

Bilan académique 2016-2017

S'informer dans le monde du numérique

Académie de Lyon

Bilan académique <http://www2.ac-lyon.fr/enseigne/histoire/spip.php?article1178>

Site disciplinaire <http://www2.ac-lyon.fr/enseigne/histoire>

Nom du professeur référent : Pascal Mériaux

1. Rappel de la thématique

Dans les nouveaux programmes entrés en vigueur à la rentrée 2016 est introduite une compétence « S'informer dans le monde du numérique » spécifique à l'histoire-géographie qui s'ajoute aux autres compétences déjà présentes dans les anciens programmes (se repérer dans le temps, dans l'espace, pratiquer différents langages etc.). Cette nouvelle compétence se décline en différentes capacités et est présente au cycle 3 comme au cycle 4. Comment apprendre à s'informer dans le monde du numérique ? C'est-à-dire, quelles capacités mettre en œuvre pour construire une véritable pratique de l'information, propre à l'histoire-géographie ? Quels outils mettre en place pour évaluer la maîtrise de cette compétence et la progressivité de celle-ci sur les cycles 3 et 4 ? Quelle continuité avec le lycée GT et professionnel ?

2. Membres de l'équipe :

IA-IPR référent : Marie-Laure Jalabert, Académie de Lyon

Professeur référent : Pascal Mériaux, Lycée la Martinière Duchère, Lyon 9

Professeurs :

- Véronique Julien, collège Jean-Philippe Rameau, Champagne au mont d'or
- Franck Besqueut, collège les Champs, Saint Etienne
- Emmanuel Grange, collège Waldeck Rousseau, Firminy

Bilan académique 2016-2017

S'informer dans le monde du numérique

3. Analyse :

3.1 Le projet académique

La compétence « s'informer dans un monde numérique » questionne

- Des connaissances des outils d'informations (compétences techniques)
- Des connaissances informationnelles et médiatiques (la lecture, la recherche, la sélection, la hiérarchisation, la production d'information ...)
- Des habiletés sociales (la critique de l'information, communiquer, échanger, agir en respectant dans un cadre légal.)

Dans ce cadre, le projet d'histoire-géographie de l'académie de Lyon se centre sur les interactions de l'information numérique :

- Interactions face à l'information qui transforme le rapport aux savoirs : lecture hypertextuelle, accès à de multiples points de vue....
- Interactions qui nécessitent « *d'exercer son esprit critique sur les données numériques, en apprenant à les comparer à celles qu'on peut tirer de documents de divers types* »¹ pour interagir pertinemment avec l'information numérique.
- Interactions des utilisateurs qui publient, prennent la parole de manière spontanée, qui construisent des habiletés sociales ce qui nécessite la mise en œuvre de la compétence dans une démarche constructiviste et réflexive de production de l'information numérique.

Le projet est mené par des professeurs d'histoire-géographie de collège et de lycée du groupe de ressources numériques de l'académie de Lyon afin d'explorer la mise en œuvre de cette compétence dans les programmes du cycle 3 au Lycée permettant la construction d'une réflexion curriculaire sur la progressivité de la compétence. **5 scénarios ont été construits du cycle 3 au Lycée.**

Le projet a eu pour objectif de produire de l'information « interactive » avec les élèves. Il s'agit dans le cadre du programme d'histoire et de géographie de construire des documents d'informations interactives : web-journal, web-radio, infographie, cartographie.

Le projet s'appuie donc sur :

- une démarche de construction et de production collaborative des élèves d'informations numériques
- des outils numériques permettant le traitement et la construction d'informations interactives sous différentes formes.

1

[1] Au BO spécial du 26 novembre 2015 : programmes d'enseignement de l'école élémentaire et du collège

Bilan académique 2016-2017

S'informer dans le monde du numérique

- une recherche de progressivité curriculaire et d'évaluation de la compétence « s'informer dans un monde numérique »

3.2 Intérêts et Plus-values pédagogiques

3.2.1 Une construction progressive et non linéaire de la compétence

La mise en œuvre des scénarios du cycle 3 au lycée fait apparaître non seulement la nécessité de construire progressivement l'acquisition de la compétence "s'informer dans le monde du numérique", mais montre également que cette acquisition se fait par assimilation et appropriation par des opérations de va et vient permanent pour les élèves. Si une capacité est acquise, elle ne l'est que parce que cette dernière est mobilisée régulièrement et ce tout au long du cycle.

