



mateneen

Démocratie à l'école

L'éducation à la
démocratie dans
la société numérique

IMPRESSUM

Éditeurs

Ministère de l'Éducation nationale,
de l'Enfance et de la Jeunesse, Université
de Trèves, Chaire de la Didactique
des Sciences sociales,
Zentrum fir politesch Bildung

Luxembourg, Trèves | mai 2020

ISSN

(édition all., papier): 2658-9613
(édition all., en ligne): 2658-9621
(édition française, en ligne): 2658-9656

Les carnets paraissent deux fois par an et offrent aux dirigeant(e)s des écoles ainsi qu'au personnel des fondements théoriques et du matériel pratique pour la mise en œuvre d'un développement scolaire démocratique. Chaque publication traite d'une méthode de l'éducation à la démocratie ou d'une question stratégique du développement scolaire. Les carnets en langue allemande sont mis à la disposition des écoles luxembourgeoises en version imprimée. L'ensemble du matériel ainsi que la version en langue française sont disponibles en ligne.

➤ mateneen.eu

Mise en page

 MOSKITO | 20, rue des Sangliers
L-7344 Steinsel | www.moskito.lu

Impression

Imprimerie Heintz
15, rue Robert Krieps
L-4702 Pétange



Sommaire

AVANT-PROPOS

..... 4

THÉORIE

L'éducation à la démocratie dans la société numérique 5
Matthias Busch

Compte rendu pratique : concevoir soi-même des médias à l'école 14
Gianni Mersch

PRATIQUE

Renforcer la participation démocratique grâce aux outils numériques 17
Maïke Koböck

Action! Formuler des prises de position de façon créative en ligne 19
Natascha Gaiser

Découvrir et présenter sa commune avec des activités Actionbound 24
Julia Frisch

KonterBUNT – Apprendre à réagir aux propos méprisants 27
Daniela Kallinich, Mikis Rieb

Le sujet de la numérisation dans l'enseignement - Introduction 30
Steve Hoegener, Daniel Weyler

Un guide pratique pour mener des discussions en classe 34
Romain Schroeder

Critiques 39
Vanessa Prinz, Maïke Koböck, Karl Schulz

Avant-propos

La numérisation constitue l'un des plus grands défis pour l'école du XXI^e siècle. L'accès à Internet fait partie du quotidien et de l'univers de la majorité des élèves. L'enseignement et les approches pédagogiques devront s'y adapter, tout comme les contenus enseignés et les compétences développées ne pourront pas échapper au numérique.

La numérisation a également une répercussion sur l'éducation à la démocratie. Les portails vidéo, les sites web et les réseaux sociaux sont en train de devenir les principales sources d'information pour préparer les devoirs et, de façon générale, pour rechercher des informations.

Cependant, un accès direct et rapide à des informations ne signifie pas pour autant que les élèves sont mieux informé(e)s. Il est difficile de s'y retrouver dans la multitude d'offres de nature et de qualité très diverses, d'identifier les fausses informations et la désinformation, ainsi que de déterminer la ligne politique des différents articles. Par l'intermédiaire de services de messagerie instantanée, dont WhatsApp, les jeunes peuvent se mobiliser et atteindre un grand nombre de personnes en très peu de temps, mais l'intérêt peut disparaître tout aussi vite. L'utilisation d'Internet doit être enseignée à travers l'éducation aux médias.

Toutefois, la numérisation ne constitue pas seulement un défi, elle offre aussi des possibilités pour l'éducation à la démocratie. Après un article introductif résumant cette thématique très complexe, vous

trouverez dans ce carnet des exemples et des suggestions sur la façon de travailler avec les médias numériques à l'école et sur les manières dont les élèves peuvent explorer et appréhender le monde numérique.

Le reportage sur l'Uelzechtkanal d'Esch-sur-Alzette illustre le potentiel offert par les approches de l'éducation aux médias : les jeunes produisent eux-mêmes des contributions numériques et font usage d'Internet comme porte-parole de leurs propres prises de position et récits.

La partie pratique présente différentes possibilités d'utilisation des outils numériques pour l'éducation à la démocratie. Un premier aperçu présente différents programmes et sites Internet que les enseignant(e)s peuvent utiliser avec les élèves de diverses manières participatives. Deux contributions illustrent comment faire un emploi judicieux des outils numériques pour assurer un enseignement participatif. Tout d'abord, nous avons l'animation en volume, qui permet de formuler et de diffuser des positions politiques de façon créative. Ensuite, il y a l'application Actionbound, qui permet de concevoir et de réaliser des chasses au trésor numériques.

Il s'agit d'une façon pour les élèves de découvrir leur commune ou d'autres sujets en rapport avec l'enseignement, ou d'utiliser eux/elles-mêmes l'outil pour présenter leur point de vue en ce qui concerne l'environnement social qui les entoure. Ces deux formats peuvent être utilisés aussi bien à l'école fondamentale qu'au lycée.

Comment relever les défis inhérents à Internet ? Voilà ce qu'illustre l'application « KonterBUNT », qui de manière ludique invite les jeunes, mais aussi les adultes, à une réflexion critique sur les propos méprisants.

Deux autres contributions illustrent comment thématiser les possibilités et les défis associés au numérique dans l'enseignement. Ces deux exemples pratiques montrent comment discuter avec les élèves de l'impact qu'a et que peut avoir la numérisation sur la société, la formation des opinions et notre quotidien, sans pour autant prétendre analyser sous tous ses angles la nature complexe de l'interaction entre les algorithmes, l'intelligence artificielle et les grands volumes de données (« big data »). En plus des versions allemandes et françaises des carnets déjà parus, le site Internet mateneen.eu propose des fiches de travail en libre accès et des fiches à copier correspondant aux différentes contributions pratiques, que les écoles peuvent adapter si nécessaire. Nous vous souhaitons une bonne lecture et nous nous réjouissons de recevoir votre feedback, vos réactions et vos suggestions.

