ⇒ Certains mots peuvent avoir plusieurs significations. Parfois, pour ne pas qu'il y ait confusion, il vaut mieux employer un synonyme ou être plus précis.

On peut l'illustrer en insérant le mot « Jambes » dans la barre de recherche (images)

tout en précisant que l'on recherche des photos de la ville (située à côté de Namur). Pourtant, lorsqu'on clique, seules des photos de jambes (partie du corps) apparaissent. Il est alors intéressant d'amener les élèves à en trouver les raisons et une alternative (testée directement).

Ces constatations réalisées, l'enseignant présente l'activité à réaliser à la maison :  
« Nous venons d'utiliser « Google ». mais il existe un tas d'autres moteurs de recherche. En connaissez-vous ? »

« Savez-vous quels moteurs de recherche utilisent vos parents ? »

Les enfants citent ceux qu'ils connaissent. L'enseignant les liste sans préciser s'il y a des erreurs. Pour l'instant, il s'agit juste de garder des traces des idées émises.

« Que diriez-vous de demander à vos parents ? »

### Piste d'évaluation

Il s'agit de vérifier que l'élève a compris ce qu'est un moteur de recherche et en a perçu le principe de base.

#### Suggestions d'indicateur :

- L'élève est capable de citer au moins 2 types d'éléments présents sur un moteur de recherche (ex. : texte, image, vidéo...).
- L'élève est capable d'expliquer avec ses mots la fonction principale d'un moteur de recherche : trier les informations présentes sur Internet et proposer des sites qui contiennent l'information que je cherche.



#### Comparer Internet et un centre de documentations ?

L'idée pédagogique qui sous-tend cette comparaison est de permettre aux élèves, au travers d'une démarche concrète, de faire du sens et de construire des images mentales sur les principes de fonctionnement des moteurs de recherche en ligne.

En se rendant dans un centre de documentation, les élèves se heurtent à la même difficulté que sur Internet : il y a trop d'informations et il est important de savoir comment celles-ci sont organisées pour accéder aisément à celle que l'on cherche.



#### Ressources, liens utiles

L'enseignant peut s'inspirer de différentes sources pour encadrer la recherche d'information. En voici deux :

- <http://www.exploratice.13.ac-aix-marseille.fr/documents/Utiliser%20Google.pdf>
- <http://www.exploratice.13.ac-aix-marseille.fr/activites.htm>

### Annexes

Exemple de document de restitution remis à chaque élève à la fin du temps dans le centre de documentation, réalisé par une enseignante dans le cadre de cette séance.

Recherches d'informations.

P.....

Où peut-on se rendre pour trouver des renseignements précis sur un sujet ?

.....

Nous nous y sommes rendus.

Là, nous avons joué avec des cartes : sur certaines étaient écrits des noms d'animaux et sur d'autres des questions sur ces animaux.

Comment avons-nous procédé ?

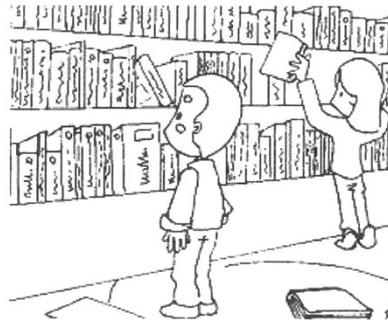
.....  
.....  
.....

Note quelle(s) difficulté(s) tu as rencontrée(s) pour réaliser ta recherche :

.....  
.....

Note ce qui t'a aidé pour réaliser ta recherche :

.....  
.....



## RECHERCHONS DE L'INFORMATION SUR INTERNET

### « Nos moteurs de recherche »

Activité n°3

🕒 10 à 15 min

#### Le contexte de l'activité

En classe, les enfants ont découvert le fonctionnement général du moteur de recherche « Google ».  
Cependant, il n'y a pas que Google... Il existe d'autres moteurs de recherche. En connaissez-vous ?

#### L'objectif de l'activité

Lister différents moteurs de recherche.

#### Le matériel nécessaire

- Un ordinateur connecté à Internet

#### Le déroulement

Il existe énormément de moteurs de recherches.  
En connaissez-vous d'autres que Google (le plus célèbre)?

L'objectif est de présenter à votre enfant les moteurs de recherche que vous connaissez.  
Expliquez-lui aussi pourquoi vous utilisez un moteur de recherche généralement.

Et... Que diriez-vous de vous amuser à faire une ou deux recherches ensemble ?

Dans le cahier de correspondance :

Si vous connaissez des moteurs de recherche, n'hésitez pas à écrire leur nom.



Un moteur de recherche est un service sur Internet qui permet de trouver des informations précises grâce à un ou plusieurs mots clés introduits dans la barre de recherche.

Certains moteurs de recherche sont adaptés pour un public particulier (les enfants, les enseignants, les musiciens...) ou pour un contenu particulier (de la musique, des images...).

**Pour les enfants : comment as-tu vécu cette activité?**

- Fun, amusé, génial 
- Content, sympa, bien 
- Pas content, nul, dégoûté 
- Pas compris, étonné 
- "On a eu un problème" (technique par ex.) 

**Et vous, parent, comment avez-vous vécu cette activité ?**

- Fun, amusé, génial 
- Content, sympa, bien 
- Pas content, nul, dégoûté 
- Pas compris, étonné 
- "On a eu un problème" (technique par ex.) 

## RECHERCHONS DE L'INFORMATION SUR INTERNET !

### « Les moteurs de recherche »

Séance n° 6

🕒 6 x 50 min

#### Contexte de la séance

Au terme de la séance précédente, les élèves ont dressé les grands principes de fonctionnement d'un moteur de recherche (Google). Ils ont également mené une activité à la maison visant à recenser différents moteurs de recherche utilisés dans les foyers. Cette séance poursuit le travail entamé.

#### Objectif de la séance

Découvrir différents moteurs de recherche.

Initier une réflexion critique et une utilisation pertinente des moteurs de recherche. .

#### Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- de préciser et d'utiliser les procédés découverts en classe qui permettent de mener efficacement une recherche en ligne à partir d'un moteur de recherche.
- d'utiliser judicieusement un (des) mot(s) clé(s) pour effectuer la recherche d'un document dans un moteur de recherche

#### Matériel nécessaire

- Un (des) ordinateur(s)
- Un projecteur
- Une connexion Internet

#### Déroulement

### 1. Les mots-clés [50 minutes]

#### a. Retour sur l'activité réalisée à la maison.

Les noms des moteurs de recherche proposés par les parents dans le cahier de correspondance sont notés au tableau. S'ils sont peu nombreux, l'enseignant peut en ajouter lui-même.

Les élèves qui le souhaitent expliquent la manière dont s'est passée l'activité à la maison.

- « *Quels moteurs de recherche avez-vous découvert avec vos parents ?* »
- « *Vous ont-ils expliqué pourquoi ils choisissent ce moteur de recherche ?* »
- « *Qu'ont-ils dit rechercher sur Internet ?* »
- ...

Durant les échanges, l'enseignant montre la page d'accueil des moteurs de recherche à l'aide d'un projecteur.

#### b. L'importance des mots clés pour la recherche :

Durant la séance précédente, un exemple avec le mot « Jambes » inscrit dans le moteur de recherche avait démontré l'importance d'être précis dans les mots utilisés.

⇒ *Pour rappel : Certains mots peuvent avoir plusieurs significations. Parfois, pour ne pas qu'il y ait confusion, il vaut mieux employer un synonyme ou être plus précis.*

*On peut l'illustrer en insérant le mot « Jambes » dans la barre de recherche (images) tout en précisant que l'on recherche des photos de la ville (située à côté de Namur). Pourtant, lorsqu'on clique, seules*

*des photos de jambes (partie du corps) apparaissent. Il est alors intéressant d'amener les élèves à en trouver les raisons et une alternative (testée directement).*

L'enseignant revient sur ce qui avait été réalisé. Il affiche le résultat pour « Jambes » et fait constater que seules des photos de jambes (partie du corps) apparaissent. Il rappelle que plusieurs propositions avaient été suggérées pour trouver des photos de la ville. Parmi celles-ci « ville de Jambes ».

Il constate : « *Quand on écrit « ville de Jambes » dans la barre de recherche, on trouve des photos de la ville... Pourtant, si on descend un peu sur la page, on trouve tout de même des photos de jambes (partie du corps) ».*

Il interroge les élèves : « *Selon vous, comment cela se fait-il ? ».*

⇒ *Cela s'explique par le fait que le moteur a réalisé une recherche de photos à partir des deux mots clés, sans se soucier de l'ordre. Ainsi, on trouve des photos de la ville de Jambes mais aussi des photos de jambes dans la ville...*

L'enseignant poursuit en montrant le résultat avec « ville de Jambes » écrit entre guillemet. Il fait constater que seules des photos prises dans la ville de Jambes apparaissent.

Il interroge les élèves : « *Selon vous, comment cela se fait-il ? ».*

⇒ *Cela s'explique par le fait qu'en plaçant une expression entre guillemets, le moteur de recherche ne proposera que les sites où l'expression est présente à l'identique.*

## 2. Comparaison de moteurs de recherche [2 X 50 minutes]

Pour cette activité, les élèves sont placés par deux devant un ordinateur.

L'idéal est de travailler en ateliers. Dans ce cas, cet atelier est celui d'apprentissage dans lequel l'enseignant reste (les autres étant autonomes).

Cela permet ne pas devoir disposer d'un nombre conséquent d'ordinateurs. Cela permet également à l'enseignant de toujours garder un œil sur ce qui s'affiche à l'écran et de pouvoir réagir rapidement si cela s'avère nécessaire.

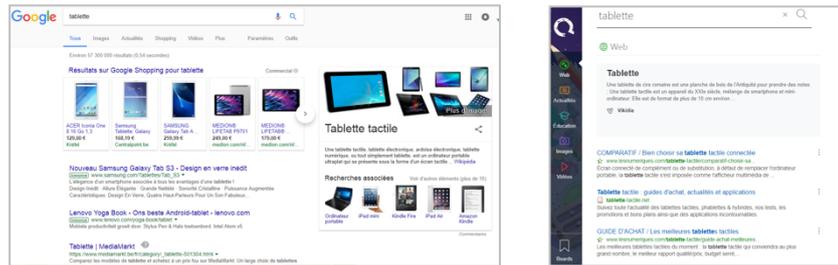
L'enseignant présente l'activité : « *A la maison, vos parents avait proposé différents moteur de recherche. J'ai noté leur nom au tableau. J'ai également complété la liste avec un ou deux autres. Nous allons en observer quelques-uns. ».*

Les élèves, par deux, découvrent librement les moteurs de recherche désignés par l'enseignant (Par exemple Google, Yahoo, Qwantjunior et Youtube). Ils constatent les similitudes et les différences puis les notent sur un document de travail.

⇒ *Le choix des 4 moteurs de recherche est arbitraire et s'explique par les spécificités de chacun :*

- *Google est le plus courant ;*
- *Yahoo, qui est très proche de Google ;*
- *Qwantjunior est destiné aux enfants ;*
- *Youtube n'est valable que pour des vidéos hébergée sur son site.*

⇒ *S'il est impossible de placer les élèves devant un ordinateur, l'activité peut se dérouler sur feuille. Dans ce cas, il est nécessaire d'avoir préalablement effectué une capture d'écran de chaque page d'accueil et d'avoir photocopié l'ensemble.*



Après quelques minutes de comparaisons libres, l'enseignant peut, si nécessaire, relancer ou guider le travail des enfants en leur donnant des sujets d'observation :

- « Comment les sites sont-ils décrits ? »
- « Que retrouve-t-on systématiquement dans chaque moteur (sur la page d'accueil / sur la page qui propose des sites) ? »
- « Quelle est la spécificité de chaque moteur de recherche ? »
- « Y a-t-il de la publicité ? »
- ...

