

ÉDUCATION AU NUMÉRIQUE





Molo-molo sur le web

SENSIBILISER ET RESPONSABILISER
LES ÉLÈVES DU CYCLE 3
AUX USAGES RAISONNÉS DU NUMÉRIQUE

CONTENU DU KIT D'ANIMATION

Sous la supervision du professeur
LE BÂTON DE LA PAROLE



Dossier pédagogique
THÉMATIQUE DES DISCUSSIONS



Conte étiologique
**BABAYAGAGOGO,
LA PETITE TORTUE**



Plateau

« COMMENT JE ME SENS PAR
RAPPORT AU THÈME ? »



Cartes questions

CHAUVE-SOURIS BALEINE ÉLÉPHANT TORTUE AIGLE



Éducation au numérique



SENSIBILISER ET RESPONSABILISER LES ÉLÈVES
DU CYCLE 3 AUX USAGES RAISONNÉS DU NUMÉRIQUE

Objectifs :

- Sensibiliser et responsabiliser les élèves de 6^{ème} et leurs parents aux usages raisonnés d'internet
- Transmettre des valeurs citoyennes et républicaines à partir d'une éducation artistique
- Transmettre des valeurs citoyennes et républicaines afin de favoriser le Vivre ensemble
- Lutter et prévenir la désinformation notamment sur les réseaux sociaux
- Favoriser et valoriser la co-éducation à l'échelle d'un territoire

ENJEUX ÉDUCATIFS

LE SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE



Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer :

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit ;
- Langage mathématiques, scientifiques et informatiques.

Domaine 2 : Les méthodes et les outils pour apprendre :

- Accès à l'information et à la documentation ;
- Outils numériques.

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen :

- EMC (Enseignement moral et civique) : respecter autrui, acquérir et partager les valeurs de la République, construire une culture civique ;
- Sciences et technologie : Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information ;
- EMI (Éducation aux médias et à l'information) : s'informer, se cultiver, exercer sa sensibilité et son esprit critique afin d'agir de manière autonome « dans la société contemporaine de l'information et de la communication ».

Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine


- S'informer dans le monde du numérique.

PARCOURS ÉDUCATIFS


**Parcours d'éducation
artistique & culturelle**
PEAC
ACQUÉRIR UNE CULTURE
ARTISTIQUE



**Parcours
Citoyen**
CONSTRUIRE UN JUGEMENT
MORAL, UN ESPRIT
CRITIQUE, ACQUÉRIR UNE
CULTURE DE L'ENGAGEMENT



**Parcours
Avenir**
CONSTRUIRE SON
ORIENTATION



Introduction

QR-code renvoie à
la vidéo d'accroche

La mise en place des **activités** repose sur **deux éléments**,
Le **conte** et le **débat**.

Le **conte** choisi est **Babayagagogo** de Chyc Polhit illustré par Myriam Schott, nos partenaires en médiation culturelle de l'association lorraine Les Paraboleurs. Il met en **scène** une **petite tortue** qui est en recherche d'identité et part en quête d'informations. C'est en réalité une **passerelle** vers la **discussion** avec les **élèves** autour des usages raisonnés d'internet.

Le conte est un outil pédagogique polyvalent : support de réflexion, il amorce le débat ; libère la parole et provoque des échanges.

Le **débat** permet à chacun de s'affirmer comme un individu et de trouver sa place dans le groupe.



Découverte du conte



Il était une fois, une petite tortue rejetée par ceux de la mer et par ceux de la terre parce que trop différente d'eux. Sans jamais douter de son identité, elle finira par changer en mieux ce monde par la seule force de son amour.



Chyc Polhit



*La morale universelle de cette fable africaine résonne comme un adage au « mieux vivre ensemble » et permet, quels que soient l'âge et l'origine, de saisir l'essentiel de cette valeur phare de la devise nationale inscrite aux frontons de nos mairies : **FRATERNITÉ.***

THÈMES ABORDÉS

SENSIBILISER ET RESPONSABILISER LES ÉLÈVES
AUX USAGES RAISONNÉS D'INTERNET ET DES RÉSEAUX SOCIAUX.



SAISIR LES ENJEUX DU NUMÉRIQUE



Je cherche, j'ouvre
l'oeil



Je garde ma vie
privée



Je me protège



Je communique,
je partage



Je suis utilisateur,
créateur



UNE RÈGLE DU JEU



DANE Académie de Nancy-Metz

Molo-molo SUR LE WEB

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Dans un contexte où le numérique repose sur deux éléments, le conte et le débat, l'éducation nationale se doit d'accompagner les usages de l'internet de manière raisonnée tout en préservant la vie privée. C'est la raison d'être du dispositif #scaulmesurleweb de l'académie de Nancy-Metz.