A titre d'exemple, la compétence "s'informer dans le monde du numérique" nécessite pour l'élève, la capacité à identifier l'information : sa nature, sa source, son contexte de production, sa fiabilité ou encore sa viabilité. Or si dès le cycle 3, les élèves dans le cadre du cours d'histoire-géographie travaillent avec les outils méthodologiques de l'historien et du géographe à identifier une information, nous avons pu noter qu'au Lycée, il est encore nécessaire de former les élèves à l'identification d'une information numérique qui apparaît comme un objet complexe. En effet, dans le cadre du travail réalisé sur la rédaction de portrait Google de l'engagement politique de Charles de Gaulle, les élèves ont des difficultés à identifier les différents éléments constitutifs de l'information. Il est encore difficile pour eux de distinguer les différences entre une source primaire (un discours archivé de Charles de Gaulle) et une source secondaire (le même discours mais analysé). De même, certaines compétences techniques comme le fait de comprendre qu'une image dans une page web est un élément indépendant avec une adresse URL, que la vignette d'une image dans le moteur de recherche est "distincte" de celle du site où se trouve l'image sont des obstacles pour comprendre la source de l'information, sa sélection et sa conservation par exemple.

Ici les outils numériques utilisés dans un temps long (plusieurs semaines) et régulier, par la conservation des traces collectées dans un outil collaboratif comme Padlet permettent une appropriation des outils par les élèves de manière autonome et l'acquisition plus sûre des compétences nécessaires. Dans le travail mené en 3e sur l'aménagement d'une ligne à grande vitesse, le travail est engagé à plusieurs temps de l'année ce qui permet aux élèves de mettre en œuvre la compétence et ainsi de consolider régulièrement les acquis.

S'il est donc nécessaire de fixer des attendus notamment en fin de cycle, il faut donc veiller à ce que régulièrement les acquis soient réactivés pour être fixés et appropriés.

Bilan académique 2016-2017

S'informer dans le monde du numérique

Le schéma interactif ci-dessous suivant retrace les différents scénarios proposés par l'académie de Lyon et la progressivité de la compétence. [Cliquez ici ou sur l'image.](#)



3.2.2 La tâche complexe pour construire la compétence “s’informer dans le monde du numérique” dans la classe d’histoire-géographie :

Les scénarios sont construits sous forme de tâches dites complexes. En 6e, les élèves sont amenés à résoudre le décalage entre la localisation GPS de la grotte Chauvet et la localisation de la grotte reconstituée à visiter. Ils sont amenés ainsi à comprendre la notion de “reconstitution”. En classe de 4e, le travail sur les mobilités transnationales ou en classe de première sur le portrait de Charles de Gaulle engagent les élèves dans des investigations journalistiques et scientifiques. En classe de 3e, la réalisation d’une affiche de marketing territorial invite les élèves à adopter un point de vue et à utiliser les codes du marketing territorial.

Ces tâches sont autant “de situations-problèmes” qui donnent du sens au travail effectué et mettent en position l’élève d’engager une réflexion dans l’action. Ces tâches s’appuient sur l’hétérogénéité des élèves et de leurs compétences ainsi que sur leur capacité à coopérer et à collaborer, à échanger par petits groupes en autonomie. Elles impliquent également des temps de “commun”, de phases collectives pour analyser les stratégies mises en œuvre par chacun. Elles impliquent également une évaluation formative régulière du travail en cours. Enfin, si la consigne est globale, le professeur étaye très régulièrement le travail des élèves.

Bilan académique 2016-2017

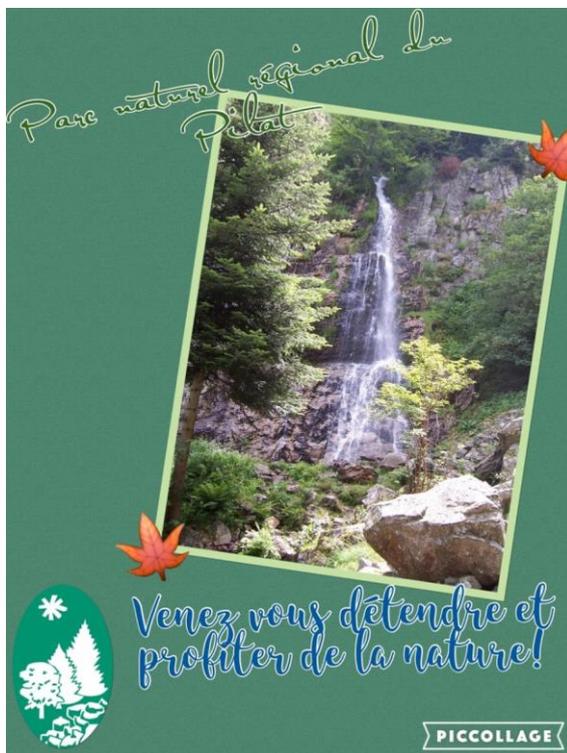
S'informer dans le monde du numérique

3.2.3 S'engager dans la réflexion dans l'action : le rôle fondamental de la production finale sous une forme médiatique numérique

Les travaux de recherche en sciences de l'information et de la communication de Laurence Corroy² ont appuyé notre réflexion. Nous sommes partis du principe que la dimension praxéologique de l'éducation aux médias est fondamentale pour développer la compétence s'informer dans le monde du numérique. *“Si l'éducation aux médias ne se saisit pas de la dimension créative comme une dimension fondamentale – entendue comme la capacité à s'exprimer de façon autonome, afin de produire des énoncés nouveaux en utilisant les moyens médiatiques les mieux adaptés – le risque de fracture est bien réel, entre :*

