

Conférence Nationale « Cultures numériques, éducation aux médias et à l'information »

Lyon, 21-22 mai 2013

Table ronde 3 - Éducation aux médias et à l'information : pistes européennes et internationales de contenus et de démarches

Contribution de Julie Higounet

Pedagogical Director, Lycée International de Los Angeles

Nouveaux outils pour un bon usage du numérique

Comme l'héroïne de Lewis Carroll, Alice, nous sommes dans un monde où l'espace et le temps sont à se réapproprier. Comment mener des apprentissages cohérents, guidés, structurés dans ce monde de l'immédiateté où les frontières se virtualisent, voire s'effritent à grands pans. Comment tracer son chemin sur la toile ?

Devant la nécessité et l'urgence pour nos élèves d'apprendre à questionner et à avoir un regard critique sur les sources d'information, devant l'importance de mettre en place une méthodologie de travail qui part du principe que s'informer n'est pas savoir, nous pouvons partir de ce que propose la démarche du DIF.

Le DIF (*digital information fluency*) extrait des programmes nationaux américains est un modèle structuré autour de 5 grandes compétences :

1- Quel est mon besoin d'information ?

Apprendre à cerner le sujet

2- Où trouver l'information ?

Apprendre à chercher

3- Comment y accéder ?

Apprendre à sélectionner

croiser les sources permet de valider l'information

4- Comment la valider ?

Apprendre à prélever - sélectionner

5- Comment la prélever de façon éthique ?

Apprendre à traiter

Chaque compétence comprend des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être à maîtriser. De manière concrète, comment les mettre en application dans le quotidien de la classe ? Qu'est-ce que cela peut signifier pour chacune de ces compétences ?

Par exemple, pour **Apprendre à cerner le sujet** : amener les élèves à cerner le sujet sous forme de « *brain storming* » agencé en carte heuristique sur laquelle ils continueront à intervenir tout au long de la recherche. Cette forme de schématisation non linéaire s'apparente visuellement au système de recherche sur internet et pourra aider certains à ne pas se perdre dans le dédale de la toile.

Ou bien pour **Comment accéder à l'information** : il peut être intéressant de lancer la classe sur l'utilisation systématique de deux moteurs de recherche différents afin de comparer objectivement la pertinence des informations trouvées. Un type *Google* (avec **traçage par les cookies** et prise en compte des recherches précédentes) et un second type *DuckDuckGo*. La philosophie de ce moteur de recherche est de préserver la vie privée et de ne stocker aucune

information personnelle concernant les utilisateurs et d'enrichir les recherches traditionnelles en améliorant la pertinence par l'utilisation des informations de **crowdsourcing** provenant d'autres sites.

Ou encore pour **Comment prélever l'information de façon éthique** : si nous voulons que nos élèves prélèvent éthiquement l'information sans effectuer des séries de copier-coller, il leur faut apprendre à repérer les mots clefs, les agencer en utilisant à bon escient des connecteurs de causalité, de logique et de temporalité sans retour possible au texte initial. Ces méthodologies de travail utilisées quotidiennement en contexte classe sans support numérique, autour par exemple de textes d'histoire, de littérature, de revue de presse, de vidéo de géographie permettent aux élèves de ne plus se trouver en difficulté devant une information nouvelle. La lecture est déjà directement liée à un horizon futur de restitution. L'appropriation pourra alors avoir lieu.

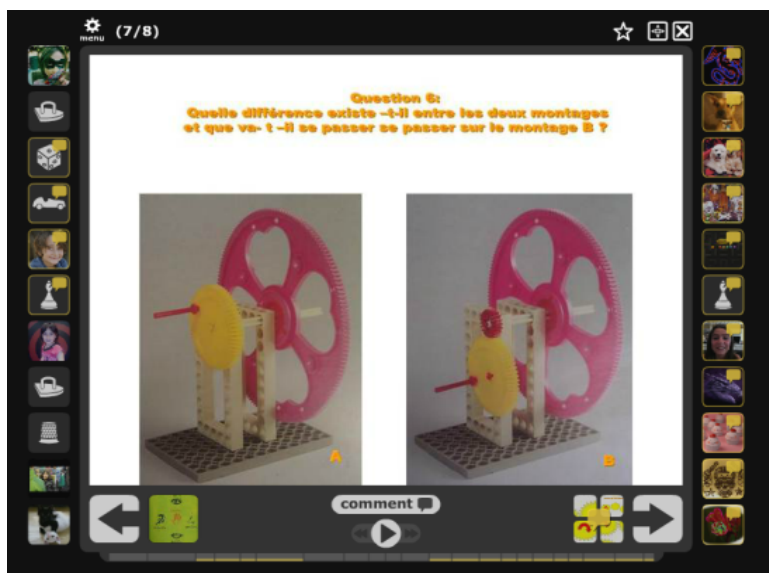
Relever le défi

Saura-t-on en fait tirer parti de cette nouvelle relation aux autres qui est davantage horizontale que verticale et qui « ouvre la possibilité du fonctionnement d'une intelligence collective »¹. Un outil numérique collaboratif peut nous aider à avancer vers cet objectif : *Voicethread*.