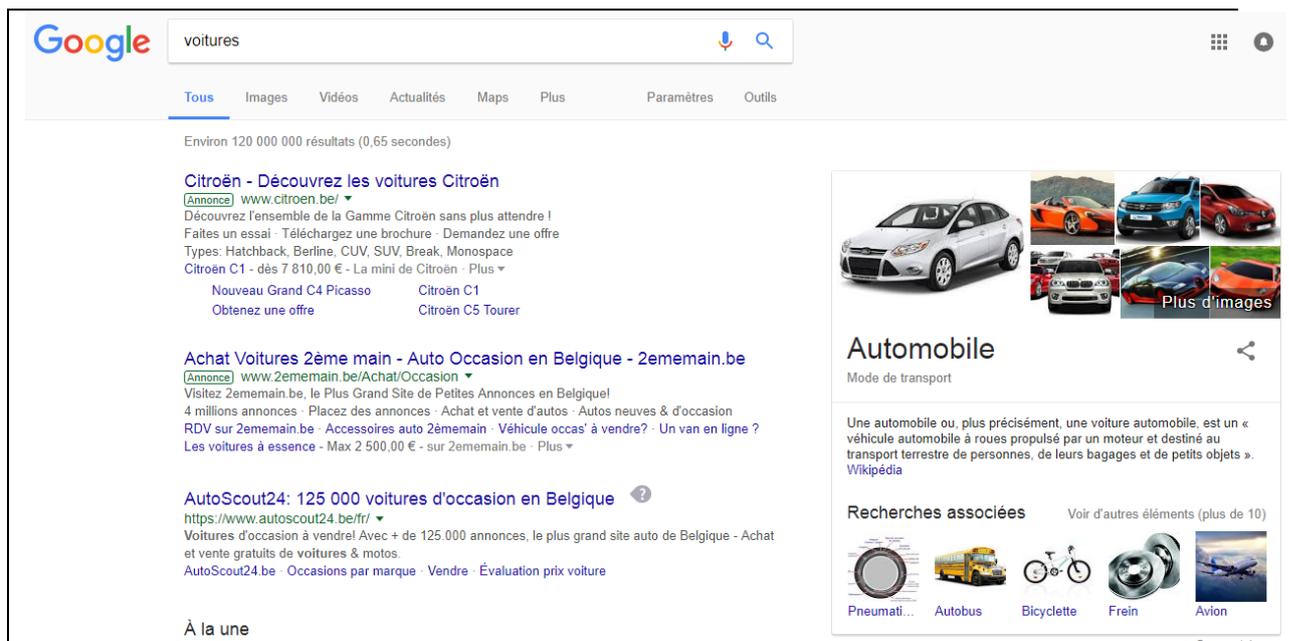
Lorsque tous les élèves ont mené cette activité, une mise en commun des points relevés est réalisée avec l'ensemble du groupe.

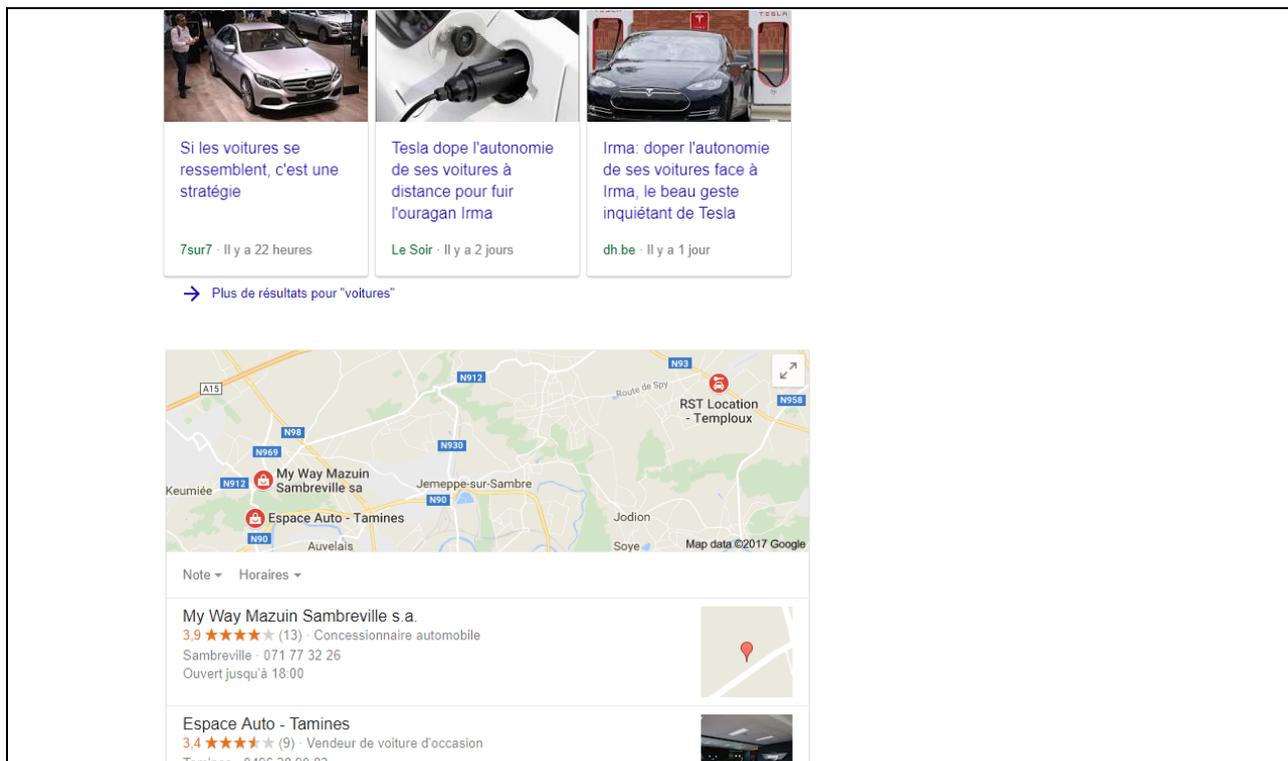
L'enseignant dispose d'un ordinateur connecté à Internet et d'un projecteur. Cela lui permet d'illustrer ou de vérifier directement ce qui est énoncé par un élève.

Une courte synthèse des observations est réalisée et est placée dans le cahier de correspondance.

### 3. Observation des éléments qui constituent une page « Google » [50 minutes]

Les élèves reçoivent un document sur lequel se trouve la capture d'écran d'une page du moteur de recherche Google (un autre moteur peut naturellement être choisi).





Les élèves travaillent par deux (afin de favoriser les interactions). Si possible, ils disposent d'un appareil (un ordinateur, une tablette...) connecté à Internet afin de pouvoir réaliser leurs observations en ligne.

