

POUR L'ÉCOLE
DE LA CONFIANCE



Développer la citoyenneté numérique à l'École : dispositifs, ressources et services

Richard Galin, chef de projet éducation aux médias et à l'information et culture numérique

Valérie Marcon, responsable des ressources numériques en sciences humaines et sociales

Olivier Pingal, expert numérique éducatif histoire-géographie

Direction du numérique pour l'éducation



SOMMAIRE

- **S'in-former sur la citoyenneté numérique**
- **Construire un parcours de citoyenneté numérique**
- **Réfléchir : « Augmenter » les pratiques de citoyenneté numérique**

POUR L'ÉCOLE
DE LA CONFIANCE

S'IN-FORMER SUR LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE



S'IN-FORMER SUR LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

S'informer

▪ Les Lettres Édu_Num, dont la Lettre Édu_Num thématique



Lettre Édu_Num Premier degré

Lettre Édu_Num disciplinaires

Lettre Édu_Num Ressources

Lettre Édu_Num Handicap et numérique



Lettre M@gistère

Lettre @eduscol_EMI



n°1 : Infopollution (mars 2016)

n°2 : Esprit critique (novembre 2016)

n°3 : Citoyenneté numérique (mars 2017)

n°4 : Humanités et études numériques (juin 2017)

n°5 : Visualisation d'information (décembre 2017)

n°6 : Pédagogie par le jeu (mars 2018)

n°7 : Espace(s) (décembre 2018)

n°8 : La citoyenneté à l'ère du numérique (mars 2018)

S'IN-FORMER SUR LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

S'informer



Édubase

des pratiques pédagogiques

m@gistère

éduscol sur 

S'IN-FORMER SUR LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Quelques exemples de ressources

éduthèque

■ Mise à jour des mentions légales

DONNÉES PERSONNELLES

Politique de protection des données à caractère personnel

1. Introduction

Le ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse est attentif à la protection des données à caractère personnel et il s'engage à ce que la collection et le traitement de ces données, effectuées à partir du portail Éduthèque, soient conformes à la Loi n°2018-493 du 20 juin 2018 relative à la protection des données personnelles et au « Règlement général sur la protection des données » (RGPD). L'objectif principal de cette page est de regrouper les informations concernant les traitements de données mis en œuvre dans le cadre de l'utilisation du portail Éduthèque. Ces informations vous permettront de comprendre dans quelles conditions vos données sont traitées, quels sont vos droits à cet égard.

Nous vous invitons à consulter régulièrement cette page qui pourra être amenée à évoluer en fonction du contexte légal et réglementaire applicable.

2. Responsable de traitement

Le ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse est responsable du traitement des données à caractère personnel concernant les utilisateurs du portail Éduthèque.

Pour toute question relative au traitement des données à caractère personnel sur le portail Éduthèque, vous pouvez vous adresser à :

eduthèque@education.gouv.fr

<http://www.edutheque.fr/actualite/article/la-nouvelle-politique-de-protection-des-donnees.html>

 **UN PORTAIL DE
RESSOURCES NUMÉRIQUES**

**UN POINT D'ENTRÉE POUR ACCÉDER GRATUITEMENT AUX
RESSOURCES DE GRANDS ÉTABLISSEMENTS CULTURELS ET
SCIENTIFIQUES**

Éduthèque s'adresse aux **enseignants du
premier et du second degré** qui peuvent
s'inscrire avec leur adresse professionnelle.



Éduthèque propose des **thèmes et parcours** pour les différents
enseignements. Les ressources sont utilisables sur **tous types de
supports** et dans **différents contextes pédagogiques**.

Les ressources sont

- utilisables en ligne,
- téléchargeables,
- exploitables librement dans un contexte scolaire.

L'enseignant peut créer un **compte classe** pour que les élèves utilisent les ressources en classe et à la maison.

 Le **moteur de recherche** permet de trouver les ressources des différents partenaires grâce à un **seul mot clé**.