– ceux qui disposent du capital culturel et social pour se saisir au mieux des possibilités d'expression offertes, engager des dialogues matures avec les adultes et prendre ainsi une place dans la cité ;

– et les autres, qui ne sont pas portés par l'assurance que leur voix est légitime.”³



Production réalisée par des élèves de 3 avec l'application [Pic-Collage](#)

Ainsi, chaque scénario a eu pour objectif de permettre aux élèves d'exprimer “leur créativité” et d'user de différents langages. Les élèves de 6e ont présenté et restitué l'information à travers un avatar numérique proposé par l'application *Tellagami*. Les élèves de 4e ont réalisé leur web -journal avec l'application *Madmagz*. Les élèves de 3e du collège les Champs ont produit des croquis pour émettre un point de vue sur l'aménagement d'un territoire avec l'application *Draw de Libre Office*. Ceux du collège Waldeck Rousseau ont réalisé des affiches dans le cadre d'un EPI pour vanter et vendre le territoire du Pilat. Enfin, les lycéens ont expérimenté sous différents formes interview, chronique l'univers radiophonique.

La production finale est l'objet même de la tâche complexe.

² Laurence Corroy, *Education et médias, la créativité à l'ère du numérique*, Londres, Iste éditions, 2016

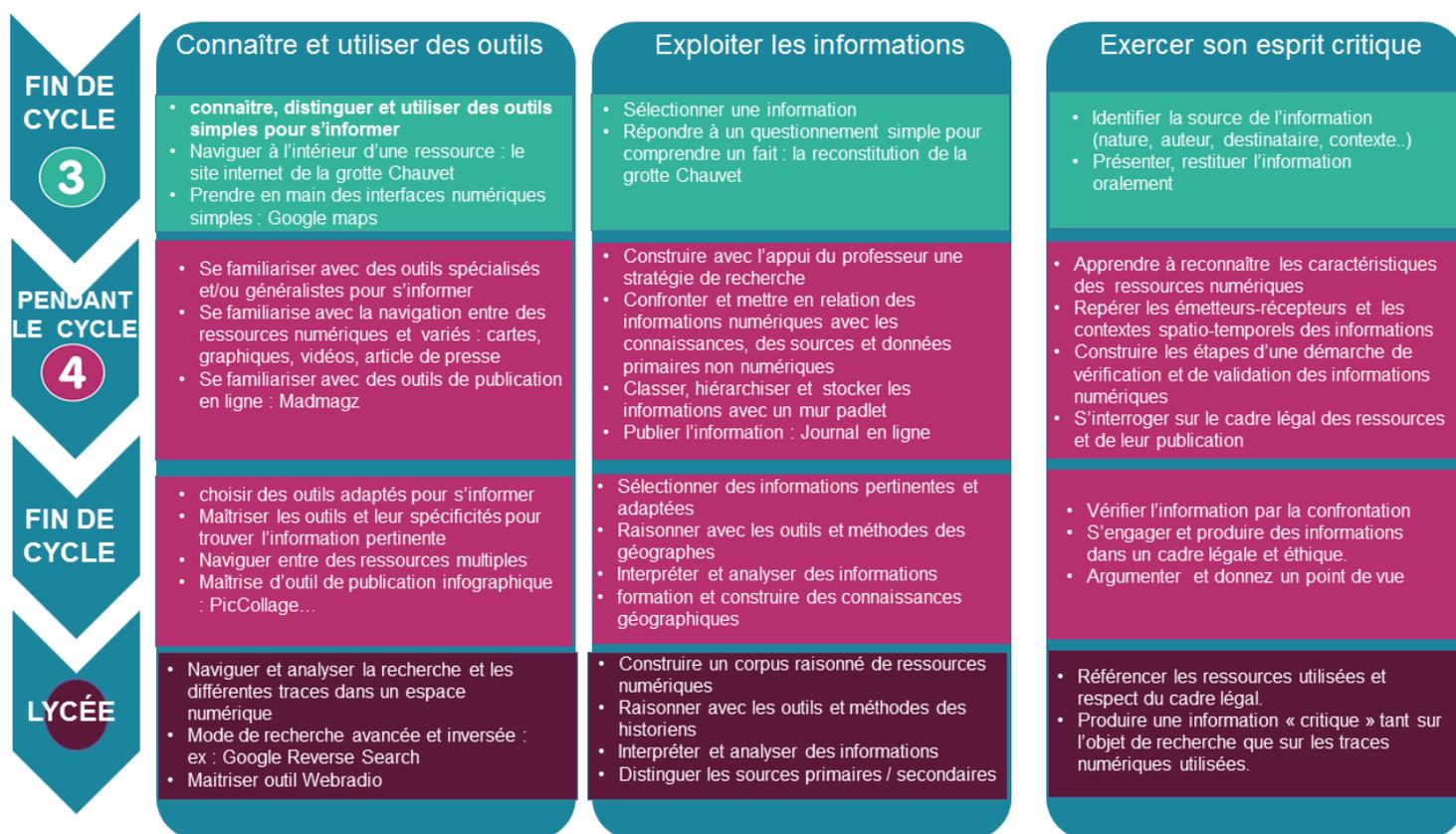
³ Laurence Corroy, *Education et médias, la créativité à l'ère du numérique*, Londres, Iste éditions, 2016.

