

TRIER ET METTRE EN FORME LES PRATIQUES SELON 4 GRANDES CATÉGORIES



Séance n°7

90 min

Contexte de la séance

Les pratiques ("bonnes" et "mauvaises") recueillies au préalable doivent à présent être synthétisées afin de les rendre plus facilement mobilisables lors de la création du jeu.

Objectif de la séance

- > Permettre aux élèves d'avoir une vision d'ensemble des pratiques et les aider à les catégoriser.
- > Compléter les pratiques recueillies pour équilibrer le jeu.

Acquis d'apprentissage

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

- d'identifier quatre grandes familles dans lesquelles ranger les pratiques numériques et leurs implications
- de citer aussi bien des usages "bénéfiques" que "à éviter" en lien avec les pratiques numériques

Matériel nécessaire

- L'ensemble des fiches activités 1 et 2 (à la maison) de recueil des pratiques (postées par les parents sur le carnet en ligne)
- Des feutres rouge et bleu / des ciseaux / des feuilles de papier vierge
- Les tables organisées sous forme d'îlots
- fiche [annexe](#) (tableau vierge) imprimées (un tableau par îlot)

Déroulement

NB : Avant de démarrer l'enseignant.e doit s'assurer que toutes les fiches de recueil des pratiques des activités maison 1 et 2 ont été photographiées et enregistrées en ligne. C'est à la fois la "sauvegarde" et la "matière première" de cette activité.

En début de séance l'enseignant.e rappelle l'objectif : construire un jeu. Il/Elle souligne qu'il va falloir organiser le plateau et qu'il est donc nécessaire de commencer à organiser/compléter la matière recueillie.

L'enseignant.e présente les 4 grandes familles retenues et prend un temps avec les élèves pour les expliciter. Ces familles constitueront 4 typologies dans le jeu qui donneront lieu à des actions (revenir en arrière, avancer de 2 cases, etc).

ETAPE 1 : Catégoriser et compléter la matière déjà recueillie

Les élèves se mettent par groupe. On répartit dans ceux-ci l'ensemble des questionnaires sur les pratiques.

Première étape : Les élèves mettent un point rouge devant les phrases relevant d'assertions plutôt négatives et bleu devant celles plutôt positives (ce qui doit globalement correspondre aux fiches "bonnes" et "mauvaises" pratiques identifiées lors du photolangage). Cela doit permettre de mieux les repérer une fois les découpages de l'étape 2 effectués.

Deuxième étape : Les élèves découpent des bandelettes par assertion.

Troisième étape : Les 4 feuilles-familles sont déposées sur les îlots. Les élèves peuvent à présent circuler entre ceux-ci pour déposer les bandelettes qui correspondent selon eux aux familles. C'est l'occasion d'échanger

avec leurs camarades et de justifier leurs choix.

Quatrième étape : Lorsque toutes les bandelettes ont été classées, l'enseignant.e fait le tour pour confirmer les choix. Lorsqu'une bandelette ne semble pas correspondre, il/elle peut poser la question au reste de la classe et la déplace dans une autre catégorie.

ETAPE 2 : Affiner le classement

Ce second temps doit être l'occasion d'affiner le tableau :

- Supprimer les doublons ou répétitions.
- Reformuler
- Compléter grâce à de nouvelles bandelettes pour avoir à chaque fois deux propositions plutôt positives et deux plutôt négatives.

Une fois ce travail effectué, l'enseignant.e photographie et collecte dans des pochettes dédiées les différentes familles et pratiques ou conséquences qui leur ont été attribuées.

Le tableau "vierge" avec les 4 grandes familles est disponible [en annexe](#).

Vous trouverez ci-dessous, un tableau rempli avec des occurrences **possibles** pour chacune des catégories pour vous aider à orienter les propositions des élèves et/ou les compléter. (*note : les **propositions restent indicatives***)

RELATION ENTRE LES PERSONNES ET À NOTRE VIE		CONTENUS (Ce qu'on trouve)		OUTILS (Ça facilite / ça empêche)		CONSÉQUENCES PHYSIQUES ET ÉMOTIONNELLES	
+	-	+	-	+	-	+	-
Diversifier ses activités et ses loisirs	Perte de temps Empêche de faire d'autres activités	Permet d'accéder à la connaissance (passion, tutoriels, information, encyclopédie, ...)	Jeux/Propos/ Images non adaptés à l'âge ou à la maturité	Permet de faciliter notre vie quotidienne et nos déplacements (Applications, GPS, calculatrice, ...)	On fait moins de choses par soi-même / Passivité / ne plus pouvoir se passer de / Ne plus pouvoir faire autrement	Peut permettre de se défouler, nous apaiser, nous faire rêver	Peut fatiguer les yeux, énerver, retarder l'endormissement
Discuter avec les copains et la famille Rencontrer des personnes autour d'une même passion.	On se parle moins ou plus	Permet de montrer ce que l'on fait / d'être connu	Informations ou images personnelles accessibles par d'autres (personnes ou entreprises)	Permet de nous faire gagner du temps	Danger des outils (ondes wifi, ...)	Peut permettre de faire travailler notre cerveau	Activité physique réduite, manque de concentration

Piste d'évaluation

Suggestion d'indicateur: Les enfants sont capables d'aller au-delà des effets "négatifs" liés au numérique (souvent véhiculés), et peuvent aussi expliquer ce que les usages peuvent amener de positif (même dans un contexte scolaire).