L'équipe éditoriale

L'éducation à la démocratie dans la société numérique

Matthias Busch

La numérisation a des répercussions non négligeables sur tous les aspects de la vie. La mise en réseau technique et la conversion de données analogiques en données numériques sont à l'origine d'énormes quantités de données. Il est possible d'identifier des régularités dans leur mise en rapport et leur traitement, et de générer des applications dont les conséquences sociales, éthiques, politiques, juridiques, professionnelles et économiques sont encore difficiles à évaluer¹.

Les pronostics optimistes prévoient un renforcement de la sécurité et de l'efficacité, par exemple au moyen d'une gestion intelligente du trafic et des marchandises ou de diagnostics médicaux automatisés. La participation en ligne est censée favoriser et faciliter la participation démocratique, la mobilisation et les processus décisionnels. Les changements inhérents à la numérisation qui s'opèrent au niveau de la création, la diffusion et la mise en valeur du savoir, par exemple à travers des offres éducatives en accès libre telles que les **CLOM** ou les **ressources éducatives libres** pourraient démocratiser de façon durable les systèmes éducatifs et réduire les inégalités sur le plan de l'éducation. Les médias numériques et les applications virtuelles comme la réalité virtuelle rendraient possible l'instauration de nouveaux environnements d'enseignement et d'apprentissage. L'apprentissage individuel pourrait être optimisé par une évaluation automa-

CLOM

L'acronyme CLOM (cours en ligne ouvert et massif) désigne les cours en ligne librement accessibles.

En règle générale, ces cours sont constitués de vidéos à objectif pédagogique, de textes, de tâches et de forums dans lesquels les enseignant(e)s et les élèves peuvent communiquer et collaborer.

tisée des progrès scolaires - l'analyse de l'apprentissage (learning analytics) - et un accompagnement personnalisé. Enfin, la biométrie et les organismes cybernétiques permettraient d'accroître l'intelligence et les capacités humaines et de révolutionner au profit des hommes le monde du travail grâce à l'automatisation et l'intelligence artificielle².

Les prévisions critiques, par contre, jugent que la numérisation menace les démocraties, de même que le système éducatif³. Ainsi, les grands volumes de données (« big data ») rendent possible un contrôle social comme il n'en a jamais existé auparavant, qui pourrait porter atteinte à la vie privée et déboucher sur un fascisme numérique. La fracture numérique pourrait exacerber les inégalités sociales et les inégalités sur le plan de l'éducation. Les bots sociaux et le microciblage numérique mettraient à mal la cohésion sociale avec de fausses nouvelles et des chambres d'écho, et manipuleraient la formation de l'opinion politique et le plu-

ralisme en tant que fondements des sociétés démocratiques. Finalement, l'influence des nouveaux médias sur la socialisation entraînerait une « démence numérique » (Manfred Spitzer) et une sociopathie.

La numérisation, un défi politique

L'on ignore encore à l'heure actuelle quels développements sociétaux accompagneront la numérisation. Mais les premiers indices et exemples pour ces deux visions d'avenir sont d'ores et déjà perceptibles. Ces scénarios mettent cependant clairement en évidence que la numérisation soulève des questions politiques essentielles, dont il convient de discuter et qu'il faut aborder dans un discours sur la société civile. La façon dont la numérisation se développe et l'influence qu'elle a sur les différents aspects de la vie sont principalement déterminées par des décisions d'ordre politique et non pas technique.

Les problèmes marquants relèvent plutôt des interrogations intemporelles analogiques sur la société que de nouveaux questionnements technologiques d'ordre numérique. En font par exemple partie les questions du contrôle du pouvoir démocratique et de la protection des données dans le cadre de la concentration de données et donc de capitaux. Dans la mesure où il est possible de mesurer et de prédire les habitudes de consommation personnelles, l'état de santé, les comportements et les préférences au moyen du suivi numérique et d'algorithmes ou de mener des campagnes

Les ressources éducatives libres

Les ressources éducatives libres (REL) sont des supports pédagogiques gratuits et librement accessibles (licence libre). La mise à disposition de matériaux numériques, entre autres par l'UNESCO, va de pair avec la volonté de réduire les inégalités sur le plan de l'éducation et de redoubler d'efforts au niveau de la formation.

de désinformation et de diffamation grâce aux innovations techniques et à l'anonymat de l'Internet, les sociétés doivent renégocier leur compréhension des droits de la personne et de l'autodétermination numérique et en tirer des mesures de protection de la vie privée et de l'espace public démocratique moyennant la réglementation des différentes formes numériques. Si les algorithmes sont capables d'établir des profils de personnalité sur la base de vos préférences, vos points de vue et vos traits de caractère à partir de 300 mentions « J'aime » publiques sur Facebook avec plus d'exactitude que vos amis proches⁴, il faut déterminer dans quelle mesure ceux-ci peuvent être utilisés dans le cadre des assurances, des procédures de candidature ou des campagnes électorales en fonction de considérations éthiques, et examiner de quelle façon leur programmation pourrait être contrôlée de manière transparente pour le public afin de prévenir la discrimination et la manipulation⁵.

La numérisation, un défi pour l'éducation à la démocratie

À l'école et dans l'enseignement, la numérisation représente non seulement un défi technique ou un défi pour l'éducation aux médias, il s'agit surtout d'une problématique relevant de l'éducation à la démocratie qui a un impact sur les contenus, les méthodes et les objectifs de l'apprentissage et de l'enseignement dans toutes les matières. Un développement actif de l'éducation à la démocratie est nécessaire pour que ce ne soient pas les innovations techniques, voire les intérêts économiques, qui déterminent les concepts didactiques.

La nécessité et l'urgence d'examiner de façon pédagogique et stratégique les formes, les possibilités et les risques associés à la numérisation s'expliquent également par la réalité quotidienne des élèves, où le monde analogique et le monde numérique sont depuis longtemps devenus un espace d'expérience et d'action hybride.

« Dans la réalité quotidienne des jeunes, le monde analogique et le monde numérique sont depuis longtemps devenus un espace d'expérience et d'action hybride. »

Selon leurs propres indications – comme le montrent des études récentes (v. Aperçu 1) – les enfants et les jeunes passent aujourd'hui en moyenne jusqu'à quatre heures par jour sur Internet.