Voicethread (littéralement trainée de voix) est un logiciel en ligne qui permet d'enregistrer des commentaires sur des textes, des images, des extraits sonores ou des vidéos. Une création *Voicethread* est une collaboration sous la forme d'un diaporama multimédia qui peut contenir des images, des documents et des vidéos. Il permet aux élèves de naviguer sur les pages du diaporama et de laisser des commentaires.

Les commentaires sur les images peuvent prendre la forme d'un :

- commentaire oral (en s'enregistrant avec un micro),
- commentaire écrit (en utilisant traitement de texte),
- commentaire vidéo (en utilisant la webcam).



***Document Voicethread** (diaporama : images et vidéo) sur lequel apparaissent les avatars des élèves de la classe. Les commentaires laissés répondent au questionnement proposé sur la différence de fonctionnement des dispositifs.*

Il est possible de faire participer 28 élèves sur une même création. D'un usage intuitif, il permet à des élèves d'enregistrer des propos qui peuvent servir d'exercices d'entraînement, d'exposé oral, ou de présentations à des pairs en différé. Il représente également un outil précieux dans un contexte de correspondance scolaire.

1 Rapport d'information No 784, Sénat, 26 septembre 2012

De manière générale l'intégration de cet outil permet au quotidien des collaborations et des échanges interindividuels dans lesquels l'aspect métacognitif est non négligeable.

En effet les types de discours et reformulations employées par les élèves pour laisser des commentaires représentent une source de données dont l'intelligibilité par le groupe classe est plus forte. Il est souvent plus éclairant de disposer d'une information reformulée par un pair que par un expert. De fait l'appropriation des propos échangés et des restitutions individuelles sont de manière générale plus stables, structurés et riches.

Ce logiciel en ligne utilisé sur le long terme dans certains établissements permet de redynamiser des champs de la scolarité redoutés comme par exemple la révision des leçons ou le retour sur les apprentissages de classe hors temps scolaire.

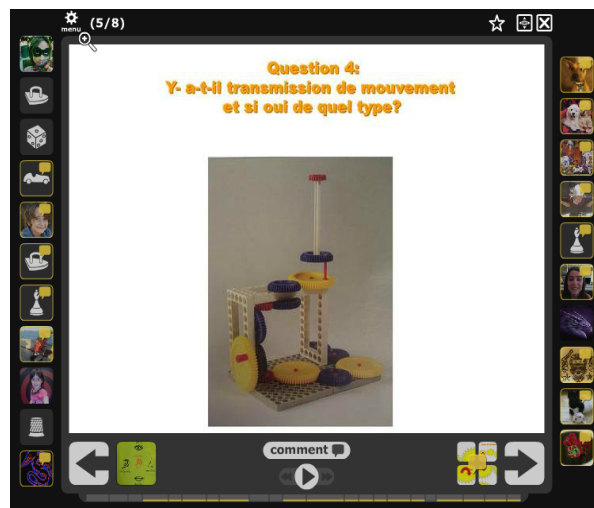
Un exemple au cycle 3 : L'étude des notions de transmission de mouvement

Le simple fait de pouvoir poster des images et vidéos de la situation vécue sur le support *Voicethread* en demandant aux élèves de commenter la transformation de mouvement permet plusieurs activités cognitives concomitantes.

- Une remise en mémoire activée par le support visuel
- Une prise d'appui constante sur les commentaires préalablement enregistrés par les autres élèves : pour certains élèves le fait de disposer de commentaires préalablement postés permet d'enclencher la réflexion et de ne pas démarrer à vide.
- Une élaboration du contenu collective : le fait de disposer de différents éléments postés permet un prolongement de la réflexion des élèves qui vont se nourrir des commentaires du collectif pour bâtir leur réponse.
- Une remise en question et mise en perspective de ses propres commentaires via un dialogue engagé en différé sur la plateforme : certains commentaires peuvent faire basculer la réflexion collective. Par l'apport d'éléments nouveaux certains élèves vont pouvoir revisiter les éléments de réponses initialement proposés.
- Une réactivation des données en temps limite : demander aux élèves de revenir sur la notion plusieurs semaines après l'étude initiale permettra une mémorisation collective, rapide et efficace du fait de la diversité des supports utilisés (audio, texte, vidéo).

Il se construit donc ainsi des apprentissages collectifs sur des temps différés permettant la « digestion » des données postées et restituées.

« *L'intention pédagogique avant la technologie²* ». Ces quelques mots suffisent à résumer les conditions nécessaires à une intégration vigilante des nouvelles technologies au sein de notre système scolaire. Intégration qui rendra les apprentissages plus significatifs, en augmentant la capacité à résoudre des problèmes et à utiliser des stratégies métacognitives où le support collectif sera présent en force. Nous sous estimons considérablement à quel point nos élèves peuvent penser. En tant qu'éducateur, une de nos missions est de leur donner « *la possibilité d'interagir avec d'autres intelligences et donc de se remettre en question* ».



2 Alexandre Roberge, L'intention pédagogique avant la technologie, Thot Cursus