Bilan académique 2016-2017

S'informer dans le monde du numérique

De nombreuses étapes sont nécessaires pour construire cette production : de la recherche, au tri sélectif et hiérarchisé de l'information, à sa conservation, sa mise en forme, sa production à destination d'un public et ce dans un cadre légal. Tout au long de ce parcours, les élèves sont amenés à mobiliser des compétences diverses du socle commun et des programmes d'histoire-géographie : se repérer dans le temps et l'espace, raisonner, lire, analyser et comprendre un document, pratiquer des langages (écrit, oral, cartographie, graphique).

Le schéma ci-dessous retrace les différentes capacités des 5 scénarios pour construire la compétence s'informer dans le monde du numérique.



Pour la production, les outils numériques sont incontournables. Tout d'abord, ils permettent aux professeurs d'étayer le travail des élèves par des ressources diverses préalablement choisies pour leur pertinence. Ainsi, un outil collaboratif comme *Padlet*, permet au professeur de donner accès à de nombreuses ressources numériques : médias, fiches guide, fiche d'évaluation... Il est aussi un outil puissant de collecte d'information pour les lycéens qui se constituent progressivement un corpus de documents, support ensuite de l'écriture du

Bilan académique 2016-2017

S'informer dans le monde du numérique

portrait Google. Ils sont également nécessaires à la mise en œuvre de la production sous forme médiatique. Force est de constater que les outils numériques actuels offrent des possibilités simples de création. Une application comme *Tellagami* ou encore **Pic Collage** ([voir fiche outil](#)) sont intuitives et permettent de réaliser rapidement et avec qualité des productions.

Certains outils plus complexes et complets de publication comme *Madmagz* ou *Wordpress*, ceux de la webradio (micros, table de mixage, carte son, logiciels d'enregistrement tel *Audacity*...) permettent également de développer des compétences techniques nécessaires pour s'insérer dans le monde du numérique. Enfin, les outils numériques sont aussi des supports de publication et de communication. Ils permettent une large diffusion au-delà du cadre de la classe d'histoire-géographie. Notre projet repose notamment sur l'interaction de l'information numérique. Or, publier une information sur des supports numériques variés permet d'engager les élèves dans une réflexion sur la destination de cette information, sur le public visé, sur l'ouverture de cette information à des commentaires, sa connectivité à d'autres médias comme les réseaux sociaux par exemple. La publication permet également d'engager la réflexion sur le cadre légal, l'obligation de citer les sources, d'utiliser des images libres de droit par exemple, de réfléchir à la licence du contenu publié. Ainsi, la production médiatique est le lieu de l'expression créative des élèves mais également le temps de l'appropriation de la compétence s'informer dans le monde du numérique dans ses trois dimensions : techniques, informationnelles et sociales. Elle est aussi le résultat d'un travail coopératif et collaboratif. Elle offre également un cadre, un support pour l'évaluation.

3.2.4. Coopérer et Collaborer

Coopérer et collaborer sont également deux compétences visées par les programmes d'histoire-géographie. Les scénarios pédagogiques réalisés montrent que le travail sur la compétence s'informer par le monde du numérique notamment la réalisation de la tâche complexe pour atteindre la production finale nécessite la mise en œuvre d'une collaboration et d'une coopération entre élèves mais également entre les élèves et le professeur.

La coopération et la collaboration sont favorisées par le travail de groupe. En classe de 4e et 3e, les îlots bonifiés / groupes asymétriques favorisent les interactions et l'entraide entre pairs. La coopération et la collaboration entre les élèves se font tant pour résoudre des problèmes de compréhension que pour la résolution de problèmes techniques. Sur ce plan technique, certains élèves s'affirment rapidement comme "des experts" au sein du groupe classe. Il est à noter également que la coopération permet le repositionnement des élèves entre eux. A titre d'exemple, lors d'une partie de jeu « [des territoires, une voie](#) », pour certains élèves la seule dimension ludique semblait prise en compte. D'autres élèves du groupe ont alors recentré la réflexion sur l'analyse du jeu : les stratégies, le sens de l'aménagement réalisé au cours du jeu.