Quelques consignes données aux élèves :

- Explique ce que signifient :
  - Annonce ? ✔ Environ 237 000 000 résultats (0,60 secondes)
- S'il y en a, entoure tout ce qui est de la publicité.
- Au lieu de « voitures », tape « Histoire de la voiture » dans la barre de recherche. Quelles différences constates-tu ?
- Vers quoi les liens en-dessous de « à la une » dirigent-ils ?



➤ ...

Au terme de l'activité, une mise en commun est réalisée avec l'ensemble du groupe.

Chaque réponse fait l'objet d'une argumentation de la part des élèves.

L'enseignant dispose d'un ordinateur connecté à Internet et d'un projecteur. Cela lui permet d'illustrer ou de vérifier directement ce qui est énoncé par un élève.

Une courte synthèse des observations est réalisée et est placée dans le cahier de correspondance.

#### 4. Recherche d'informations sur Internet. [50 minutes]

Une nouvelle fois, les élèves sont placés par deux devant un ordinateur (ils reconstituent les groupes formés durant l'activité réalisée à la bibliothèque). De nouveau, l'idéal est de travailler en ateliers (celui-ci étant celui d'apprentissage dans lequel l'enseignant est présent).

L'enseignant explique : « Vous devez vérifier les réponses trouvées dans la bibliothèque en utilisant Internet.

Soyez précis dans ce que vous inscrivez dans la barre de recherche. Il faudra probablement reformuler ce qui était écrit. »

Il illustre cette reformulation par un exemple :

⇒ Au lieu de « Trouve de quoi se constitue l'alimentation de ton animal » et « la poule » je vais écrire « l'alimentation de la poule » comme « mots clés ».

Il peut également tester d'autres formulations et comparer les résultats : « manger de la poule », « nourriture de la poule », « la poule mange » ...

Par la suite, les élèves effectuent les recherches pour vérifier leurs réponses.

L'enseignant observe les élèves et peut les encourager à proposer une nouvelle formulation de mots-clés qui favorise de meilleurs résultats pour la recherche.

#### 5. Moment de synthèse des découvertes sur la recherche d'information [50 minutes]

La méthodologie pour la gestion de la classe durant ce temps de synthèse appartient à l'enseignant et est fonction des habitudes.

Les éléments de cette synthèse porteront sur les thématiques suivantes :

- Qu'est-ce qu'un moteur de recherche ?
- Comment fonctionne un moteur de recherche ?
- Comment choisir ses mots clés ?

Au terme de la séance, il est intéressant de publier la synthèse dans le cahier de correspondance. Cela permettra aux parents de la consulter, si besoin, avec leurs enfants et donc d'assurer le maillage entre l'école et la famille.

#### Piste d'évaluation

##### Suggestions d'indicateur :

- L'élève est capable de formuler un mot clé pertinent pour une recherche précise.
- L'élève est capable d'expliquer, dans ses mots, une démarche pertinente qui permet de mener efficacement une recherche en ligne à partir d'un moteur de recherche



En résumé, un moteur de recherche est un service en ligne qui sélectionne les sites susceptibles de trouver des informations précises à partir d'un ou plusieurs mots clés introduits dans la barre de recherche.

Certains moteurs de recherche sont adaptés pour un public particulier (les enfants, les enseignants, les musiciens...) ou pour un contenu particulier (de la musique, des images...). Il est donc important de ne pas se limiter à un seul.

**Ressources, liens utiles**

Une vidéo parmi d'autres qui propose une synthèse sur ce qu'est un moteur de recherche et sur la façon de l'utiliser :

- [https://www.youtube.com/watch?v=453B\\_m6sBQ4](https://www.youtube.com/watch?v=453B_m6sBQ4)

## RECHERCHONS DE L'INFORMATION SUR INTERNET

«À la recherche de conseils pour nous aider... » Activité n°4

 30 à 40 min.

### Le contexte de l'activité

En classe, les enfants ont observé des moteurs de recherche et cherché à en comprendre le fonctionnement. La prochaine étape: apprendre à mener efficacement une recherche d'information sur Internet.

### L'objectif de l'activité

Trouver ensemble 3 conseils utiles pour rechercher rapidement et efficacement une information sur Internet puis les partager aux autres élèves et à l'enseignant de la classe via le cahier de correspondance.

Ces 3 conseils seront ensuite utilisés et retravaillés en classe.

### Le matériel nécessaire

- Un ordinateur (ou un autre matériel) connecté à Internet (pour effectuer les recherches)
- Une feuille pour prendre des notes durant l'activité.

### Le déroulement

#### 1. Vos petits trucs...

Comment procédez-vous lorsque vous faites des recherches sur Internet ? Avez-vous des trucs pour gagner du temps (ou éviter d'en perdre...) ? Avant de vraiment commencer l'activité, n'hésitez pas à expliquer vos petits trucs personnels à votre enfant...

#### 2. Avant de commencer vos recherches...

Il y a énormément de sites Internet qui donnent des petits trucs sur la façon de rechercher des informations sur Internet. Que diriez-vous de partir à leur recherche ?

Avant cela, il est important de vous assurer que votre enfant est au clair sur ce que vous devez faire : « chercher, pour la classe, des conseils pour vite trouver des informations sur Internet ». Demandez-lui de vous expliquer.

#### 3. Rendez-vous sur un moteur de recherche et commencez votre recherche...

Commencez par choisir ensemble ce que vous allez écrire dans le moteur de recherche. Soyez le plus précis possible...

Si vous êtes en manque d'inspiration, vous pouvez effectuer une recherche en tapant :

- « conseils pour rechercher de l'information sur Internet »
- ou « comment rechercher de l'information sur Internet »
- ou « conseils pour les enfants : trouver une information sur internet »

- ou ...

4. **Naviguez** ensemble à travers les sites proposés (choisissez les plus pertinents selon vous). Récoltez les conseils que vous trouvez (notez-les sur une feuille pour ne pas les oublier...). Discutez des conseils ensemble pour être certain que votre enfant les comprend.
5. Avec votre enfant, **choisissez** les 3 conseils qui vous semblent les plus importants et postez-les dans le carnet de correspondance. Essayez d'écrire de courtes phrases précises (ex : « Il faut faire attention à l'orthographe » ou « Il faut rester bien concentré sur l'information qu'on cherche »).