Molo-molo sur le web est un kit d'animation qui a été réalisé afin d'encourager les comportements responsables en ligne en invitant les élèves de cycle 3 à échanger, partager, s'interroger sur leur manière d'utiliser les outils numériques, le temps passé sur les écrans ou encore à déchiffrer la masse d'informations reçue chaque jour.

Apprendre le vivre ensemble et la citoyenneté numérique devient possible. Il s'agit également de leur faire prendre conscience de l'importance qu'il y a de penser par soi-même et d'exercer son esprit critique.

Ainsi, l'objectif est de les amener à adapter leur vision du monde, leur comportement pour qu'ils comprennent l'importance du vivre ensemble pour un avenir commun et serein, dans la classe, hors de la classe, dans leur quotidien et en tant que futurs citoyens.

Chaque animateur pourra s'approprier librement le kit et les thématiques proposées afin de s'adapter au public et aux contraintes de l'établissement. Une proposition d'animation est disponible page 4.

Voici les différents thèmes abordés dans ce kit d'animation :

KIT D'ANIMATION MOLO-MOLO SUR LE WEB

La mise en place des activités repose sur deux éléments, le conte et le débat. Le conte, acteur de toutes les traditions orales, est un outil pédagogique polyvalent : réflexion, il amorce le débat ; libérateur de la parole, il provoque des échanges.

Le conte choisi est Babayagago, un conte étiologique (conte des origines) illustré par Myriam Schott, nos partenaires en médiation culturelle de l'asso **Les Paroleurs**. Il met en scène une petite tortue qui est en recherche d'usages raisonnés d'internet.

Le débat permet à chacun de s'affirmer comme un individu et de trouver groupe.

Telles des palabres, le débat réunira les élèves, les invitant à réagir sur les v. L'enseignant pourra ritualiser ces moments collectifs en créant un environnement d'échanges :

- Les élèves sont installés en îlots. Cette disposition instaure un cadre et concentre leur attention sur l'activité ;
- La séance débute avec la musique associée au conte disponible sur le site ;
- Chaque élève, au sein du groupe, reçoit un pion en bois et se voit attribuer un thème de jeu ; c'est un outil d'auto-évaluation d'entrer plus facilement dans le débat ;
- Une figurine tortue, posée sur le plateau de jeu, permettra au propos au nom de Babayagago sur le principe de l'objet transi ;
- La toise permet de visualiser la progression collective de la classe.

Chacun dispose alors d'un environnement rassurant et sécurisé pour croiser librement son expérience et ses représentations afin de développer la pensée réflexive, créatrice et l'esprit critique cher permettant la confrontation des idées, des débats régulés par l'animateur.

Le conte revendique une fonction d'enseignement voire pédagogique par le dispositif #scaulmesurleweb : sensibiliser à l'usage du numérique, développer leur esprit critique et leur autonomie. Durant cette aventure, les élèves sont accompagnés par le guide... Venez découvrir son histoire...

PROPOSITION D'ANIMATION

L'animateur organise sa classe en îlots. La séance peut démarrer par l'écoute de la musique du conte. L'animateur rappelle les règles d'or de la prise de parole et distribue le matériel disponible pour l'animation.

MATÉRIEL PAR GROUPE

- un plateau + comment je me sens par rapport au sujet ?
- un pion en bois par joueur,
- une carte de jeu,
- un bâton de parole,
- une tortue,
- une feuille,
- un stylo.

PROPOSITION DE DÉROULÉ DE SÉANCE

TABLEAU 1 : Débat au sein du groupe d'élèves (20 minutes)

Dans chaque groupe sont désignés un animateur, un lecteur, un secrétaire et un rapporteur.

Chaque élève, au sein du groupe, se positionne sur le plateau de jeu par rapport au sujet mentionné sur la carte à l'aide d'un pion de couleur. L'enseignant peut aussi rapidement évaluer le ressenti des élèves sur le sujet.

→ Le lecteur lit la première question au groupe.

Chaque élève réfléchit. L'animateur donne ensuite le bâton de parole à chaque élève qui souhaite s'exprimer. Les élèves discutent puis le secrétaire rédige une courte réponse de collectif.

Chaque groupe doit répondre à l'ensemble des questions en écartant le plus possible le vocabulaire.

L'enseignant circule au sein des groupes afin de vérifier la compréhension de la consigne et du vocabulaire, engager la discussion à besoin.

Le débat peut être limité à 5 minutes par question environ.

TABLEAU 2 : Visionnage des ressources (5 minutes)

Une fois les questions de la carte traitées, l'animateur peut flasher le gricote au dos de la carte à l'aide d'une tablette connectée, sur internet (ou télécharger l'URL figurant dans la consigne pédagogique) ou à l'aide d'un ordinateur.