31 OFFRES à disposition des enseignants et de leurs élèves

+ de 80 000
RESSOURCES POUR
ENSEIGNER

À retrouver en ligne :

- edutheque.fr
- #Éduthèque
- eduscol.education.fr/cid72338/portail-ressources-edutheque.html



S'IN-FORMER SUR LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Quelques exemples de ressources

éduthèque

■ Pour les enseignants un moteur de recherche fédérée

RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

NOUVELLE RECHERCHE

86 ressources disponibles pour "réseaux sociaux"

FILTRES DE RECHERCHE

Partenaire

AFP	(7)
ARTE	(4)
BBC	(8)
BNF	(9)
CINEMA.LESITE.TV	(1)
Centre national de la recherche scientifique (CNRS)	(1)
Cité de l'architecture et du patrimoine	(2)
ECPAD	(2)
INA Jalons	(5)
LESITE.TV	(27)
RTVE	(1)
Radio France	(8)
Théâtre en acte	(10)

Niveau

Type de document

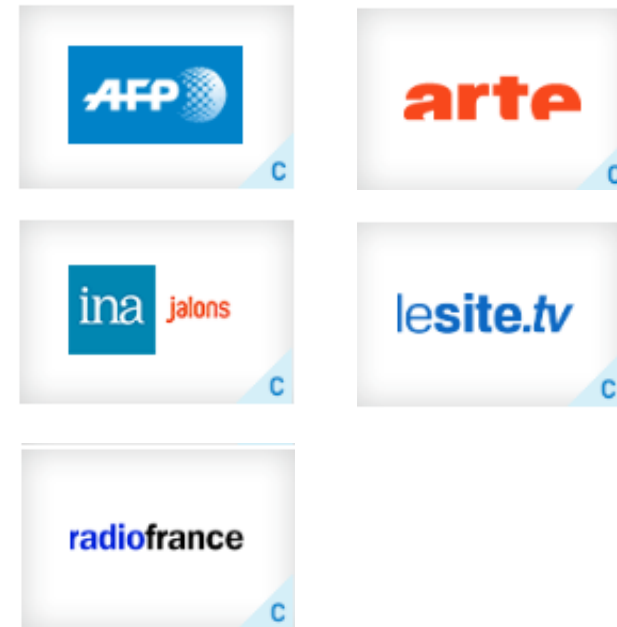
BBC
Social Networking Crackdown
65 millions d'Américains ont accès à internet depuis leur lieu de travail. Certaines sociétés emploient des "espions informatiques" afin de vérifier le temps que passent leurs employés à surfer sur internet pendant leur temps de travail.B1 B2
collège, lycée général et technologique - Vidéos, Dossiers documentaires

LESITE.TV
Données personnelles et réseaux sociaux
Comment protéger ses données personnelles sur les réseaux sociaux ? - Je suis Laurent Bignolas, je présente "Télématin" sur France 2. - Et je suis Aude GG, comédienne et créatrice du programme "Virago" sur Youtube. - Voilà, ça ce sont nos identités réelles. Mais nous avons, et vous aussi, une ...
Autres thématiques - collège - Vidéos

LESITE.TV
L'élan de solidarité sur les réseaux sociaux
A la suite des attentats, un très fort élan de solidarité s'est développé sur Internet. Les réseaux sociaux nous ont permis de nous rapprocher autour d'images, autour de hashtags comme : #porteouverte, #JeSuisParis ou #PrayForParis. Nombreux sont ceux qui ont installé un filtre tricolore sur leur ...
Autres thématiques - collège - Vidéos

LESITE.TV
Conférence de rédaction : Le droit lié à la diffusion des vidéos amateurs
Les vidéos choquantes prises sur des smartphones ont envahi les réseaux sociaux et les médias depuis les attentats du 13 novembre 2015. Les rédactions font face à un dilemme avec les innombrables vidéos tournées par des témoins : faut-il les montrer ou pas ?
Autres thématiques - collège - Vidéos

■ Des comptes classes pour les élèves



■ Un accès qui se déploie via les ENT (Gestionnaire d'accès aux ressources)

S'IN-FORMER SUR LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Quelques exemples de ressources

éduthèque

■ L'exercice de la citoyenneté numérique

CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE, NUMÉRIQUE CITOYEN

DES EXEMPLES DE RESSOURCES : VÉRIFIER L'INFORMATION

Une vidéo issue de la série « La collab' de l'info » sur « Vérifier l'info : le fact-checking » pour le cycle 4
<https://www.lesite.tv/edutheque/cycle-4/education-aux-medias-et-a-l-information/video/verifier-l-info-le-fact-checking>

Lesite.tv propose plus de 1400 contenus vidéo et audio issus de l'audiovisuel public.