Parmi les plateformes les plus populaires figurent YouTube, WhatsApp, Snapchat, Instagram et TikTok. Les portails vidéo servent de plus en plus de base pour se préparer pour des exposés et des examens. Les enfants et les jeunes recueillent les informations d'ordre politique presque exclusivement de leur flux d'actualités dans les médias sociaux. Le groupe WhatsApp réunissant les élèves de la classe ou le groupe de pairs est en même temps un repère social, un lieu où se forme l'identité et un espace pour le cyberharcèlement et doxing. Les jeunes se servent des médias sociaux et d'Internet pour trouver des personnes qui partagent les mêmes idées et – comme dans le cas du mouvement Fridays For Future – pour s'organiser sur le plan politique. Dans le même temps, ils ne sont pas à même d'identifier les fausses nouvelles et la propagande populiste en tant que telles.

Les enseignant(e)s doivent aborder les expériences ambivalentes que font les enfants et les jeunes dans le monde numérique et les intégrer dans les processus éducatifs afin de tenir compte de la réalité des élèves. Au-delà de la possibilité d'explorer l'usage et la création productive de contenus et d'environnements d'apprentissage numériques grâce à des offres appropriées dans l'enseignement et des groupes de travail bénévoles, la numérisation et ses implications sociales doivent être abordées dans le cours.

Aperçu 1 : Sélection d'études sur les compétences et les comportements des enfants et des jeunes en rapport avec la numérisation

- ICILS 2018 : l'International Computer and Information Literacy Study de l'IEA (International Association for the Evaluation of Educational Achievement) compare les compétences en matière d'informatique et de gestion des informations des élèves âgé(e)s de 13 ans.
- Études JIM/KIM 2018 (en allemand) : le Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest analyse régulièrement le comportement face aux médias des enfants âgés de 6 à 13 ans (KIM) et de ceux âgés de 12 à 19 ans (JIM).
- L'enquête PISA 2018 : initié par l'OCDE, le Programme international pour le suivi des acquis des élèves (PISA) compare les performances des élèves à l'échelle internationale. En 2019, il a mis davantage l'accent sur la maîtrise de la lecture pour ce qui est des médias en ligne.

L'enseignement général, qui touche l'ensemble des enfants et des jeunes au-delà des bulles de filtres ségréguatives et qui devrait favoriser l'autodétermination et la participation à la vie sociale, doit être un espace de protection et de réflexion pour appréhender de façon distanciée son environnement et la réalité sociale dans le développement de la relation à soi et au monde (numérique). Les mesures et les concepts éducatifs existants n'ont à ce jour été que partiellement adaptés à cette

Champs d'action pour le développement scolaire dans le contexte de la numérisation



La numérisation en tant que défi pour l'éducation à la démocratie nécessite des stratégies spécifiques à l'école dans au moins quatre domaines d'action.

responsabilité complexe (voir Aperçu 2). Du point de vue de l'éducation à la démocratie, il serait désastreux de considérer « l'éducation numérique » de façon purement affirmative et fonctionnaliste comme un usage éclairé des médias numériques ou de la déléguer à une seule matière telle que l'« informatique » ou l'« éducation aux médias ». Au contraire, cette tâche éducative complexe consistant à développer des compétences démocratiques dans un contexte d'évolution des conditions sociales sous l'influence de la numérisation requiert des efforts de l'école et l'enseignement dans au moins quatre champs d'action (voir illustration p.7).

Aperçu 2 : Sélection de mesures et de concepts éducatifs exemplaires recommandés pour l'« éducation numérique »

- EU-Kommission: Europäischer Referenzrahmen für digitale Kompetenzen der Bürgerinnen und Bürger (DigComp). <https://frama.link/YHDEFFGy>
- Kultusministerkonferenz: Bildung in der digitalen Welt. <https://frama.link/2yaJ3LzZ>
- Service de Coordination de la Recherche et de l'Innovation pédagogiques et technologiques (SCRIPT): Medienkompass. URL: <https://frama.link/tsno9723>
- Deutsche Gesellschaft für Demokratiepädagogik: Demokratiepädagogik & Digitale Bildung. URL: <https://frama.link/vKEN7hEU>

L'école en tant qu'espace de réflexion et d'action dans les sociétés en voie de numérisation

Dans le domaine du développement de l'enseignement, le corps enseignant doit tout d'abord examiner comment aborder les implications, les possibilités et les risques d'ordre éthique, sociétal et politique associés à la numérisation, et cela dans les différentes matières ou de façon interdisciplinaire dans l'enseignement et la formation des apprenant(e)s, afin de donner à leurs élèves les moyens nécessaires à leur participation à la société pour ce qui est des questions numériques. Afin de participer à la conception de la société numérique, les jeunes ont par exemple besoin de connaissances fondamentales sur le mode de fonctionnement des algorithmes et de l'intelligence artificielle et de connaissances sur les conséquences des grands volumes de données et du microciblage, ou ils doivent avoir la capacité d'examiner la qualité, l'origine et la validité des informations numériques. Pour aborder ces sujets et les ancrer dans le programme d'études, il n'est pas nécessaire de disposer d'équipements numériques coûteux ni d'instaurer de nouvelles matières. L'on peut parfaitement discuter des contenus de manière analogique et les intégrer systématiquement dans les matières existantes comme les mathématiques, la biologie, l'éthique, les disciplines linguistiques ou les sciences sociales. Ainsi, la capacité essentielle à formuler des critiques en ce qui concerne les sources utilisées dans la recherche historique requise pour un cours d'histoire ne favorise pas uniquement la compétence médiatique – qui peut également être transposée au monde numérique. Les propositions d'interprétation de l'histoire et les débats sur la culture historique sur Internet, qui ne sont pas sans poser problème et auxquels les élèves sont aussi confronté(e)s dans leur univers, rendent les discussions sur la culture historique numérique indispensables, même dans un cours d'histoire

« Les enseignant(e)s doivent aborder les expériences ambivalentes que font les enfants et les jeunes dans le monde numérique et les intégrer dans les processus éducatifs afin de tenir compte de la réalité des élèves. »

moderne. Il s'agit dès lors d'examiner pour chaque matière la mesure dans laquelle les sujets de la discipline en question ont déjà évolué sous l'influence numérique des sociétés modernes et de déterminer comment la matière en question peut contribuer à la promotion d'une maturité (numérique), à laquelle l'école est tenue au titre de sa fonction.

