

Bilan national des TraAM

Éducation aux médias et à l'information

Synthèse

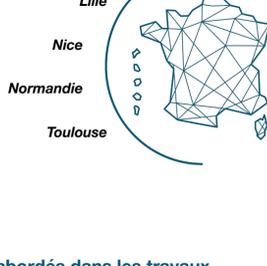


TraAM2021

Présentation du projet national

Thématique 2020

Sécuriser son environnement numérique : mobiliser des compétences issues du domaine 4 (« protection et sécurité ») du cadre de référence des compétences numériques (CRCN)



30

Scénarios

PRODUCTIONS
séquences pédagogiques,
article réflexif mutualisé

Axes abordés dans les travaux

Les intentions de recherche en ligne sont de nature multiple, navigationnelle, informationnelle ou transactionnelle. La sécurisation de ces processus au sein de l'environnement personnel de chaque élève ont amené les équipes académiques à se questionner sur les nombreux enjeux liés à la traçabilité numérique, aux manipulations protéiformes de l'information ainsi qu'aux coûts environnementaux et humains.

Développement d'un parcours de médiation scientifique en partenariat avec Terra Numerica

Protection et sécurité

4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée

Développement d'un parcours de médiation scientifique en partenariat avec *Terra Numerica* dans le cadre de l'institut d'intelligence artificielle installé à *Sophia Antipolis*. L'objectif est de permettre à un public adolescent de comprendre le fonctionnement des bulles informationnelles et des algorithmes de recommandation.

Les niveaux de maîtrise abordés sont élevés (niveau 5) :

- > Prendre conscience des enjeux économiques, sociaux, politiques et juridiques de la traçabilité
- > Comprendre les incidences concrètes des conditions générales d'utilisation d'un service
- > Évaluer la pertinence d'une collecte de données par un service en ligne et en comprendre les finalités

Il s'agit d'aborder les notions importantes en sciences du numérique comme l'algorithmie, les bulles de filtres, en lien avec des algorithmes utilisés par *Google* ou *Facebook* et la recommandation personnalisée sur les réseaux sociaux sans oublier les impacts en matière de protection des données.

Communiquer sur des faits historiques via un réseau social

Communication et collaboration

- 2.2. Partager et publier
- 2.3. Collaborer
- 2.4. S'insérer dans le monde numérique

Protection et sécurité

4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée

S'approprier des faits historiques et mobiliser des compétences en matière de publication en ligne dans la concrétisation d'un projet qui reprend les modes de communication de la société dans laquelle les élèves évoluent.

- > Communication et collaboration, niveau 1 (partager et publier, collaborer, s'insérer dans le monde numérique)
- > Protection et sécurité, niveau 1 (protéger les données personnelles et la vie privée, identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager, protéger la santé, le bien-être et l'environnement, comprendre que l'utilisation non réfléchie des technologies numériques peut avoir des impacts négatifs sur sa santé et son équilibre social et psychologique).

Jeu pédagogique numérique, mixte et immersif, pour connaître les règles en matière d'hygiène et de sécurité numérique tout en découvrant les portraits de femmes scientifiques ayant contribué au développement de l'informatique

Protection et sécurité

4.1. Sécuriser l'environnement numérique

Niveau 2 : identifier les risques principaux qui menacent son environnement informatique

Projet eTwinning franco-italien sur le thème de l'Agenda 2030 et ses 17 objectifs fixés par les Nations Unies (ODD).

Information et données

1.1 : Mener une recherche et veille d'information

Niveau 2 : Reformuler sa requête en modifiant les mots-clés pour obtenir de meilleurs résultats.

Protection et sécurité

4.1 : Sécuriser l'environnement numérique

4.2 : Protéger les données personnelles et la vie privée

Niveau 4 : Connaître les règles attachées à la protection des données personnelles ; connaître le concept de « traces » de navigation ; savoir que les traces peuvent être vues, collectées ou analysées par d'autres personnes.

4.3 : Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

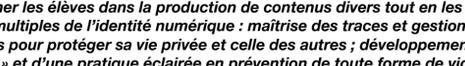
Niveau 4 : Mettre en œuvre des stratégies de protection de sa santé et de celle des autres dans un environnement numérique ; prendre des mesures pour protéger l'environnement des impacts négatifs de l'utilisation d'appareils numériques ; prendre des mesures pour économiser de l'énergie et des ressources à travers l'utilisation de moyens technologiques.

Le but est de sensibiliser les élèves aux enjeux du numérique au niveau environnemental et en relation avec la vie privée de tout citoyen. L'aboutissement du scénario consiste en la production de jeux pédagogiques en langue italienne, à destination des partenaires transalpins, sur les thèmes d'un usage éclairé et durable d'Internet.