Un témoignage écrit d'un journaliste sur « Comment l'AFP traque les infox »
<https://edutheque.afp.com/comment-lafp-traque-infox>

La rubrique *Les coulisses de l'info* de l'AFP propose des témoignages de journalistes pour mieux comprendre le métier de journaliste.

Un podcast téléchargeable de l'émission « Du Grain à moudre » de France Culture « À qui confier la vérification de l'info ? »
<https://edutheque.radiofrance.fr/sinformer/qui-confier-la-verification-de-linfo>

Radio France propose une sélection d'émissions radiophoniques, de vidéos et de documents pédagogiques.

À retrouver également sur Éduthèque :
 La rubrique « S'informer » de Radio France, l'ensemble des archives audiovisuelles d'INA Jalons, l'ensemble des articles de la rubrique « Les coulisses de l'info » de l'AFP.



S'informer - Les coulisses des médias
S'informer - Éclairage pédagogique

JOURNALISME : LES NOUVEAUX COMBATS (2/4) RÉGULER LES GAFA : LES DÉFIS DE L'INFORMATION DÉMOCRATIQUE
 Cultures Monde

Comment l'opinion publique peut-elle obtenir une information libre plurielle lorsque l'on observe le modèle économique de la production de contenus, les dépendances économiques qui se sont tissées entre éditeurs de presse et plateformes en ligne et les implications politiques de ces relations. Est-il possible de réguler le système des GAFA ?
 Franck Rebillard, professeur en sciences de l'information et de la communication, Nikos Smyrniotis, maître de conférences en sciences de l'information et de la communication, Divina Frau-Meigs, professeur en sciences de l'information et de la communication et en langues et littérature anglaise et anglo-saxonne, répondent à ces questions.

58 min

Ressource

Diffusé le 31/01/2019

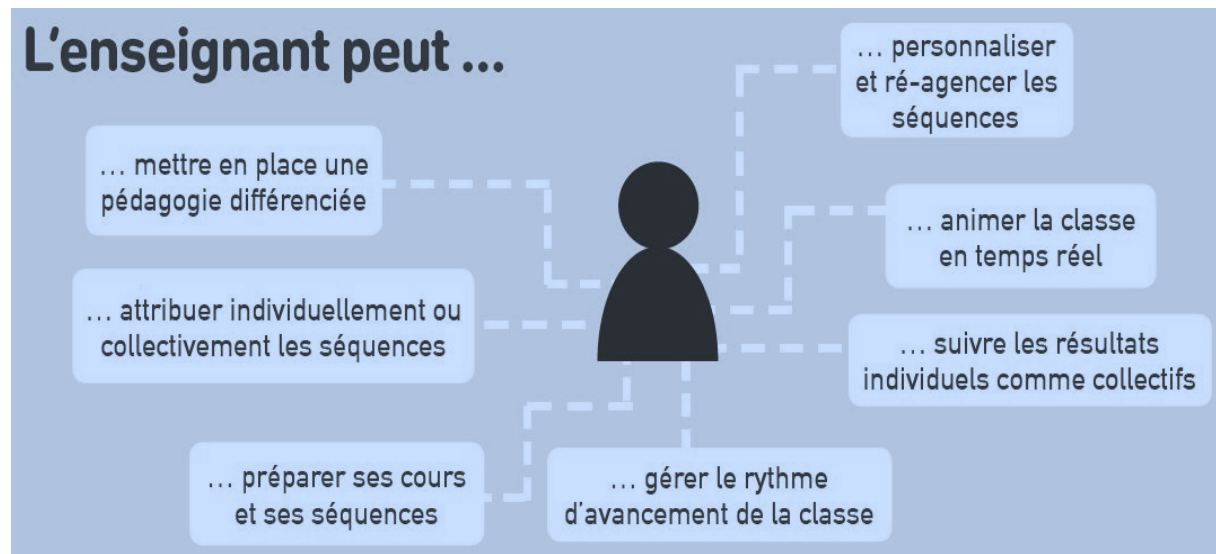
S'IN-FORMER SUR LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Quelques exemples de ressources