À côté de l'apprentissage sur les médias numériques, l'école doit également permettre un apprentissage avec les médias numériques, en créant des espaces d'action dans lesquels les élèves, en tant que consommateur(trice)s, concepteur(trice)s et producteur(trice)s, peuvent explorer le monde numérique et réfléchir à leurs expériences.

Du site Internet de l'école aux podcasts et forums en ligne, en passant par le lancement de pétitions en ligne et la programmation de simples algorithmes ou applications, les exercices axés sur la pratique dans l'enseignement et les groupes de travail peuvent guider les élèves et les inciter à développer leurs propres compétences numériques et à réclamer leurs possibilités de participation.

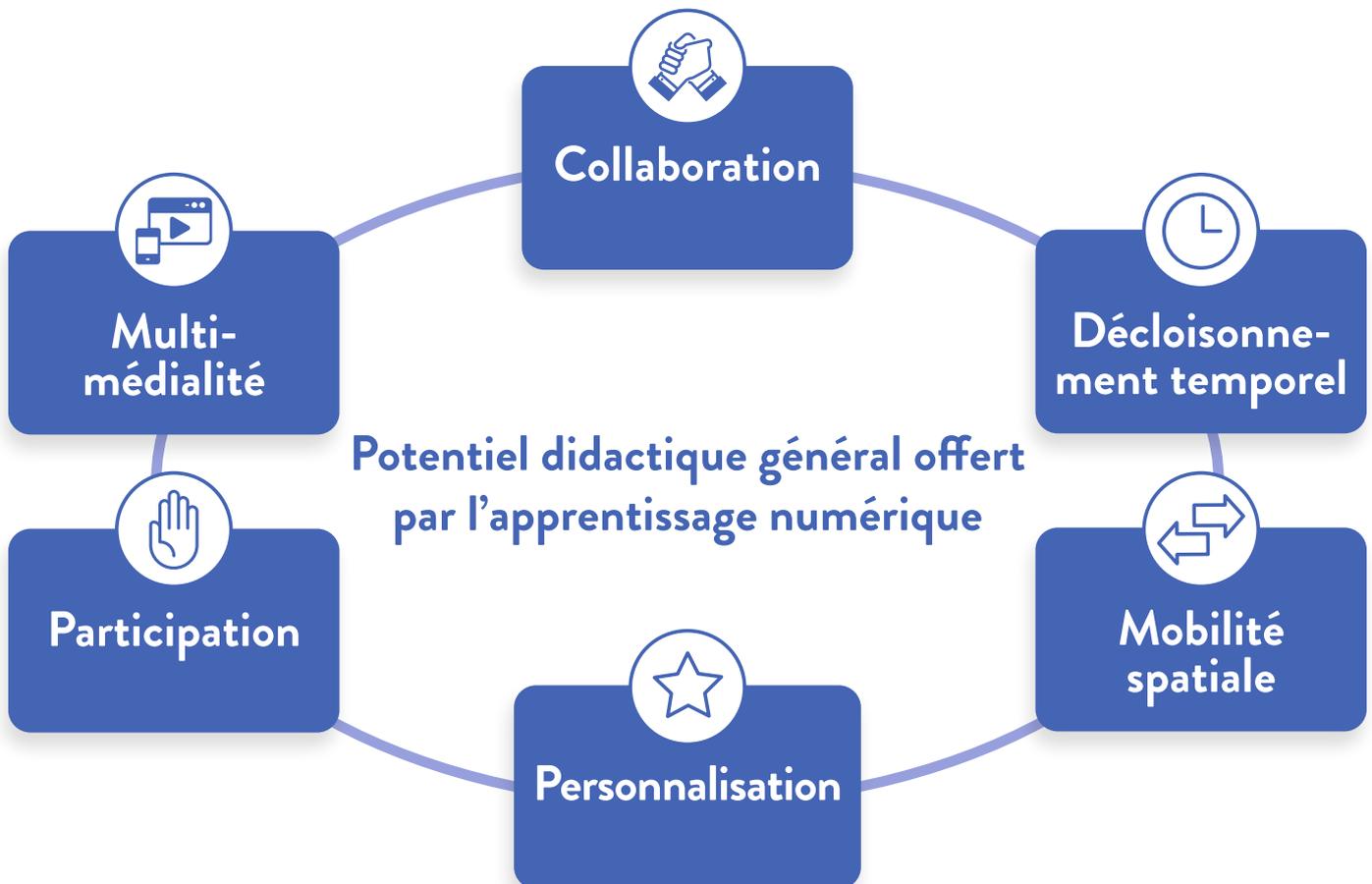
Le développement de l'enseignement et des infrastructures numériques face à la priorité accordée à la didactique

Si des environnements d'apprentissage numériques doivent également être instaurés dans l'enseignement, cette démarche requiert non seulement une stratégie d'investissement ciblée et adaptée aux

besoins pour mettre en place des équipements techniques, des espaces d'apprentissage numériques et analogiques, ainsi que des solutions matérielles et logicielles, elle nécessite aussi des efforts collectifs entre collègues pour permettre la conception de tels environnements. Le recours à des supports didactiques numériques n'améliore pas automatiquement le processus d'apprentissage. En outre, l'effet de motivation tant attendu associé aux nouvelles technologies ou aux applications basées sur le jeu s'estompe rapidement.