*Vous n'avez trouvé qu'un ou deux conseils ? Pas d'inquiétude... C'est déjà très bien !*



#### Si vous ne trouvez pas de site...

Il existe des sites spécialisés sur l'éducation aux médias numériques avec les élèves. Souvent ces sites proposent de conseils pour rechercher de l'information sur Internet. En voici quelques-uns :

- « <http://habilomedias.ca/fiche-conseil/comment-chercher-dans-internet> »
- « <http://www.grandireensemble-hatier.com/methodes/Internet.pdf> »
- « <http://www.vosquestionsdeparents.fr/dossier/740/aider-les-enfants-a-chercher-sur-internet> »

#### Pour les enfants : comment as-tu vécu cette activité?

- Fun, amusé, génial
- Content, sympa, bien
- Pas content, nul, dégoûté
- Pas compris, étonné
- "On a eu un problème" (technique par ex.)

#### Et vous, parent, comment avez-vous vécu cette activité ?

- Fun, amusé, génial
- Content, sympa, bien
- Pas content, nul, dégoûté
- Pas compris, étonné
- "On a eu un problème" (technique par ex.)

## RECHERCHONS DE L'INFORMATION SUR INTERNET

### « Intégrons à la charte les conseils pour une bonne recherche d'informations en ligne »

Séance n° 7

2 X 50 min.

#### Contexte de la séance

À la maison, les élèves ont récolté des conseils pour la recherche d'information en ligne. À l'aide du cahier de correspondance, en classe, le groupe classe va récolter ces conseils pour les intégrer dans la charte des usages numériques.

#### Objectif de la séance

Compléter la charte des usages numérique construite en classe en y insérant les conseils pour une bonne recherche d'information.

#### Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable:

- de préciser et d'utiliser les procédés découverts en classe qui permettent de mener efficacement une recherche en ligne à partir d'un moteur de recherche.
- d'utiliser judicieusement un (des) mot(s) clé(s) pour effectuer la recherche d'un (de) document(s) dans un moteur de recherche

#### Matériel nécessaire

- Le cahier de correspondance
- Des feuilles A3 de couleur
- Des post-it
- La charte de classe sur les usages numériques

#### Déroulement

**Avant la séance**, l'enseignant récolte l'ensemble des conseils déposés dans le cahier de correspondance par les parents et élèves. Il note l'ensemble de ces commentaires sur différents post-it (1 conseil par post-it) et les met à disposition sur une table.

- *Si le cahier de correspondance comprend peu de conseils, on peut en ajouter soi-même. Différents sites vous en proposent (cfr. bas de la fiche).*

Sur des feuilles de couleur A3 (disposées au mur), l'enseignant propose différentes «catégories» de conseils (une catégorie par feuille de couleur) donnés pour la recherche d'information en ligne.

Par exemple :

- **Les mots clés** (ex : Bien formuler des mots clés pour aller précisément vers

- l'information que l'on cherche ; éviter les mots trop compliqués ...)
- **Qu'est-ce que je cherche ?** (ex : Quelle question se pose-t-on ?, Cherche-t-on une image, une photo, un dessin, une vidéo ... ? ...)
  - **Sélectionner des sites Internet** (ex : Ne pas lire toutes les pages qui se présentent ; Bien lire le descriptif des sites ; Se rendre sur des sites qui se présente comme fiables ...)
  - ...

Cette liste, non-exhaustive, peut bien entendu être adaptée en fonction des conseils émis dans le cahier de correspondance.

Une autre démarche : Ne pas proposer directement les catégories mais demander aux élèves, après avoir classé librement les post-it selon leur contenu, de donner un nom à chaque catégorie.

### 1<sup>er</sup> étape : Expliquer aux élèves la démarche

L'enseignant explique : *“L'activité consiste à utiliser ce qui a été fait à la maison pour continuer à construire notre charte sur les usages numériques. Nous avons découvert qu'il est important de rechercher efficacement sur Internet. Avec vos parents, dans le cahier de correspondance, vous avez placé vos astuces de recherche. Aujourd'hui, nous allons les découvrir et les classer”*.

L'enseignant présente les différentes catégories (feuilles A3) et le contenu des post-it. Il invite ensuite les élèves à prendre ces post-it et à placer chacun dans la catégorie qui lui correspond.

- *Pour éviter que les enfants éprouvent des difficultés dans la compréhension de ce qui est écrit sur les post-it, il vaut mieux commencer l'activité par une lecture et une interprétation collectives de leur contenu. Cela permettra non seulement à chacun de faire du sens mais aussi, si besoin, de clarifier le conseil donné.*
- *Il se peut que des conseils reçus ne soient pas corrects ou pertinents. Il est donc important d'amener les élèves à s'interroger, à tester ce qui est proposé et, surtout, à expliciter et justifier la pertinence (ou non).*
- *Durant la phase de classement des post-it, il est probable que certains conseils puissent être placés dans plusieurs catégories. Ce n'est pas un problème. L'intention est surtout de favoriser le dialogue sur les différents points évoqués pour ensuite alimenter la charte. Il n'y a donc pas de bonnes ou mauvaises réponses...*

### 2<sup>ème</sup> étape : Reformuler et intégrer les conseils dans la charte

Pour chaque catégorie, les élèves reformulent l'ensemble en trois phrases courtes (une idée par phrase) qui synthétisent les conseils exprimés. La structure des phrases doit être similaire à celle utilisée jusque là dans la charte puisque l'intention est de les y insérer...

Ce travail peut être effectué collectivement ou en petits groupes...

Les conseils sont ensuite intégrés dans la charte de la classe sur les usages numériques. On en profite pour relire la charte tous ensemble.

### 3<sup>ème</sup> étape : S'exercer et utiliser les conseils

Proposer aux élèves d'effectuer des recherches en ligne.

Mieux vaut privilégier le travail avec un petit groupe (dans le cadre d'un atelier d'apprentissage, par exemple). De cette manière, l'enseignant pourra amener les élèves à expliciter et argumenter

leur démarche et s'assurer de la bonne compréhension et exécution des conseils placés dans la charte.

### Piste d'évaluation

Lorsque l'élève effectue une recherche en ligne, il utilise les conseils donnés

Suggestion d'indicateur :

- L'élève peut expliciter trois conseils pour mener une recherche en ligne et il les met en application.