Dans les démarches et dispositifs pédagogiques, la place du professeur n'est "pas centrale". La coopération et la collaboration entre le professeur et les élèves est permanente. Les élèves sollicitent fortement le professeur dans les différentes étapes. Le professeur se

Bilan académique 2016-2017

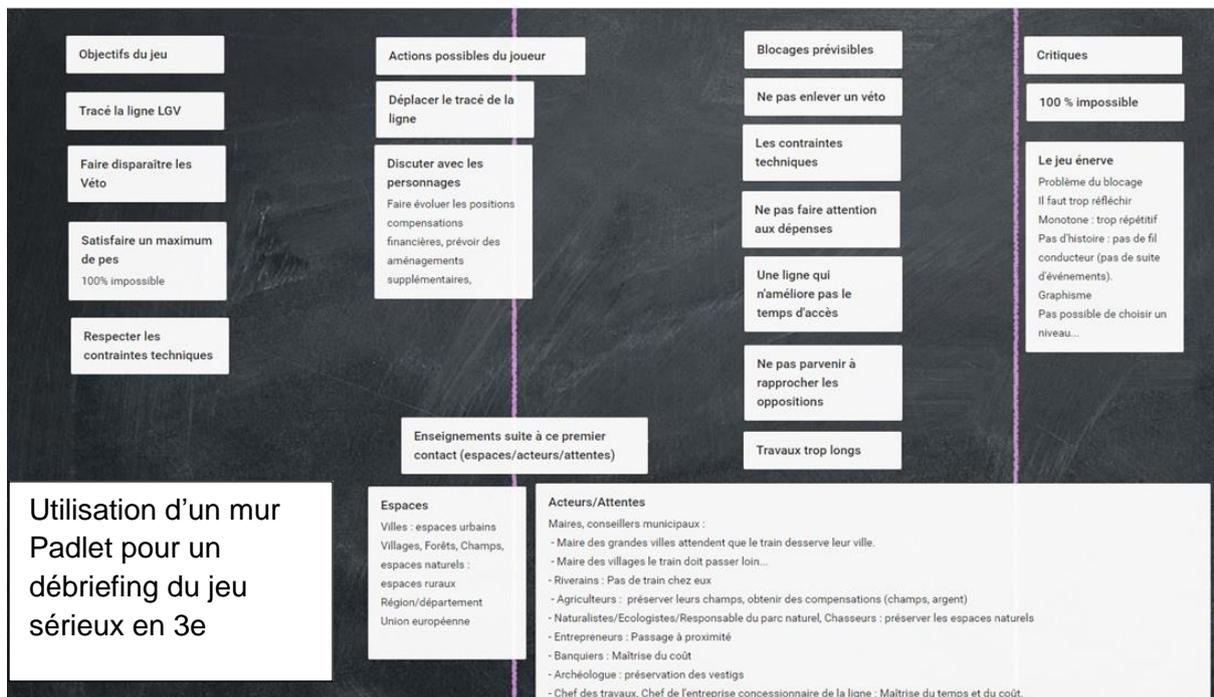
S'informer dans le monde du numérique

retrouve alors davantage en position de "tuteur" étayant réflexions et accompagnement technique.

Enfin, les outils numériques jouent un rôle majeur dans la possible coopération et collaboration. Les murs "padlet" sont des espaces communs qui permettent au professeur de déposer des ressources étayant le travail des élèves. C'est également un espace commun pour les élèves qui déposent des ressources et stockent leur recherche à l'image des murs des élèves de Lycée. Plus encore, les outils collaboratifs permettent des temps de travaux asynchrones et à distance entre les élèves et avec le professeur. En effet, sur les « padlet » et/ou les pads d'écriture collaboratifs, les élèves peuvent travailler chez eux, chacun de son côté, le professeur peut viser le travail, le guider par des commentaires. Cet aspect-là est très important notamment en lycée car la classe de première STL est composée d'élèves provenant de l'ensemble du territoire académique, souvent internes et ne pouvant pas échanger en présentiel le week-end.

padlet

Prof Cig Les Champs
Debriefing Jeu LGV



Objectifs du jeu	Actions possibles du joueur	Blocages prévisibles	Critiques
Tracé la ligne LGV	Déplacer le tracé de la ligne	Ne pas enlever un veto	100 % impossible
Faire disparaître les Veto	Discuter avec les personnages	Les contraintes techniques	Le jeu énerve Problème du blocage Il faut trop réfléchir Monotone : trop répétitif Pas d'histoire : pas de fil conducteur (pas de suite d'événements). Graphisme Pas possible de choisir un niveau...
Satisfaire un maximum de pes 100% impossible	Faire évoluer les positions compensations financières, prévoir des aménagements supplémentaires,	Ne pas faire attention aux dépenses	
Respecter les contraintes techniques		Une ligne qui n'améliore pas le temps d'accès	
		Ne pas parvenir à rapprocher les oppositions	
		Travaux trop longs	
Enseignements suite à ce premier contact (espaces/acteurs/attentes)			
Utilisation d'un mur Padlet pour un débriefing du jeu sérieux en 3e		Espaces Villes : espaces urbains Villages, Forêts, Champs, espaces naturels : espaces ruraux Région/département Union européenne	Acteurs/Attentes Maires, conseillers municipaux : - Maire des grandes villes attendent que le train desserve leur ville. - Maire des villages le train doit passer loin... - Riverains : Pas de train chez eux - Agriculteurs : préserver leurs champs, obtenir des compensations (champs, argent) - Naturalistes/Ecologistes/Responsable du parc naturel, Chasseurs : préserver les espaces naturels - Entrepreneurs : Passage à proximité - Banquiers : Maîtrise du coût - Archéologue : préservation des vestiges - Chef des travaux, Chef de l'entreprise concessionnaire de la ligne : Maîtrise du temps et du coût.