■ La Digithèque (#BRNEDU)



Des
débutants
aux
experts



Trouver des ressources
Créer des séances sur mesure et les diffuser
Suivre et évaluer les apprentissages

Accessibilité, adaptabilité, des ressources pour tous

S'IN-FORMER SUR LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Quelques exemples de ressources

■ La Digithèque (#BRNEDU)

- Digithèque : des séquences proposées dans l'onglet « séance partagée »



DIGI Belin: Mon cahier de texte b.baptiste

EN COURS ANCIENS DEVOIRS

	S'informer et communiquer sur internet (séquence complète) Andres État d'avancement: 21% 28/03/2019 Entraînement 14 Contenus Continuer Corrigé
	Les identités de la personne (séquence complète) Andres État d'avancement: 17% 28/03/2019 Entraînement 6 Contenus Continuer Corrigé
	Communication et gestion de l'information (séquence complète) Andres État d'avancement: 27% 28/03/2019 Entraînement 11 Contenus Continuer Corrigé

- Cycle 3, CM2, géographie – Thème 2 : Communiquer d'un bout à l'autre du monde grâce à Internet
- Cycle 4, 5^e, EMC – Respecter autrui.
- Cycle 3, 6^e, Sciences et technologie – Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information

<https://eleve.digithèque-belin.fr/>

S'IN-FORMER SUR LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Quelques exemples de ressources

■ La Digithèque (#BRNEDU)

- Digithèque : des séquences proposées dans l'onglet « séance partagée »
- Cycle 3, 6^e, Sciences et technologie - Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information



Problématique

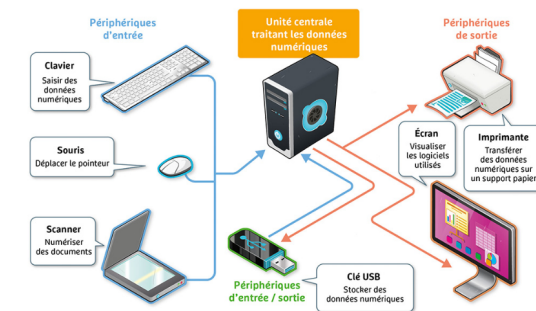
Comment stocker et partager des informations dans un réseau informatique ?

Composition de la séquence

Cette séquence en Sciences et Technologie Cycle 3 se compose de :

- ▶ Une étude de documents pour comprendre les fonctions d'un environnement numérique de travail (ENT).
- ▶ Une série d'image pour découvrir les différentes façons de récolter et stocker des informations sous forme numérique.
- ▶ Une animation sur les échanges de données numérique pour apprendre à légender.
- ▶ Un atelier pour apprendre à utiliser des logiciels usuels.
- ▶ Un exercice sous forme de QCU/QCM pour apprendre à s'authentifier sur un réseau.
- ▶ Une activité pour apprendre à utiliser des logiciels usuels et diffuser l'information.
- ▶ Un exercice "Je retiens les mots-clés" pour travailler le vocabulaire et les définitions de la séquence.
- ▶ Un exercice "Je dois savoir" sous forme de texte à trous pour réviser le cours.
- ▶ Un bilan animé composé de deux capsules vidéo.
- ▶ Un bilan qui résume les points importants du cours.

Document 1



Les échanges de données numériques entre l'unité centrale (UC) et ses périphériques.

Un périphérique est un composant informatique permettant à l'utilisateur d'échanger avec l'unité centrale.



Communication et gestion de l'information : s'authentifier sur un réseau

S'IN-FORMER SUR LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Quelques exemples de ressources



■ La Digithèque (#BRNEDU)

- Digithèque : des séquences proposées dans l'onglet « séance partagée »
- Cycle 3, CM2, géographie – Thème 2 : Communiquer d'un bout à l'autre du monde grâce à Internet

Comprendre les moyens et formes de communication développés par l'Internet.

Composition de la séquence

● Une partie de cours avec différents documents :

- » Une exploration de carte sur le thème "Communiquer dans le monde grâce à internet"
- » Un schéma qui présente le déplacement des données sur internet.
- » Un graphique qui permet de situer la place d'Internet en tant qu'outil d'information pour les Français.
- » Un graphique qui montre l'équipement des familles françaises en objets connectés.
- » Un graphique qui représente les activités pratiquées par les utilisateurs des réseaux sociaux.
- » Un graphique qui montre les modes d'écoute de la musique chez les jeunes.
- » Un graphique sur les messageries instantanées les plus utilisées chez les 13-19 ans.