TABLEAU 3 : Discussion et synthèse par groupe (5 minutes)

Après la lecture des ressources, le secrétaire peut flasher le gricote au dos de la carte à l'aide d'une tablette connectée, sur internet (ou télécharger l'URL figurant dans la consigne pédagogique) ou à l'aide d'un ordinateur.

Les élèves peuvent s'exprimer et revenir sur leurs réponses. Le rapporteur récupère la feuille afin de proposer les réponses du groupe lors de la mise en commun.

TABLEAU 4 : Mise en commun en classe entière (20 minutes)

L'animateur prend la parole et engage la mise en commun. Les rapporteurs donnent le titre de leur carte et le thème principal est alors mis en avant (identité numérique, réseaux sociaux, info-fax, cyberharcèlement). Les questions sont ensuite lues et le rapporteur de chaque groupe intervient. Les réponses sont alors notées sur le tableau au sein de la mise en commun.

CONCLUSIONS

Les conclusions sont alors notées sur le tableau au sein de la mise en commun.

- Une trace écrite ou orale peut alors être élaborée soit de manière collective, soit par groupe.
- Une trace écrite peut alors être proposée : réaliser une affiche, un quiz, un nuage de mots, un arbre de mots, un slam etc.

PROPOSITION D'ANIMATION

=> Écoute de la musique du conte, *Aliyo opening* !

- ❖ Les élèves sont ensuite répartis en îlots. L'enseignant peut attribuer des rôles à chaque élève (*animateur-lecteur, secrétaire, rapporteur, maître du temps à l'aide des pions de couleur par ex.*)
- ❖ L'enseignant donne les consignes et rappelle les règles d'or de la prise de parole en groupe
- ❖ Prévoir le matériel nécessaire



ACCROCHE

5min

Matériel par groupe :

- ❖ un plateau de jeu,
- ❖ un pion de couleur par joueur,
- ❖ une tortue,
- ❖ une carte-questions,
- ❖ un bâton de parole,
- ❖ une feuille,
- ❖ un stylo.



01

Atelier-débat

- Distribution du matériel
- Lecture des questions
- Temps d'échanges au sein du groupe d'élèves

- ⇒ Dans chaque groupe sont désignés : un animateur-lecteur, un maître du temps, un secrétaire et un rapporteur.
- ⇒ Chaque élève se positionne sur le plateau « Comment je me sens par rapport au sujet »
- ⇒ La prise de parole au sein du groupe se fait à l'aide d'un bâton de parole
- ⇒ Recueil des réponses sur une feuille par le secrétaire



01

20 min

02

temps 1

Visionnage des ressources

Une fois les questions de la carte traitées, les élèves regardent les ressources sur la thématique accessibles grâce à une tablette connectée, sur internet via le QR code au dos de la carte (ou l'adresse URL figurant dans le dossier pédagogique).



2-3 min

2

02

temps 2

Discussion et synthèse par groupe

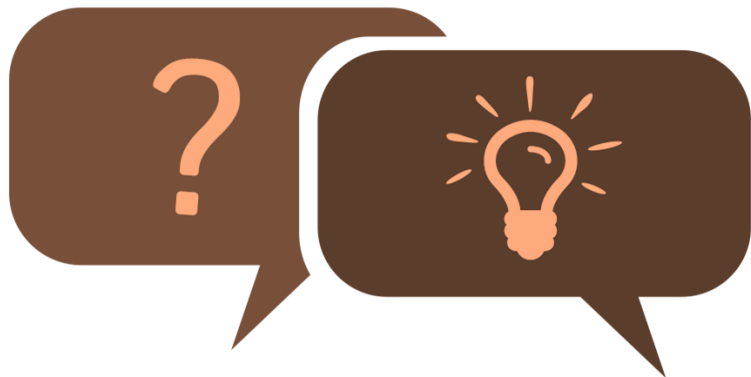
Après le visionnage des ressources, le secrétaire relit les propositions de réponses apportées pendant la discussion. Les élèves peuvent réagir et revenir sur leurs réponses.

=> Le groupe propose une synthèse des réponses par carte.

5 min

2





03

temps 1

Mise en commun en classe entière

L'animateur prend la parole et engage la mise en commun. Les rapporteurs donnent le titre de leur carte et le thème principal est alors mis en avant (identité numérique, réseaux sociaux, info-infox, cyberharcèlement). Les questions sont ensuite lues et le rapporteur de chaque groupe intervient. Les autres élèves peuvent réagir en levant la main afin de compléter les propos du rapporteur si nécessaire.



03 temps 2



Élaboration d'une trace écrite ou orale



04

Atelier-création

Un travail de création peut alors être proposé :
réaliser une affiche, un quiz, un nuage de mots,
un cherche et trouve, un slam etc.



50 min

4


Molo-molo 
SUR LE WEB

**AUTRES
RESSOURCES**

<https://sites.ac-nancy-metz.fr/molomolo/>