3.2.5 : Evaluer la compétence s'informer dans le monde du numérique

Les projets et scénarios avaient également pour ambition de réfléchir à l'évaluation de la compétence.

L'évaluation est davantage une évaluation formative, au "fil de l'eau", tout au long des séances. Cela nécessite la mise en place d'outils de suivi d'évaluation à l'image des grilles d'auto-évaluation construites pour les élèves de 4e et prenant appui sur le cadre de

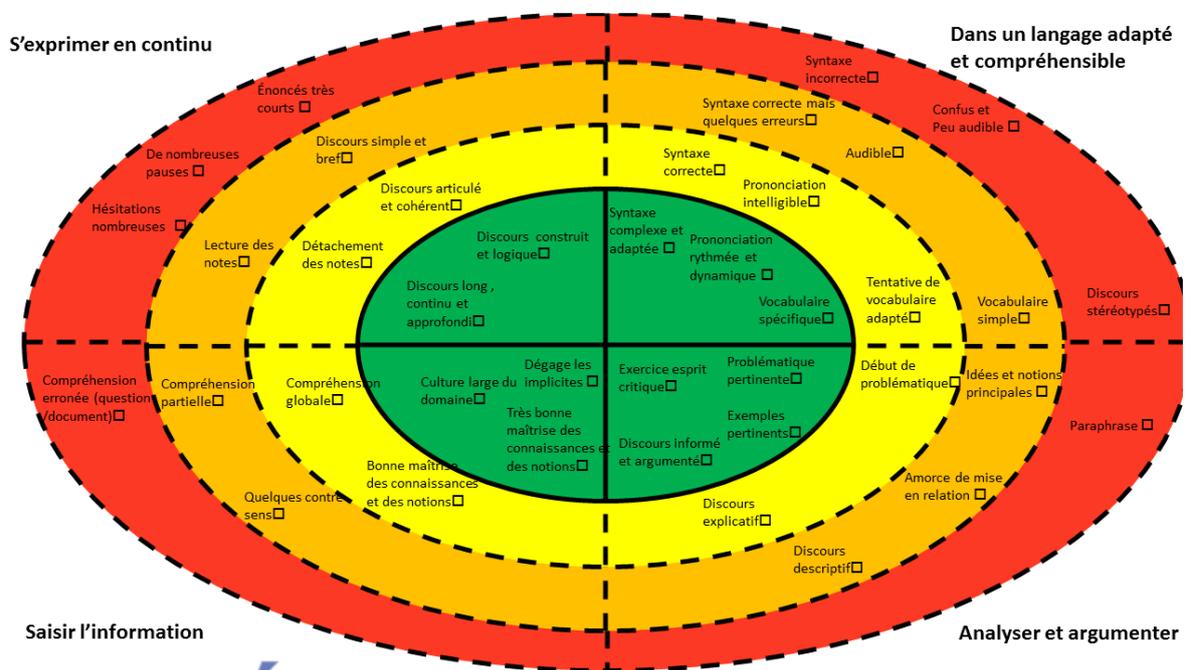
Bilan académique 2016-2017

S'informer dans le monde du numérique

validation des compétences de l'établissement. Dans le scénario pédagogique s'intéressant à l'aménagement des territoires, plusieurs temps d'évaluation ont eu lieu :

- Après la première phase de jeu : repérer les acteurs, les enjeux.
- Pendant la phase de recherche documentaire : trouver et sélectionner des informations pertinentes
- Lors de l'usage d'outil numérique de dessin : maîtrise technique de l'outil et capacité à raisonner et argumenter par une production graphique en géographie.

Le degré de maîtrise de l'élève de cette compétence est en particulier visible lors de la production finale. La production d'information numérique par l'élève permet de rendre compte de l'assimilation et de l'appropriation des contenus et techniques. Là encore des outils d'évaluation sont mis en œuvre à l'image de cette grille d'évaluation de la production orale des élèves de lycée.