● Une partie exercices sur trois thèmes différents :

- ☐ Le fonctionnement d'Internet
- ☐ S'informer sur Internet
- ☐ Communiquer avec Internet

Chaque thème est développé de la manière suivante :

- » Un exercice "je vérifie mes connaissances" sous forme de texte à trous pour réviser le cours.
- » Un exercice "J'apprends mon vocabulaire" pour apprendre les définitions.



Communiquer avec internet : j'apprends mon vocabulaire



Associe chaque mot à sa définition :

chat
réseau social
e-mail
application

programme informatique qui permet à un utilisateur de faire certaines tâches

courrier électronique c'est-à-dire envoyé et reçu par internet

discussion par écrit en ligne avec une ou plusieurs personnes sur une messagerie instantanée

ensemble de personnes proches ou inconnues qui se rassemblent sur internet afin de tisser des liens personnels ou professionnels

S'IN-FORMER SUR LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Quelques exemples de ressources



■ Ressources soutenues

- **INFO HUNTER** : Un parcours pédagogique pour aider les élèves à mieux comprendre la fabrique de l'information et développer leur esprit critique
Du cycle 3 au lycée : possibilité de créer des parcours

Des ressources pour décrypter l'information

- **Un outil de sondage**
pour passer de la réaction à l'analyse
- **Une vidéo interactive**
pour démêler le vrai du faux
- **Des outils de décryptage**
pour guider les jeunes
- **Un carnet d'enquête**
pour avancer ensemble dans ses recherches
- **Un outil de création**
pour réaliser sa propre «décrypthèque»
- **Un parcours déclinable**
pour mener des séances en science, histoire, français...



<https://www.infohunter.education/>

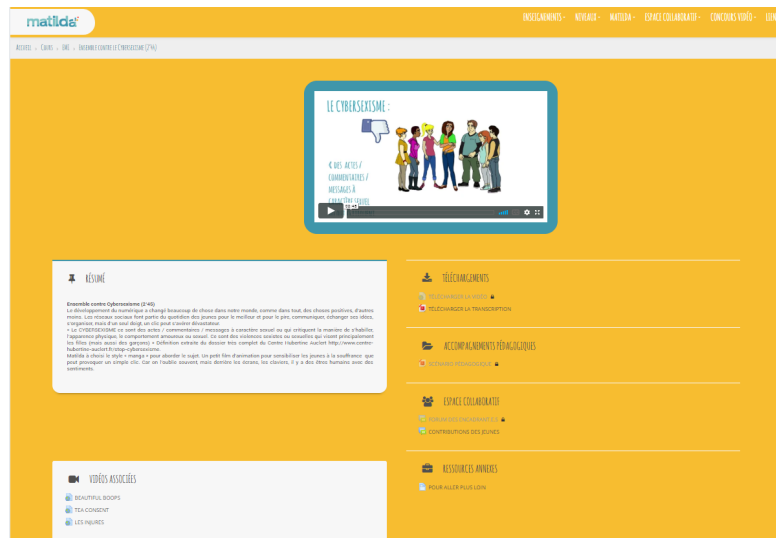
S'IN-FORMER SUR LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Quelques exemples de ressources