Il faut plutôt intégrer les médias numériques - à l'instar du matériel didactique analogique - de façon fonctionnelle aux cours afin que les objectifs, les méthodes et les contenus définis en bénéficient. L'analyse approfondie d'un seul support analogique est souvent préférable à la multimédialité distrayante du numérique, et un échange personnel vif entre les partenaires en classe est plus efficace que le recours à une application de feedback compliquée et sujette aux dysfonctionnements. Pour les écoles, investir dans des laboratoires d'apprentissage numériques techniques peut s'avérer moins

coûteux et plus utile sur le plan pédagogique que d'équiper chaque classe de tableaux intelligents. Les offres d'apprentissage actuellement disponibles ne correspondent souvent pas encore aux normes méthodologiques. Par conséquent, il convient d'examiner les solutions matérielles et logicielles, de même que les modèles et le matériel d'enseignement numériques à l'aune de critères méthodologiques et pédagogiques⁶. Leur utilisation en cours n'est judicieuse que lorsque le potentiel spécifique offert par l'apprentissage numérique est exploité (voir illustration ci-dessous).



Un usage des médias numériques judicieux sur le plan didactique doit tirer parti du potentiel spécifique qu'offrent ces outils et veiller à ce qu'ils contribuent à réaliser les objectifs pédagogiques définis.

Ainsi, grâce aux médias numériques, l'apprentissage scolaire peut être organisé indépendamment du lieu - comme avec la **classe inversée** - de façon plus collaborative et plus participative, et surtout, de manière plus individuelle que jusqu'à présent. En plus d'ouvrir et de quitter virtuellement la salle de classe, les élèves peuvent également employer le temps

La classe inversée

La classe inversée ou renversée est une approche pédagogique qui permet aux élèves d'étudier le contenu des cours seuls chez eux moyennant des unités d'apprentissage numériques, de sorte qu'il reste plus de temps en classe pour les exercices, la pratique et les discussions.

d'apprentissage passé ensemble dans l'espace analogique de façon plus intense pour procéder à un échange personnel et recevoir des conseils individuels ou pour discuter des contenus didactiques.

Dans le même temps, une utilisation numérique a des effets connexes pouvant remettre en cause les normes

Aperçu 3 : Les dimensions didactiques du développement de l'enseignement dans le contexte de la numérisation

Apprenant(e)s

Dans quelle mesure la numérisation modifie-t-elle la socialisation, la réalité quotidienne et la participation démocratique des enfants et des jeunes et quelles conclusions peut-on en tirer pour la conception d'un enseignement participatif axé sur l'élève et d'offres scolaires pédagogiques ?

Matières

Dans quelle mesure la numérisation modifie-t-elle les problématiques abordées dans les disciplines et comment les implications et les contenus respectifs peuvent-ils être traités dans l'enseignement ? Comment aborder et ancrer dans le programme d'études les risques, les possibilités et les défis d'ordre éthique, moral, sociétal et politique inhérents à la numérisation, et cela dans les différentes matières ou de façon interdisciplinaire ?

Formes sociales

Comment peut-on façonner l'enseignement de manière collaborative et participative dans la perspective d'une numérisation de nos sociétés et des environnements d'apprentissage ? Comment peut-on initier les rencontres sociales, l'expérience du pluralisme et l'apprentissage collectif dans tous les groupes d'apprentissage de façon stimulante, interdisciplinaire et participative au sein de la société démocratique ?

Salles de classe

Comment des salles de classe numériques et analogiques peuvent-elles être configurées pour instaurer un environnement d'enseignement hybride ? Comment peut-on ouvrir à bon escient l'école et l'enseignement à l'aide des médias numériques et procéder à une mise en réseau avec le monde ?

Méthodes

Comment façonner les processus d'enseignement et d'apprentissage en tenant compte des conditions, des possibilités et des défis inhérents à la numérisation de manière à favoriser un apprentissage productif ? Dans quelle mesure faut-il repenser la compréhension de l'apprentissage et de l'enseignement en tenant compte des changements qui s'opèrent au niveau de la création, la diffusion et la mise en valeur du savoir dans la société numérique ?

Objectifs

Comment l'acquisition d'une compétence en médias numériques en tant que mission éducative de base de l'école et de l'enseignement - promouvoir l'aptitude à la participation, à l'autodétermination et à la solidarité - peut-elle être assurée à long terme en tenant compte des conditions de la numérisation au sein de nos sociétés ?

Médias

Comment peut-on améliorer et individualiser les processus d'apprentissage à l'aide de matériel didactique numérique ? Comment peut-on soutenir les apprenant(e)s dans leur compétence médiatique réflexive et dans l'utilisation de médias spécialisés ?

Enseignant(e)s

Comment la numérisation et les environnements d'apprentissage numériques modifient-ils les rôles, la perception de soi, la façon d'agir, mais aussi les besoins en qualification des enseignant(e)s ?

Temps d'apprentissage

Comment modifier et optimiser les temps d'apprentissage et d'enseignement à l'aide des médias numériques afin de favoriser l'apprentissage ?



« Les écoles devraient entretenir leurs propres compétences 'analogiques' »

d'enseignement établies ou le nouveau média s'accompagne de risques qu'il convient de mettre en balance. Par exemple, il n'est pas rare que les tableaux intelligents placent l'enseignant(e) au centre du processus d'enseignement. La possibilité non seulement de personnaliser les processus d'apprentissage grâce à l'analyse automatisée de l'apprentissage, mais aussi de les contrôler dans une mesure qui semblait jusqu'à présent inimaginable soulève un grand nombre de questions d'ordre éthique.

Bien qu'il soit tentant d'observer le comportement de lecture des élèves au moyen de l'oculométrie et de leur offrir de l'aide et un feedback individuel figurant à l'endroit approprié dans le manuel scolaire numérique, les enseignant(e)s doivent s'interroger sur la protection des données et des droits de la personne à partir du moment où le prestataire externe peut recueillir des informations sur le quotient d'intelligence de l'élève qui lit ou calculer son risque de maladie sur la base de ses mouvements oculaires.

