

EXPLORER LES REPRÉSENTATIONS SUR « LES BONNES/MAUVAISES PRATIQUES » (réseaux sociaux, moteurs de recherche, smartphone, ordinateur, jeux vidéos, etc)



Séance n°1
90 min

Contexte de la séance

C'est la première séance en classe, il convient de rappeler le cadre du projet tandem (déroulé école-maison), d'aborder la production finale (ici, un jeu de l'oie), ainsi que de permettre l'immersion dans la thématique des "bonnes/mauvaises" pratiques numériques.

Objectifs de la séance

> Connaître et recueillir les représentations que les élèves ont des bonnes et mauvaises pratiques numériques

Acquis d'apprentissage

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

- d'exprimer son point de vue sur différents usages numérique
- d'avoir une forme d'analyse critique sur ce que peuvent être des "bonnes" / "mauvaises" pratiques numériques

Matériel nécessaire

- Pictogrammes écrans (en imprimer au minimum 2 par élève)
- Photos du photolangage imprimées et découpées (pdf en annexe et [ici](#)) (et facultatif : plastifiées)
- un ou plusieurs feutres velleda

Déroulement

INTRODUCTION - 10min

Il s'agit d'introduire le projet auprès de l'ensemble des élèves, et particulièrement à ceux et celles dont les parents ne sont pas impliqués dans l'expérimentation.

Vous pouvez aborder avec la classe la durée du projet et son articulation école-famille.

Vous pouvez aussi montrer quelques exemples de jeux de l'oie : [exemple 1](#) ; [exemple 2](#) ; [exemple 3](#)

1/ BRAINSTORMING - 30min

a) Demander aux élèves ce que la thématique leur évoque de façon individuelle : Chacun-e marque au moins 1 idée "positive" et 1 idée "négative" sur les pictogrammes (une seule idée par pictogramme) (en se référant aux réseaux sociaux, aux jeux vidéos, à la tablette, à internet, etc). Toutes les réponses sont justes !

Consigne :

Quelles "bonnes choses" sont possibles avec internet - les réseaux sociaux - les téléphones, les jeux vidéos etc ?

Notez UNE SEULE IDÉE par pictogramme

Quelles "mauvaises choses" sont possibles avec internet - les réseaux sociaux - les téléphones, les jeux vidéos etc ?

Notez **UNE SEULE IDÉE** par pictogramme

b) Mettre en commun leurs idées. Pour cela, lancer un échange en classe entière et demander aux élèves de formuler leurs représentations selon des items différents.

Consigne : **Quelles sont les “bonnes” ou “mauvaises” façons d'utiliser/de pratiquer ...**

- internet ?
- une tablette ?
- les réseaux sociaux ?
- un smartphone ?
- les jeux vidéo ?
- etc

Noter les mots au tableau (ou sur un traitement de texte s'il y a un ordinateur relié à un vidéoprojecteur) en différenciant ce qu'ils considèrent comme “positif” et “négatif” dans 2 parties distinctes.

Là encore, il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse.

2/ PHOTOLANGAGE - 45 min

a) Disposer les photos (fournies par Fréquence écoles) sur le sol.

b) Après un temps d'observation, chacun-e des élève explique quelle photo évoque pour lui-elle

- une “mauvaise” utilisation/pratique
- une “bonne” utilisation/pratique
- une utilisation/pratique ni bonne, ni mauvaise

A chaque fois en expliquant brièvement pourquoi. **L'enseignant-e prend des notes** sur ce qui est dit.

c) Noter “**B**” (bonne), “**M**” (mauvaise) ou “**BM**” au dos des images à chaque fois qu'elles sont choisies au velledda.

Note 1 : *ce n'est pas un temps de débat, et il n'est pas nécessaire que tout le monde soit d'accord. Par exemple, une photo peut être choisie par un élève pour une “mauvaise” pratique puis choisie par un autre pour une “bonne” pratique. L'enseignant-e n'intervient pas dans un choix d'élève, même si il-elle est surpris-e par un positionnement.*

Note 2 : *Une image peut être choisie plusieurs fois, il suffit de la remettre au sol (ou sur la table) une fois que l'explication du choix par l'enfant est terminée.*

d) Pour clore la séance, avec l'aide de la classe, **classer les photos** qui ont uniquement “M” inscrit dessus, ou “B”, ou “BM” et les regrouper en 3 piles. Garder également celles qui ont des inscriptions différentes sans les classer.

Amener les élèves à se questionner sur la dimension subjective de ce qui est considéré comme “bon” ou “mauvais”

Piste d'évaluation

> Suggestion d'indicateur: Les élèves ont pu évoquer leurs avis sur les différents sujets, même s'ils n'étaient pas d'accord.