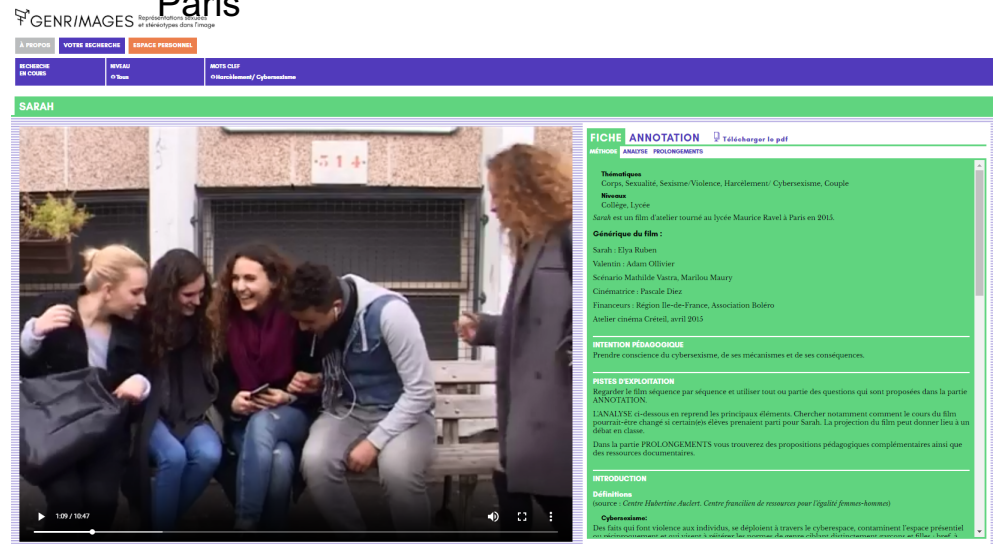
■ Ressources soutenues : citoyenneté numérique et égalité

- **MATILDA** : une plateforme vidéo éducative sur l'égalité des sexes
« Le cybersexisme » : une vidéo retranscrite accompagnée d'un scénario pédagogique



<https://matilda.education/>

- **GENRIMAGES** : une plateforme dédiée à l'analyse des représentations et des stéréotypes sexuels dans l'image.
« Sarah » : un film d'atelier tourné au lycée Ravel à Paris



<http://www.genrimages.org/>

POUR L'ÉCOLE
DE LA CONFIANCE

CONSTRUIRE UN PARCOURS DE CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE





CONSTRUIRE UN PARCOURS DE CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Identifier les compétences numériques des élèves

Projet de cadre de référence des compétences numériques pour l'école et le collège

- Un cadre de référence des compétences numériques (CRCN) est en cours de validation.
- Il est la déclinaison, pour la France, du **référentiel européen** DIGCOMP produit par la Commission européenne en 2013.
- Le CRCN propose 8 niveaux de maîtrise des compétences numériques :
 - Les **niveaux de maîtrise de 1 à 4** sont proposés pour les élèves de l'école élémentaire, du collège et du lycée.
 - Les **niveaux de maîtrise de 5 à 8** sont proposés pour les étudiants de l'enseignement supérieur et dans un contexte de formation continue d'adulte.
- Le cadre de référence des compétences numériques est composé de **16 compétences** numériques organisées en **5 domaines**, compétences numériques développées de l'école élémentaire à l'université ainsi que dans le contexte de la formation continue des adultes :
 - ▶ **Information et données**
 - ▶ **Communication et collaboration**
 - ▶ **Création de contenus**
 - ▶ **Protection et sécurité**
 - ▶ **Environnement numérique**

CONSTRUIRE UN PARCOURS DE CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Des exemples de mises en œuvre

- Créer une page Wikipédia sur un personnage historique local
- Une proposition pédagogique de l'académie de Rouen

Créer une page wikipédia sur un personnage historique local

Publié

Créer une page wikipédia sur un personnage historique local	
Ressource	http://hist-geo.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article5884 
Description	Parfois décriée par le monde enseignant à ses débuts, Wikipédia a depuis mis en place un protocole rigoureux à destination de ses contributeurs qui garantit davantage la fiabilité de ses articles. La méthode proposée par l'encyclopédie collaborative en ligne est désormais assez proche de la démarche de l'historien quant au questionnement des sources.
Discipline	Histoire / Géographie
Académie	Académie de Rouen
Mots-clés	
Date de mise à jour	13 juin 2017
Niveau	
Niveau éducatif	2de générale et technologique

Dans cette séquence, les élèves rédigent la page Wikipédia de Jean Gaument, un témoin normand de la Première Guerre mondiale, à partir d'archives départementales numérisées.



CONSTRUIRE UN PARCOURS DE CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Des exemples de mises en œuvre

- Créer une page Wikipédia sur un personnage historique local
- Une proposition pédagogique de l'académie de Rouen

OBJECTIFS :

- Il s'agit de comprendre comment fonctionne une encyclopédie collaborative en ligne ;
- de se poser la question de la fiabilité de ce type de source pour se documenter.