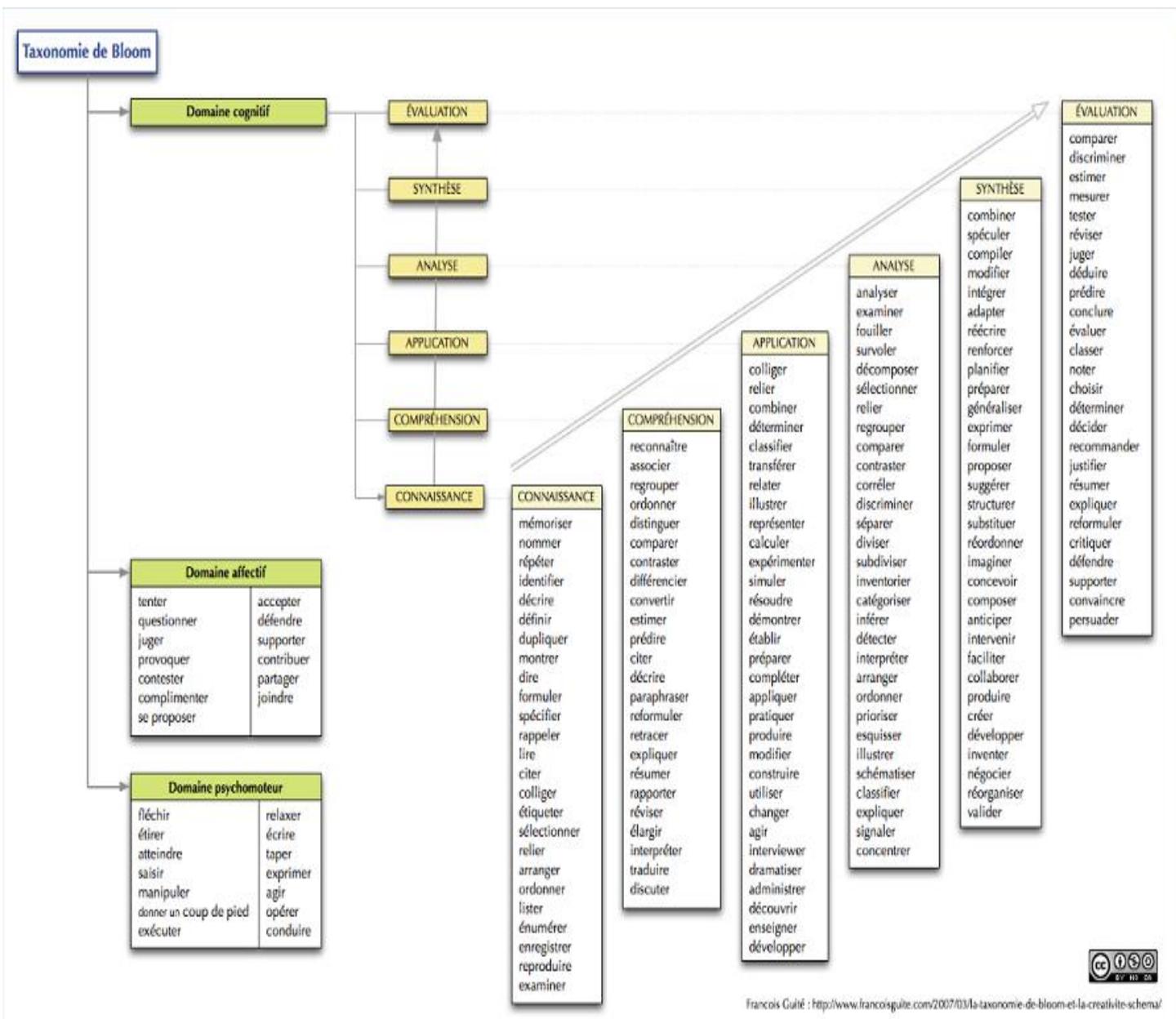


Cependant, nous avons pu mesurer au cycle 4 comme au Lycée, la difficulté pour les élèves à transposer les acquis dans d'autres situations. Cela témoigne sans doute d'une maîtrise partielle encore de la compétence par les élèves. Ainsi, l'étude de la page consacrée à la grotte Chauvet sur le site de l'UNESCO a posé problème à des élèves. Ils ont eu des difficultés à saisir l'architecture de la page qui différait de celle du site officiel de la grotte Chauvet et donc à prélever des informations. Lors du devoir commun de 4e, la transposition au niveau mondial du travail effectué est très difficile pour un grand nombre d'élève qui ont

Bilan académique 2016-2017

S'informer dans le monde du numérique

du mal à sortir du cas étudié. De même, pour les élèves de Lycée, dans le cas d'une étude d'un document "nouveau" sur un engagement de Charles de Gaulle, les élèves ont du mal à réinvestir les connaissances acquises lors de leur travail. Si l'on se réfère à la taxonomie de Bloom, cette question de la transposition des connaissances appartient au deux derniers niveaux de la maîtrise d'une compétence.



Bilan académique 2016-2017

S'informer dans le monde du numérique

3.3. Leviers, difficultés ou obstacles rencontrés, comment ont-ils été levés ?

L'expérimentation des scénarios fait apparaître une difficulté réelle pour les élèves à identifier la source et la nature de l'information : blog, site de presse, réseaux sociaux du collège au lycée Une seconde difficulté réside dans la complexité de sélectionner les informations et à les hiérarchiser. Il est par exemple très difficile pour des élèves de 6ème de lire un site internet, de se retrouver dans son architecture pour prélever l'information. Cela nécessite la reconduction de ce type d'activité au fil de l'année. Une fiche ressource distribuée en début d'année est à envisager pour faciliter la progression de la compétence. L'étayage du professeur dans la sélection et l'adaptation des ressources sont fondamentaux notamment aux cycles 3 et 4. Le moteur de recherche est utilisé seulement si un besoin de complément d'informations est nécessaire. Au Lycée, l'enjeu est de construire de manière autonome un corpus documentaire.