Certains sites proposent de nombreux conseils pour rechercher de l'information sur Internet.

Par exemple :

- <http://habilomedias.ca/fiche-conseil/comment-chercher-dans-internet> ;
- <http://www.grandireensemble-hatier.com/methodes/Internet.pdf> ;
- <http://www.vosquestionsdeparents.fr/dossier/740/aider-les-enfants-a-chercher-sur-internet>

## RECHERCHONS DE L'INFORMATION SUR INTERNET

### «Recherchons efficacement des informations en ligne»

Activité n°5

🕒 10 à 30 minutes (plusieurs fois)

#### Le contexte de l'activité

À l'école les enfants ont appris ce qu'est un moteur de recherche. Ils ont aussi identifié différents conseils pour les utiliser efficacement et ont créé une charte des usages d'Internet. Actuellement, les enfants apprennent à effectuer des recherches d'information efficaces sur Internet sur base de questions précises.

#### L'objectif de l'activité

Accompagner l'enfant dans une démarche en 3 étapes pour l'aider à mener une recherche d'information efficace sur Internet.

#### Le matériel nécessaire

- Un Ordinateur avec une connexion Internet.

#### Le déroulement

Lorsque votre enfant doit faire une recherche sur Internet, nous vous proposons de l'accompagner et de lui demander de justifier ce qu'il fait. Vous allez procéder chaque fois selon 3 étapes :

- **Etape n°1 : préparer sa recherche d'information**

Avant de commencer à chercher, il est important de savoir ce que l'on veut trouver... C'est la base de la recherche... Invitez votre enfant à formuler une question claire sur ce qu'il recherche. Demandez-lui d'expliquer de manière précise ce qu'il recherche (« Que cherches-tu comme information ? », « Quelle information précise veux-tu ? », « Pourquoi ? »)..

- **Etape n°2 : Se connecter sur un moteur de recherche**

Rendez-vous sur un moteur de recherche tel que « <https://www.qwantjunior.com> ». Choisissez ensemble ce que vous allez taper dans le cadre de recherche. Veillez à ce que la recherche soit la plus précise (exemple : si vous cherchez ce que mange un cobaye, mieux vaut taper « la nourriture du cobaye » que « le cobaye » (trop vague) ou « manger du cobaye » (vocabulaire pas précis).

- **Etape n°3 : Rechercher la réponse à la question**

Parmi les sites proposés, choisissez ensemble celui qui semble le plus judicieux. Demandez à votre enfant d'expliquer son choix avant qu'il clique. Encouragez-le à bien lire les intitulés et les descriptifs des sites. Sur le site, amusez-vous à retrouver rapidement l'information sur la page...

#### Des petits défis ?

N'hésitez pas à vous lancer des petits défis...

Quelques exemples :

- Choisissez avec votre enfant un animal (la poule, le lynx, l'autruche...) et posez-vous une question précise sur son alimentation, son habitat, sa couleurs, son cri, son espérance de vie....  
Par exemple : « Où trouve-t-on des autruches ? » « Que mange-t-elle ? ».  
Tentez ensuite de trouver le plus vite possible la réponse...
- « Trouve le nom de la capitale de Chine en 30 secondes ».
- « En 30 secondes, trouve le nom et une photo de celui qui chante "Dans le port d'Amsterdam" ».
- « Trouve deux sites différents qui donnent la même réponse à la question ».
- ...

### Dans le cahier de correspondance...

Notez une question dont vous avez cherché la réponse ensemble puis expliquez en deux ou trois lignes si vous l'avez trouvée facilement et si votre recherche a été efficace.

En bref : « Comment s'est passée cette recherche d'information ? »



N'hésitez pas à vous reporter à la **charte des bons conseils en ligne** créée par les enfants. Cette charte est disponible dans le cahier de correspondance.

**Des moteurs de recherche pour les enfants** : Le moteur proposé ici, « *Qwant junior* », est spécialement pensé pour les jeunes. Les résultats sont filtrés pour ne laisser passer aucun contenu non-adapté à leur jeune âge.

Il existe d'autres moteurs de recherche pour les enfants. Par exemple : [www.lespagesjuniors.com](http://www.lespagesjuniors.com)

**Pour les enfants : comment as-tu vécu cette activité?**

- Fun, amusé, génial
- Content, sympa, bien
- Pas content, nul, dégoûté
- Pas compris, étonné
- "On a eu un problème" (technique par ex.)

**Et vous, parent, comment avez-vous vécu cette activité ?**

- Fun, amusé, génial
- Content, sympa, bien
- Pas content, nul, dégoûté
- Pas compris, étonné
- "On a eu un problème" (technique par ex.)

# SENSIBILISONS AUX BONS USAGES DE LA RECHERCHE EN LIGNE

## «La recherche sur Internet en jeu»

Séance n° 8

5 X 50 min

### Contexte de la séance

Les élèves ont été conscientisés aux usages du numériques et particulièrement à la recherche en ligne. Ils ont construit une charte en classe.

Sur base de leurs découvertes, les élèves vont maintenant créer un jeu sur le thème de “la recherche en ligne” à destination des autres classes et de leurs parents.

### Objectif de la séance

Créer un jeu pour structurer les apprentissages liés aux outils et la méthodologie de recherche d'informations en ligne.

### Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable:

- de chercher efficacement une information à partir d'une interface.

### Matériel nécessaire

- Le matériel nécessaire dépendra du jeu créé par les élèves.
- Une connexion Internet et, au minimum, un ordinateur connecté.

### Déroulement

Mise en situation.

L'enseignant présente le projet aux élèves :

« Nous avons découvert ce qu'est un moteur de recherche et la manière efficace de rechercher des informations sur Internet. Nous allons maintenant créer un jeu pour partager nos découvertes avec les autres classes et nos parents. »

6. Les élèves commencent par définir le principe du jeu. Pour cela, il leur est conseillé de s'inspirer de jeux qu'ils connaissent déjà (jeux de l'oie, quizz...).
- Le principe du jeu : amener les joueurs à répondre à des questions et à relever des défis liés à la recherche en ligne.
- Le support du jeu (à débattre et définir par les élèves) doit tenir compte des spécificités de la classe (le matériel à disposition, l'âge des élèves, le temps dont on dispose pour réaliser le jeu...).
- *Quelques exemples :*

- *Le jeu de l'oie.* Les cases du jeu sont coloriées selon des couleurs spécifiques. En fonction de la couleur, le joueur doit répondre à une question, effectuer une recherche sur Internet en un temps donné ou ... En cas de mauvaise réponse, le joueur doit retourner sur la cas où il se trouvait initialement.
- *Le défi chronométré.* Il s'agit de répondre correctement à un maximum de questions en un temps donné. Chaque question se trouve sur une carte spécifique. Lorsque le joueur a répondu à une question, il pioche une nouvelle carte.
- ...