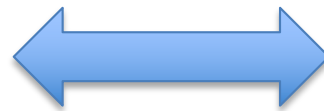
CRCN
...

Domaines :
Information et données

Création de contenus

Compétences travaillées :
1.1 Mener une recherche ou une veille d'information (niveau 3)

3.1 Développer des documents textuels (niveau 4)



Situations d'évaluation PIX travaillées à travers le scénario
...

Connaître le processus de publication de Wikipédia

Repérer et interpréter les indices de qualité d'une page web

Retrouver et évaluer la source d'une information

CONSTRUIRE UN PARCOURS DE CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

CREER UNE PAGE WIKIPEDIA

Sur un personnage historique local
https://fr.wikipedia.org/wiki/Jean_Gaument



DECOUVERTE DE WIKIPEDIA



Source :

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Aide:D%C3%A9buter/Tutoriel>

5 principes nous guident :

- Wikipédia est une encyclopédie : sa vocation est de recueillir toutes les connaissances discernables ou analysées par des sources d'informations fiables et indépendantes ;
- Les articles exposent les différents points de vue crédibles et vérifiables ;
- Les articles sont librement diffusables en créditant les auteurs ;
- Les participants respectent des règles de savoir-vivre ;
- L'esprit d'initiative est la règle si aucun de ces principes n'intervient.

DES REGLES RIGOUREUSES



La notoriété d'une personne physique ou morale est à vérifier avant que le sujet soit accepté sur Wikipédia.

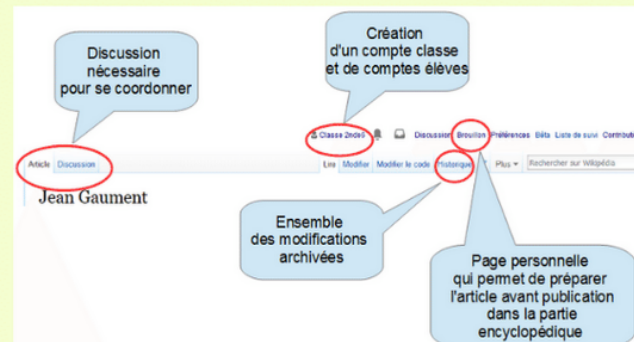
Vous pouvez ajouter des informations si elles sont référencées.

Les écrits inédits, ou travaux de recherche non publiés, ne peuvent constituer des sources à un propos.



En résumé : tout document publié n'est pas forcément une source acceptable. Il est donc important d'utiliser de préférence des ouvrages ou des sites web reconnus, dont le ou les auteurs sont connus et indiquent eux-mêmes leurs sources. De plus, de nombreux sites web et même certaines publications, sont simplement des miroirs de Wikipédia ou s'en inspirent largement.

OUTILS



Source :
https://fr.wikipedia.org/wiki/Jean_Gaument

PRISE EN MAIN

Utilisateur:Classe 2nde6/Brouillon

< Utilisateur:Classe 2nde6

Aide:Conseils pour créer un article | modifier

- Comment fonctionne wikipédia Aide:Débuter/Tutoriel
- Utiliser un brouillon Aide:Brouillon
- Utiliser le wikicode Aide:Syntaxe (wikicode)
- Organiser le plan de l'article Projet:Plans d'articles/Auteurs
- Mettre en page (wikification) Aide:Wikification
- Rédiger Aide:Comment rédiger un bon article
- Créer un lien interne Aide:Liens internes
- Créer une note de bas de page Aide:Note
- Bibliographie / Sitographie Aide:Présentez vos sources

Source:

https://fr.wikipedia.org/wiki/Utilisateur:Classe_2nde6/Brouillon

Constitution d'une équipe d'élèves coordonnateurs :
* Découverte de wikipédia
* Appropriation dans un bac à sable
* Aide apportée à la classe

PUBLICATION

Liste de ce qui est à faire

- Créer les comptes élèves
- Relire les transcriptions --> Repérer les informations personnelles sur Jean Gaument
- Faire des recherches sur le web
- Faire des recherches sur wikipédia pour repérer les liens internes à créer
- Préparer le plan de l'article et l'infobox
- Rédiger l'article
- Corriger les fautes de français
- Mettre en page
- Citer les sources