La numérisation en tant qu'objectif du développement scolaire

Afin d'assurer un développement de l'enseignement et des infrastructures axé sur des critères d'ordre pédagogique et didactique, les écoles doivent développer leur organisation et le personnel correspondant. La conception d'environnements d'apprentissage numériques complexes requiert une coopération entre collègues et une formation continue coordonnée. Afin d'ancrer de façon interdisciplinaire les sujets relatifs à l'avenir du numérique dans le programme d'études et d'investir de façon durable dans les équipements techniques, il faut des stratégies de numérisation cohérentes et des lignes directrices contraignantes, ainsi que des mesures transparentes pour la protection des données et l'assurance qualité. Il convient également d'examiner comment les structures administratives et participatives des établissements scolaires peuvent être améliorées grâce à l'assistance numérique et comment les élèves peuvent dans le même temps faire de nouvelles expériences relevant de l'éducation à la démocratie à l'aide des outils numériques. Enfin, pour soutenir les processus de développement complexes, il est également conseillé de se lancer dans des collaborations extrascolaires ancrées dans une approche conceptuelle, telles que les répertoires et les réseaux de REL afin de tirer parti des ressources et concepts numériques existants dans le cadre d'un échange international entre écoles.

La façon dont les écoles façonnent les différents champs d'action et la manière dont elles relèvent les défis didactiques (voir Aperçu 3) dépendent des conditions locales, des orientations pédagogiques de base et des besoins. Les conditions techniques à elles seules varient sensiblement d'une école à l'autre - par exemple, 86,9 % des écoles au Luxembourg, 37,4 % des écoles en France et seulement 26,2 % des écoles en Allemagne sont équipées d'un accès WLAN (voir ICILS 2018). La stratégie de numérisation respective doit donc être formulée

de façon participative par les acteurs sur place afin qu'elle puisse produire un effet durable. Dans ce contexte, en raison des innovations qui accompagnent la numérisation dans tous les domaines de la vie, une volonté de flexibilité, de développement continu et d'autoréflexion institutionnelle en ce qui concerne les concepts et les pratiques d'enseignement est également nécessaire. Les salles de classe et les horaires d'enseignement traditionnels ne répondent souvent déjà plus aux exigences des modalités d'apprentissage numériques. Les offres d'éducation et les diplômes sont susceptibles de se différencier davantage et de faire l'objet d'une mise en réseau au niveau international.

Les formats d'examen existants devront également changer radicalement avec l'accumulation de connaissances et l'optimisation de l'intelligence humaine soutenue par la technologie. La créativité, un esprit novateur, un doigté pédagogique et un savoir-faire didactique sont des éléments indispensables dans ce contexte. Ils éviteront aux enseignant(e)s d'être submergé(e)s par la numérisation et les aideront à encourager les élèves à mener une vie autodéterminée et à participer activement à la société numérique.

Enfin et surtout, les écoles doivent également garder à l'esprit l'importance que revêtent leurs compétences « analogiques » spécifiques dans le cadre de leur propre stratégie de numérisation et veiller à les entretenir.

L'expérience esthétique vécue lors d'un concert scolaire après de longues semaines de répétitions, la découverte et l'expérience de soi dans une pièce de théâtre ou un jeu de simulation,

« Le recours à des supports didactiques numériques n'améliore pas automatiquement le processus d'apprentissage. »

Offres scolaires en matière d'éducation aux médias dans la Grande Région

Karl Schulz

Rhénanie-Palatinat :

<https://frama.link/ukfMg9HH>

Le Medienkomp@ss Rheinland-Pfalz offre des bases conceptuelles et éducatives ainsi qu'un « fil rouge » pour une éducation aux médias intégrée de façon systématique dans l'enseignement.

Sarre :

<https://frama.link/4K-rcsok>

La section dédiée à l'éducation aux médias sur le serveur de l'éducation de la Sarre offre des informations sur l'enseignement de la compétence médiatique et l'apprentissage avec et sur les médias. Il comporte des rapports sur les projets d'éducation aux médias ainsi que des informations sur les possibilités d'achat de matériel et de logiciels et les offres d'assistance dans ce contexte. En outre, cette section propose des supports et du matériel pour l'enseignement et l'éducation extrascolaire.

France - Lorraine :

<https://frama.link/7pp5VXSY>

Le serveur de l'éducation français Eduscol comporte une section dédiée à l'enseignement avec le numérique. L'offre comprend des informations sur la pratique pédagogique et des services d'assistance.

Belgique - Wallonie :

<http://www.csem.be/outils>

Le principal interlocuteur en Wallonie est le Conseil supérieur de l'éducation aux médias. L'offre en ligne comprend entre autres une vaste série d'outils à utiliser dans l'enseignement.

Luxembourg :

<https://edumedia.lu/>

L'éducation aux médias et l'enseignement avec le numérique constituent des priorités essentielles de la politique éducative au Luxembourg. Edumedia est en passe de devenir le guichet unique dans ce contexte. Vous y trouverez entre autres un guide de référence pour l'éducation aux médias et par les médias de même que des offres de formation.

la réflexion et la discussion communes sur l'enseignement, le travail dans le jardin de l'école, les multiples rencontres entre personnes, les conflits et les réussites atteintes ensemble, les expériences de la tolérance et des valeurs partagées, ainsi que la résilience face aux ambivalences et incertitudes d'une communauté scolaire vivante ne peuvent être représentés dans aucune application numérique, mais sont essentiels pour l'éducation des élèves.

1 Pour une classification sociologique de la numérisation, v. Armin Nassehi (2019) : *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft*. Munich : C.H. Beck.

2 Concernant le système éducatif, v. par exemple Jörg Dräger, Ralph Müller-Eiselt (2015) : *Die digitale Bildungsrevolution. Der radikale Wandel des Lernens und wie wir ihn gestalten können*. Munich : DVA.

3 Voir entre autres James Bridle (2019) : *New Dark Age. Der Sieg der Technologie und das Ende der Zukunft*. Munich : C.H. Beck ; Ben Williamson (2017) : *Big Data in Education. The digital future of learning, policy and practice*. Londres : Sage.

4 Voir Wu Vouyou, Michal Kosinski, David Stillwell (2015) : *Computer-based personality judgments are more accurate than those made by humans*. Dans : *PNAS*, 4/2015, vol. 112, pp. 1036-1040.