7. Les élèves créent les questions du jeu. Certaines sont relatives au contenu de la charte sur les usages médiatiques élaborée en classe précédemment et d'autres sollicitent une recherche sur Internet pour y répondre.

- *Quelques exemples (qui peuvent être présentés aux élèves comme modèles) :*

 <p>Tu disposes d'une minute pour trouver sur Internet :</p> <p><b>Le titre et l'auteur de cette poésie ?</b></p> <p>Bon dieu, que de choses à faire! Enlève tes souliers crottés, Pends donc ton écharpe au vestiaire, Lave tes mains pour le goûter,</p> <p>Revois tes règles de grammaire. Ton problème est-il résolu ? Et la carte de l'Angleterre, Dis, quand la dessineras-tu ?</p> <p>Aurai-je le temps de jouer A mes jeux préférés, De rêver assise par terre, Devant mes châteaux de nuées, Bon dieu, que de choses à faire!</p>	 <p><b>Sur quel icône vas-tu cliquer pour rechercher la photo d'un acteur de cinéma.</b></p> 
<p>Voici une proposition de site sur le moteur de recherche « Google ».</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <p><a href="#">Histoire d'Internet</a> ?</p> <p><a href="http://histoire-internet.vincaria.net/">histoire-internet.vincaria.net/</a> ▼</p> <p>L'histoire d'Internet : ses origines, ses acteurs, ses évolutions 1996 - Hotmail 1995 - Altavista 2009 - Rétrospective</p> </div> <p><u>Que signifie le sigle :</u> ?</p> <p>A. Le site répond à des questions B. Les pages du site n'existent plus C. On ne sait pas si le site est dangereux D. On ne connaît pas l'adresse du site E. Le site ne contient pas la réponse à l'objet de ma recherche</p>	 <p>Tu disposes d'une minute pour trouver sur Internet :</p> <p><b>La hauteur actuelle de la Tour Eiffel (antennes comprises) ?</b></p> 

<p><b>Dis quelle information est FAUSSE</b></p> <p>A. Les moteurs de recherche utilisent le contenu des sites dans le monde entier pour trouver ce que je cherche.</p> <p>B. Les moteurs de recherche utilisent les informations contenues dans les ordinateurs des gens connectés pour trouver ce que je cherche.</p>	<p><b>Dis quelle information est VRAIE</b></p> <p>A. Tous les sites proposés par un moteur de recherche ne comportent que des informations vraies.</p> <p>B. Les sites proposés par un moteur de recherche sont classés en fonction de la qualité des informations.</p> <p>C. Des gens paient pour que leur site apparaisse en premier dans un moteur de recherche.</p>
<p> Tu disposes d'une minute pour trouver sur Internet :</p> <p><b>Une photographie du poète Maurice Carême</b></p> 	 <p><b>Que signifie le logo <span style="border: 1px solid green; padding: 2px;">Annonce</span> ?</b></p>

8. Elaboration du support et des cartes de jeu (questions)

- *La mise au net des questions peut être réalisée sur ordinateur. Cela constitue une belle opportunité pour les élèves d'appréhender le clavier et le travail de mise en page. Cette phase peut, par exemple, être réalisée dans le cadre d'un atelier. En fonction des savoir-faire des élèves dans le domaine, l'enseignant peut concevoir une fiche numérique vierge dans laquelle l'élève n'a plus qu'à intégrer sa question. Exemple :*

<p><b>Réponds</b></p> <p><b>Q ?</b></p> <p>A. L</p> <p>B. L</p> <p>C. L</p>	<p> Tu disposes d'une minute pour trouver sur Internet :</p> <p><b>L</b></p>
---	--

9. Les élèves testent leur jeu en classe. Ils tentent de répondre aux questions formulées par leurs camarades. Cela permet de s'assurer que toutes les questions sont à la fois compréhensibles, pertinentes et réalisables. Des adaptations sont apportées si nécessaires.
10. Présentation du jeu aux autres classes pour qu'ils puissent y jouer.
11. Selon une gestion du matériel à prévoir, les élèves se rendent chez eux avec le jeu créé afin de le proposer à leurs parents.

### Piste d'évaluation

Proposer aux élèves de jouer au jeu qu'ils ont réalisé.

Suggestion d'indicateur:

Les élèves répondent à X questions dans le temps imparti.



Il existe de nombreux logiciels et applications qui permettent de créer des "flashcards". Il s'agit de cartes où la question apparaît sur une face et la réponse sur l'autre. Utilisées généralement pour réviser, elles peuvent également l'être dans le cadre du jeu inventé par les élèves.

Pour en savoir plus, n'hésitez pas à taper "comment créer des flashcards" dans un moteur de recherche... Vous trouverez rapidement votre bonheur...

## SENSIBILISONS AUX BONS USAGES DE LA RECHERCHE EN LIGNE

### « Si on jouait ? »

Activité n°6

 20 à 30 min

#### Le contexte de l'activité

Les enfants ont construit un jeu sur le thème "les moteurs de recherche et la recherche d'infos en ligne".

#### L'objectif de l'activité

Le jeu permet à chacun de mieux comprendre le fonctionnement des moteurs de recherche et d'apprendre à chercher efficacement des informations sur Internet.  
En jouant avec vous, votre enfant pourra exercer ses apprentissages tout en s'amusant...