Productions académiques

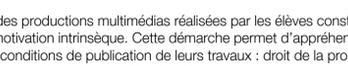
1 ACADÉMIE DE BESANÇON

À travers une découverte ludique du monde numérique, il s'agit de sensibiliser à la notion de données personnelles, aux enjeux de leur collecte et aux risques liés à leur fuite, tout en encourageant les usagers à la sécurisation de leurs comptes. De plus, l'activité en ligne contribue à la construction de l'identité numérique. Comprendre les mécanismes à l'œuvre et savoir maîtriser ses données permettra ainsi aux élèves d'avoir la main sur leur e-réputation. Enfin, afin de favoriser le vivre-ensemble sur les réseaux, il est essentiel de sensibiliser les élèves au respect sur Internet et les inciter à adopter de bonnes pratiques.



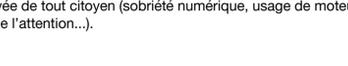
2 ACADÉMIE DE LILLE

Comment se saisir de l'éducation aux médias et à l'information pour aider les élèves à comprendre et réguler leurs pratiques numériques, pour prévenir les risques d'addictions et de harcèlement ?



3 ACADÉMIE DE NICE

Comment amener les élèves à devenir des citoyens éclairés, autonomes dans leurs choix et acteurs de la démocratie à travers l'usage accompagné des plateformes numériques ? Il s'agit de construire avec eux une compréhension des enjeux à l'œuvre dans cet écosystème.



4 ACADÉMIE DE NORMANDIE

A venir



5 ACADÉMIE DE TOULOUSE

Accompagner les élèves dans la production de contenus divers tout en les sensibilisant aux enjeux multiples de l'identité numérique : maîtrise des traces et gestion des données personnelles pour protéger sa vie privée et celle des autres ; développement d'une « hygiène numérique » et d'une pratique éclairée en prévention de toute forme de violence et d'abus.



Plus-values pédagogiques des travaux

Plus-values pour les apprentissages

La valorisation des productions multimédias réalisées par les élèves constitue un facteur essentiel en matière de motivation intrinsèque. Cette démarche permet d'appréhender de surcroît des savoirs liés aux conditions de publication de leurs travaux : droit de la propriété intellectuelle, droit d'auteur de l'élève créateur, licences Creative Commons.

L'exploitation du thème à travers la ludification et par le biais d'applications numériques a également eu un impact certain auprès des élèves. Ils ont « mis en œuvre des compétences transversales telles que la coopération et l'intelligence collective pour résoudre des tâches complexes ».

Innovation pédagogique

La dimension écocitoyenne est de plus en plus prise en compte dans la démarche pédagogique, ce qui permet de sensibiliser les élèves aux enjeux du numérique au niveau environnemental et en relation avec la vie privée de tout citoyen... (sobriété numérique, usage de moteurs de recherche solidaires, économie de l'attention...).

Mutualisation inter-académique

3 projets se sont rejoints autour du public visé avec des objectifs pédagogiques notionnels. La démarche commune adoptée à destination d'élèves à besoins éducatifs particuliers (ULIS, ITEP, élèves décrocheurs) vise à traiter un enjeu essentiel de citoyenneté numérique, à savoir la traçabilité des données déclaratives, héritées et calculées.

Qu'a pu apporter le dispositif au niveau du travail entre pairs ?

Production de ressources ludiques (jeux d'évasion) partagées (Besançon, Nice, Toulouse).

Difficultés rencontrées

Cette année est marquée encore par la crise sanitaire et la nécessité de gérer l'alternance des différentes modalités pédagogiques (présentiel, distanciel, hybride, comodal) en raison de la fermeture des établissements.

S'appuyer sur des plateformes de travail en distanciel, comme les banques de ressources numériques éducatives (exemple de Tactileo à Lille), mais aussi des outils d'évaluation formative comme la Quizzière.

Pistes pour l'essaimage des pratiques

En prolongement sont envisagées des journées de formation dans le cadre du plan académique de formation.

Le dispositif a donné lieu dès cette année (Nice) à une sensibilisation des enseignants sur les enjeux des données personnelles, avec une expérimentation en formation PAF à distance.

Thématique 2021-2022

Créativité numérique

Problématique

En lien avec les propositions 12 (Développer la citoyenneté numérique et renforcer l'éducation aux médias et à l'information) et 13 (Certifier les compétences numériques des élèves) issues des États généraux du numérique pour l'éducation (EGN) et les domaines 3 (Création de contenus) et 5 (Environnement numérique) du cadre de référence des compétences numériques (CRCN), les équipes académiques s'attacheront à analyser et développer chez les élèves des pratiques numériques créatives dans le cadre des apprentissages (écritures numériques, productions mobiles, créations immersives, intelligences artificielles, enseignements hybrides...).

Évolution

Le format de ces travaux évolue également dans sa forme et sera mené sur 2 ans. Les académies engagées dans la réflexion produiront dans un premier temps des ressources pédagogiques exploitables en classe puis, la seconde année donnera lieu à la production de modules de formation à destination des enseignants.

Année 1 : 6 académies sélectionnées ; Production de scénarios pédagogiques en lien avec la thématique choisie

Année 2 : 3 académies poursuivent les travaux et privilégient la production de modules de formation ; 3 nouvelles académies peuvent entrer dans le dispositif.