Une autre difficulté forte est la lecture, le déchiffrement et la compréhension des informations numériques notamment sur écran. Deux élèves ont par exemple demandé l'édition papier des documents numériques du professeur.

Enfin, la réalisation de la production finale n'est pas toujours aisée. Les outils numériques utilisés sont simples et ne nécessitent pas une grande maîtrise technique. Par contre le choix des images et des slogans pour une affiche de marketing territorial, la rédaction d'une chronique radio et d'un portrait, la présentation oralisée et dynamique de l'information (en 6e/ en 1ère) sont autant de tâches difficiles pour certains élèves. Là encore, le rôle du professeur dans l'organisation du travail, la composition des groupes et dans son accompagnement est importante pour lever les obstacles.

3.4 - quelles transformations sur le temps ? L'espace ? La relation enseignant - élève ? Au sein de l'établissement ?



Elèves de première construisant leur portrait Google à partir de leur mur collaboratif sur tablette

Les démarches et notamment le travail coopératif et collaboratif modifient en profondeur : les espaces, le temps, les relations enseignants - élèves et entre pairs. La dimension "projet + production médiatique" implique les membres du groupe classe et mobilisent des compétences diverses.

Le travail construit progressivement une "histoire collective" définies comme résultant de

Bilan académique 2016-2017

S'informer dans le monde du numérique

*l'engagement de deux élèves ou plus dans deux ou plusieurs histoires individuelles visant le même objet et la réalisation d'une entreprise commune*⁴. Les espaces et les temporalités sont modifiés. Les élèves de 4e travaillent au C.D.I, en ilot. Les élèves de première collaborent à distance de chez eux et se retrouvent dans l'espace de la classe. Ils naviguent entre la salle informatique, des murs d'écriture et le studio d'enregistrement.

3.5 Quelles compétences ont été nécessaires à l'enseignant pour mener à bien ce projet ?

Il est difficile de dresser un état des lieux exhaustifs des compétences nécessaires à l'enseignant pour mener ce type de projet. Nous pouvons cependant mettre en valeur les compétences suivantes : Anticiper, Adapter, Ajuster, Expliciter (les consignes, les objectifs, les compétences).

Une bonne maîtrise des systèmes d'information / de l'environnement numérique informationnel tant sur le plan technique que social est nécessaire. Le professeur doit connaître les possibles outils de publication, le cadre légal de la production médiatique dans le cadre scolaire.

4. Configurations requises pour optimiser ces pratiques pédagogiques

Pour conclure le bilan, nous souhaiterions mettre en évidence les quelques points fondamentaux dégagés par cette expérimentation :

- La complexité de la compétence "s'informer dans le monde du numérique" (Lecture, Analyse, Mise à distance...) et la nécessité de penser sa progressivité et son acquisition régulière tout au long de la scolarité
- La mise en œuvre possible de cette compétence dans le quotidien de la classe d'histoire-géographie : en cours, en accompagnement personnalisé ou encore en enseignement pratique interdisciplinaire.
- Le rôle central du professeur pour guider, accompagner les élèves dans la navigation, le choix, et la confrontation des ressources numériques.
- L'importance de la production finale sous une forme médiatique pour construire par la pratique cette compétence.
- L'importance du travail coopératif et collaboratif au sein du groupe classe et la construction d'une histoire collective dans le projet initié par la production finale, travail "individuel" et "collectif".
- La nécessité de penser l'évaluation formative et de mettre en place des outils ciblés de suivi du travail des élèves.

⁴ **Agathe Evin, Carole Sève et Jacques Saury**, « L'histoire collective comme notion descriptive pour l'analyse de l'activité d'élèves engagés dans des situations de coopération en Education Physique », *Activités [En ligne]*, 12-2 | 2015, mis en ligne le 15 octobre 2015, consulté le 27 mai 2017. URL : <http://activites.revues.org/1080> ; DOI : [10.4000/activites.1080](https://doi.org/10.4000/activites.1080)

Bilan académique 2016-2017

S'informer dans le monde du numérique

- Le rôle fondamental d'outils numériques simples pour permettre et faciliter le travail et l'acquisition de la compétence.

Enfin, ce travail a sollicité des acteurs nombreux que nous remercions.

- La délégation académique au numérique éducatif (DANE) a facilité les échanges et réunion au sein du groupe de travail et a réalisé les vidéos.
- La Cardie apporte son soutien à la valorisation du travail effectué.
- Géoconfluences a accompagné le travail de sélection de ressources pour le travail sur la liaison Lyon-Turin en classe de 3e.