#### Le matériel nécessaire

- Le jeu créé en classe (remis par l'école selon les conditions décidées avec les élèves)
- Un ordinateur (ou un autre matériel) connecté à Internet (pour effectuer les recherches)

#### Le déroulement

1. Votre enfant vous explique les règles du jeu et vous montre un ou deux exemples.
2. Vous jouez avec votre enfant selon les règles définies.  
Durant la partie, lorsque certaines réponses n'ont pas obtenu la bonne réponse, n'hésitez pas à en débattre avec votre enfant.  
Si l'un d'entre vous ne trouve pas une information dans le temps imparti, essayez de trouver ensemble la raison qui a fait que la recherche n'a pas été assez rapide. Avant de continuer la partie, vous pouvez même tenter de trouver un procédé plus rapide et l'essayer ensemble.
3. N'hésitez pas à rejouer à un autre moment et à partager votre impression sur le jeu au sein du cahier de correspondance.



#### Quelques astuces :

- Si vous placez plusieurs mots dans la barre de recherche, n'hésitez pas à écrire le signe + avant chaque mot. Le moteur ne vous proposera que les sites où tous les mots apparaissent. (exemple : +date+invention+téléphone )
- Si vous placez une expression entre guillemets, le moteur ne vous proposera que les sites où cette expression apparaît. C'est par exemple quand on veut rechercher l'auteur d'une chanson à partir d'un extrait du

texte (ex : « je vous ai apporté des bonbons » )  
 - Si vous ne voulez pas qu'un mot apparaisse, on peut l'exclure en plaçant le signe – (moins) devant. (ex : « moteur de recherche »-Google => si vous voulez trouver un moteur de recherche autre que Google)  
**Un chouette moteur de recherche sécurisé pour les enfants :**  
[www.qwantjunior.com](http://www.qwantjunior.com)

**Pour les enfants : comment as-tu vécu cette activité?**

- Fun, amusé, génial
- Content, sympa, bien
- Pas content, nul, dégoûté
- Pas compris, étonné
- "On a eu un problème" (technique par ex.)

**Et vous, parent, comment avez-vous vécu cette activité ?**

- Fun, amusé, génial
- Content, sympa, bien
- Pas content, nul, dégoûté
- Pas compris, étonné
- "On a eu un problème" (technique par ex.)

## SENSIBILISONS AUX BONS USAGES DE LA RECHERCHE EN LIGNE

### « Partageons nos découvertes... »

Séance n°9

3 ou 4 X 50 min

#### Contexte de la séance

Les élèves ont été conscientisés aux usages du numériques et particulièrement à la recherche en ligne. Ils ont construit une charte en classe. L'intention est de communiquer les éléments de cette charte sur le site de l'école (et/ou ailleurs).

#### Objectif de la séance

Utiliser des éléments visuels ou sonores et un support médiatique appropriés pour produire un contenu médiatique qui sensibilise aux bons usages de la recherche sur Internet.

#### Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable:

- d'utiliser un média familier pour produire un contenu médiatique
- d'orienter sa production médiatique (contenu et format) en tenant compte des destinataires et du support de diffusion.

#### Matériel nécessaire

- Le matériel sera fonction du type de contenu médiatique décidé et produit par les élèves (un simple texte, une capsule audio ou vidéo...)

#### Déroulement

L'enseignant présente le projet aux élèves : « Nous avons découvert des astuces pour rechercher efficacement des informations sur Internet. Nous allons maintenant partager nos découvertes. »

#### Le choix du support et du type de message [50 minutes]

Avant tout, il s'agit de déterminer la situation de communication et de définir la façon dont on va relayer nos découvertes.

Il faut à la fois déterminer le support (document papier, Internet,...) et le type de message (un simple texte mis en forme, un texte illustré, plusieurs capsules audio ou vidéos, une capsule vidéo publiée sur Youtube, ...).

Exemple de questions à se poser :

- « A qui allons-nous principalement nous adresser ? »
- « Quelles sont les habitudes de notre public cible ? Quel(s) média(s) utilise-t-il et préfère-t-il généralement ? »
- « Comment faire en sorte que le public cible soit en mesure et ait envie de découvrir nos conseils ? », « Qu'est-ce qui est le plus susceptible d'attirer son attention ? »
- « Quels avantages un support particulier (Internet, par exemple) présente-t-il ? », « Et quels inconvénients ? »
- ...

### La production du document qui sera partagé [2ou3X50 minutes]

Il est difficile de préciser la méthodologie à mettre en place pour la production du document. Elle dépendra inévitablement du support et du format du message choisis.

En tout cas, il est important de porter l'attention des élèves sur le fait qu'il est impératif d'adapter son langage (vocabulaire, longueur du texte,...) à la situation de communication. On ne s'adresse pas de la même manière à des enfants et à des adultes. On n'utilise pas non plus le même type de discours lorsqu'il est écrit ou lorsqu'il est oral...

En fonction du format choisi, il est intéressant de commencer par collectionner d'autres documents du même type afin d'observer la manière dont ils sont généralement construits et d'en dégager la structure principale.

La collection des documents peut être réalisée par les élèves eux-mêmes... Ce sera une bonne occasion pour eux d'exercer leurs apprentissages liés à la recherche en ligne...

Quelques pistes pour le choix du format et de support :

- Un texte pour le journal de l'école ou pour le blog ;
- Une affiche sur laquelle chaque point est illustré par un dessin, un pictogramme ou une photo ;
- Une capsule audio qui sera diffusée sur une radio ou via le blog de la classe ;
- Plusieurs courtes capsules vidéo scénarisées qui illustrent chaque fois un point de la charte (et qui sera publiée sur le blog de la classe) ;
- Un texte rédigé à la manière des « 10 commandements » ;
- Une capsule vidéo réalisée à la manière d'un tutoriel ;
- ...

Une fois le(s) document(s) produit(s) et diffusé(s), il serait intéressant d'inciter les gens (les parents, principalement) à donner leur avis sur ceux-ci. Via le cahier de correspondance, par exemple...

Plus tard, un retour sur les commentaires pourrait être effectué en classe avec les élèves.

### Piste d'évaluation

Une priorité est de définir le format et le support le plus adapté au destinataire (le public cible). Proposez une nouvelle situation de communication (nouveau public cible) et demandez à l'élève de déterminer le support le type de message qu'il envisage.

Suggestion d'indicateur:

L'élève argumente son choix en évoquant le destinataire (son âge, son statut, ses habitudes, ...).



Si vous optez pour la réalisation de photos ou de vidéos sur lesquelles apparaîtront les élèves, comme celles-ci seront publiées, il est indispensable de posséder un document signé des parents qui atteste qu'ils acceptent que vous diffusiez l'image de leurs enfants.