5 Le Groupe Européen d'Éthique a fait une première proposition de principes démocratiques dans ce contexte en 2018 dans sa « Déclaration sur l'intelligence artificielle, la robotique et les systèmes 'autonomes' ». URL : https://ec.europa.eu/research/ege/pdf/ege_ai_statement_2018_fr.pdf

6 V. Klaus Zierer (2020) : *Lernen 4.0: Pädagogik vor Technik - Möglichkeiten und Grenzen einer Digitalisierung im Bildungsbereich*. 3e éd. Verlag Schneider: Hohengehren.



Prof. Dr. Matthias Busch

Sciences politiques, Université de Trèves

Matthias Busch est professeur de didactique des sciences sociales. Il enseigne et fait de la recherche entre autres dans les domaines de l'éducation à la démocratie, de l'éducation à l'Europe et de l'histoire de l'éducation à la citoyenneté.



Regard sur la Grande Région : le numérique du point de vue des élèves

En termes de politique éducative, la promotion du numérique dans les écoles et l'enseignement revêt une importance essentielle. Mais comment les élèves perçoivent-ils/elles la situation actuelle dans leur vie quotidienne ? mateneen a mené une enquête exploratoire à l'Athénée royal de Nivelles en Wallonie, à laquelle 57 jeunes âgés de 13 à 15 ans ont participé au total.

Les outils d'apprentissage numériques font depuis longtemps partie du quotidien des élèves, tant à l'école que dans leur milieu social. Nombre des enseignant(e)s à l'Athénée royal de Nivelles utilisent des plateformes d'apprentissage et d'enseignement telles qu'iTunes U et Udditit ou des programmes et des applications comme YouTube, Notes, Ibook, Pages ou Kahoot. Les outils sont principalement utilisés à des fins de recherche, de documentation et de présentation. Dans le même temps, la majorité des élèves interrogé(e)s donnent une appréciation positive à leurs enseignant(e)s. Ils/elles perçoivent les avantages des applications numériques et trouvent qu'elles rendent l'apprentissage plus autonome et plus intéressant.

Pas moins de 13 % des élèves craignent cependant que l'utilisation de tablettes en classe contribue à les distraire et qu'elle ne facilite pas réellement l'apprentissage. Certains élèves soupçonnent même les enseignant(e)s d'essayer de les « appâter » en mettant l'accent sur le recours aux technologies modernes. 11 % des élèves rejettent complètement les médias numériques dans l'enseignement.

Il convient cependant de noter que les élèves ont constaté des lacunes concernant l'éducation à la démocratie dans l'enseignement au quotidien. L'apprentissage avec les médias numériques semble rarement s'accompagner d'un apprentissage sur les médias numériques et d'une évolution vers le numérique. Enfin, seule une minorité des élèves perçoivent les médias numériques comme un moyen de favoriser leur propre participation à la société. S'il est vrai que 37 % des élèves interrogé(e)s utilisent Internet pour exprimer leurs opinions et participer à des processus décisionnels, cet engagement reste limité à la vie privée

et ne trouve pas d'écho dans le contexte scolaire. Selon les déclarations des élèves, ces dernier(e)s ne sont guère encouragé(e)s à utiliser les médias numériques en classe et à l'école pour contribuer à façonner la vie scolaire ou pour exprimer leurs intérêts et leurs points de vue.

Dans l'ensemble, les élèves sont très sensibles aux possibilités qu'offrent les médias numériques dans l'enseignement et à leurs limites. Ils/Elles apprécient l'engagement et les efforts de leurs enseignant(e)s, mais ils/elles voient également les défis didactiques liés à un recours fonctionnel aux médias. En tant qu'expert(e)s de leur milieu de vie, ils/elles perçoivent le caractère ambivalent du recours au numérique dans les écoles et l'enseignement de manière plus différenciée que beaucoup de ceux qui vantent de façon démesurée les nouvelles technologies.



Compte rendu pratique: concevoir soi-même des médias à l'école

Gianni Mersch

Pour pouvoir développer une **compétence médiatique**, les élèves ont besoin d'une réflexion, mais également d'une pratique personnelle des médias afin de devenir des producteur(trice)s et des concepteur(trice)s d'offres médiatiques. Ce compte rendu pratique relate la réalisation d'un programme télévisé d'une heure avec des élèves du Lycée de Garçons Esch.

La compétence médiatique

La compétence médiatique fait référence à la connaissance des médias (éducation aux médias), et à la capacité à utiliser et concevoir des médias en fonction des objectifs et besoins personnels (utilisation et conception des médias) et à les analyser de façon critique par rapport à l'individu et à la société (critique des médias).

Plus que deux jours avant l'échéance. L'enthousiasme des jeunes est palpable lorsque nous pénétrons dans les locaux de l'Uelzrechtkanal. L'émission de février sera diffusée le premier lundi du mois sur le réseau câblé luxembourgeois. Les 31 élèves de cycle supérieur du lycée sont responsables de la réalisation de cette émission. Ce numéro de l'émission met le sport à l'honneur. Parmi les autres sujets traités

figurent les impressions d'un voyage à Dubaï et le portrait du jeune DJ Alessio.

Planification de la prochaine émission

Rétrospective: début janvier, un jeudi matin peu après 8 heures. Les 11 élèves de la classe de onzième discutent avec les trois responsables, Noémie Borges, Gianni Mersch et Christian Welter, des reportages qui seront diffusés lors de la prochaine émission.



Photo: Gianni Mersch

C'est aux élèves de décider qui ils/elles vont interviewer et ce qu'ils/elles vont demander.

Les sujets pouvant être traités au cours d'une telle émission changent tous les mois. Les élèves choisissent eux/elles-mêmes le contenu qu'ils/elles proposeront aux téléspectateur(trice)s. Les reportages peuvent être politiques, culturels, informatifs ou divertissants. Au cours de la première année de l'option Uelzechtkanal, c'est-à-dire avec la classe de onzième, les responsables ont toujours leur mot à dire dans les décisions.