Source:
https://fr.wikipedia.org/wiki/Discussion:Jean_Gaument

CONSTRUIRE UN PARCOURS DE CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE



Séquence **citoyenneté numérique**

<https://doc.dis.ac-guyane.fr/Sequence-citoyennete-numerique.html>

EMI internet réseau social

CRÉÉE LE	MODIFIÉE LE	ACADÉMIE	DISCIPLINE	NIVEAU ÉDUCATIF
2018-01-06	2018-01-06	Académie de la Guyane	Documentation	2de générale et technologique

Objectifs

Devenir un « citoyen numérique ».
Prendre du recul sur les outils et application internet et ses propres pratiques.
Avoir connaissance de ce que sont les datas (ou données).
Avoir conscience que nos données en ligne sont utilisées à des fins commerciales.
Connaître les applications et leur système de fonctionnement.
Comprendre les enjeux actuels de l'internet.

Modalités : Travail individuel et/ou en équipe Mise en commun à chaque fin de séance. Chaque séance s'ouvre avec une vidéo de présentation et un questionnaire.

S1 - Différencier internet et web. S2 - Qu'est-ce que Google trends ? S3 - "Datagueule" 4 - Qu'est-ce qu'un data-center (ou centre de données) ? S5 - Comment fonctionne google ?

D'autres pistes dans l'Édubase

• En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Créer la page de son village sur l'encyclopédie Vikidia destinée aux 8-13 ans

(Histoire) : <http://hist-geo.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article5888>

Vikidia : être acteur plutôt que consommateur (TraAM EMI) :

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/15320>

Création de biens communs au collège : rédiger et publier pour Vikidia

(Documentation) : <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/1444>

Partager des connaissances grâce aux encyclopédies collaboratives (TraAM EMI) :

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/15318>

CONSTRUIRE UN PARCOURS DE CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Évaluer les compétences numériques des élèves avec PIX

Pix, un outil d'évaluation et de certification en ligne



- ▶ Pix est un Groupement d'Intérêt Public (GIP) [créé](#) en avril 2017
- ▶ Service public en ligne d'**évaluation** et de **certification** des compétences numériques.
- ▶ Service accessible gratuitement et ouvert à tous (citoyens, élèves, étudiants, professionnels, ...)
- ▶ Permet de valider des compétences numériques dites "communes" ou "transversales", c'est-à-dire utiles à tous, dans la vie professionnelle ou personnelle.

- ▶ Il permet à chaque élève de mesurer son **niveau de maîtrise** des compétences numériques.

À partir de 2019, cette plateforme pourra délivrer aux élèves,
en fin de cycle 4 et
en fin de cycle terminal,
une certification de leur niveau de maîtrise des compétences numériques.

- ▶ **82 thématiques** ont été associées aux 16 compétences du CRCN
- ▶ Des **exemples d'épreuves Pix** sont proposés (sans pré-inscription)

POUR L'ÉCOLE
DE LA CONFIANCE

RÉFLÉCHIR

« Augmenter » les pratiques de
citoyenneté numérique



RÉFLÉCHIR

Comment « augmenter » les pratiques de citoyenneté numérique ?

■ ATELIER DE RECHERCHE

- Les participants sont répartis en groupes et participent aux étapes suivantes sur un document partagé, circulant entre les groupes.
- 1. Rédiger une problématique liée au sujet de l'atelier sous la forme d'une question (un exemple de séquence pédagogique, de ressource à utiliser, etc.).
- 2. Découvrir la problématique reçue du groupe précédent et rédiger en quelques lignes des pistes de solutions envisageables.
- 3. Indiquer une critique, une faiblesse, une (autre) difficulté concernant la ou les solutions proposées à l'étape 2 par le groupe précédent.
- 4. Proposer des pistes d'amélioration et d'évolution pour franchir les difficultés possibles signalées en étape 3.
- 5. Chaque groupe prend connaissance et analyse le document relatif à la problématique qu'il avait initialement indiquée, puis prépare sa présentation.
- 6. Mise en commun via une présentation par un rapporteur pour chaque groupe.

POUR L'ÉCOLE DE LA CONFIANCE

richard.galin@education.gouv.fr
valerie.marcon@education.gouv.fr
olivier.pingal@education.gouv.fr