Au cours du premier trimestre, l'accent est mis sur l'enseignement de compétences techniques (façon de diriger, manière de préparer une entrevue et méthodes de montage, etc.). Idéalement, à partir du milieu du deuxième trimestre, les élèves sont capables d'effectuer l'enregistrement, et plus tard, le montage du reportage par eux/elles-mêmes. Étant donné qu'ils/elles produisent une émission par mois, ils/elles doivent parfois se voir pendant les vacances scolaires ou après l'école, selon le sujet traité. Bien préparer le contenu, effectuer le tournage, limiter les erreurs techniques et terminer le montage pour la date limite, tels sont les responsabilités et les défis auxquels les jeunes sont confrontés chaque mois.

Ce n'est pas une leçon « classique »

Le cours n'a pas lieu dans une salle de classe ordinaire. Le « studio » sert à la fois de plateau de tournage et de local pour tenir la réunion de la rédaction au début de chaque mois. Dans la salle de montage, les jeunes disposent d'une demi-douzaine d'ordinateurs pour finaliser les reportages.

L'atmosphère est détendue. Les activités réalisées dans le cadre de l'option Uelzechtkanal ne ressemblent en rien à une leçon classique. Chaque participant(e) peut faire valoir ses idées et contribuer ainsi à l'émission. Il n'y a pas de consignes exactes comme pour les autres matières classiques.

Des groupes d'élèves qui sont coordonnés et s'entendent bien entre eux se forment. « Belmin, pourrais-tu te charger du montage ? Ta technique de montage conviendrait bien pour ce reportage », entend-on lors d'une des réunions de la rédaction. « J'aimerais que Lisa m'accompagne comme cadreuse », déclare un autre participant. Les jeunes identifient rapidement la meilleure façon de coopérer, ce qui a également un grand impact sur la qualité des contributions.

Pour les enregistrements plus complexes, tels que les grands événements sportifs ou culturels, l'un des responsables accompagne souvent les élèves. Mais si on leur suggère de contacter le Premier ministre Xavier Bettel pour lui demander une entrevue, la réponse est généralement toujours la même : « Pas de problème. Je m'en charge. »

En principe, les jeunes réalisateur(trice)s n'ont besoin d'aide que pour les petits problèmes techniques. Des caméras semi-professionnelles sont mises à leur disposition. Afin de régler correctement l'image, le son et la lumière, il faut faire preuve de précision.

YouTubeurs, plans sur plans et clips vidéos

De façon générale, la production télévisuelle a peu évolué ces dernières années, contrairement à la technologie. On n'enregistre plus sur des cassettes, mais sur des cartes SD et il est possible d'éditer les images avant même de les importer dans le logiciel de montage. Toutefois, pour ce qui est de la composition des images et de la technique de montage, les mêmes règles restent d'application aujourd'hui. Et c'est précisément dans ce domaine que des difficultés peuvent surgir. Il est frappant de constater que les jeunes du XXI^e siècle ne regardent plus la télévision comme c'était encore le cas des jeunes il y a quelque temps. Les élèves de l'Uelzechtkanal ne font pas figure d'exceptions.

La plupart des contributions sont visionnées en ligne ou sur des appareils mobiles. Avec près de 12 millions d'abonnés, des YouTubeurs comme Casey Neistat s'adressent à de nombreux jeunes

Les élèves prennent conscience qu'ils/elles doivent travailler ensemble. Sans le travail d'équipe et la participation de l'ensemble du groupe, il est difficile de réaliser un programme télévisé d'une heure.

cinéastes ou à des jeunes qui souhaitent exercer ce métier plus tard. Expliquer aux élèves de l'Uelzechtkanal qu'un « plan sur plan » comme Casey en réalise est déroutant dans un reportage télévisé peut parfois susciter une discussion entre élèves et enseignant(e)s. Mais c'est précisément ce qui rend cette branche à option si intéressante. Dans cet exemple concret, l'idée n'a pas débouché sur un reportage classique, mais sur une sorte de clip vidéo qui fonctionne aussi avec des plans sur plans. Aucune limite n'est donc imposée aux élèves en matière de créativité ou de conception.

Jour J. Toute l'équipe passe en revue les reportages finalisés. Plusieurs erreurs n'échappent pas à l'œil désormais avisé de certains élèves. Les problèmes identifiés sont résolus au dernier moment. Le contrôle final n'incombe toutefois pas au rédacteur en chef, mais à toute l'équipe. Certains reportages ne sont pas prêts. Les élèves en question travaillent d'arrache-pied pour les terminer, ils/elles sont très conscient(e)s du délai. Mission accomplie. L'émission a pu être finalisée à temps et pourra être diffusée le lundi soir.

L'éducation aux médias : bien plus que « faire de la télévision »

Il est étonnant de constater l'évolution des élèves pendant le temps passé à

Photo: Gianni Mersch



De la planification au montage, la production repose entre les mains des jeunes.

l'Uelzechtkanal. À l'issue d'une année scolaire, les participant(e)s ont non seulement appris à se servir d'une caméra, à monter des images et à préparer soigneusement un reportage ou une entrevue, mais souvent, les élèves timides sont devenu(e)s des présentateur(trice)s de télévision qui brillent devant la caméra.

En outre, force est de constater que les élèves deviennent plus autonomes et travaillent de manière indépendante. Ils/Elles mesurent en outre les responsabilités qu'ils/elles doivent assumer et sont généralement capables de bien les gérer. Ils/Elles apprennent à coordonner un groupe et à communiquer des convictions personnelles à travers le support vidéo.

Il n'y a guère de meilleure façon d'apprendre « l'utilisation éclairée et responsable des médias souvent exigée qu'en travaillant directement dans les coulisses du journalisme et en assemblant soi-même des images et le texte ».

De la branche à option au choix du métier

Il n'est pas rare que des élèves du Lycée de Garçons Esch et des élèves qui ont collaboré au sein de l'Uelzechtkanal choisissent de faire des études de journalisme ou de communication à l'étranger.

Certains d'entre eux parviennent ensuite à trouver un emploi au Luxembourg dans ce domaine. Ainsi, certain(e)s ancien(ne)s collaborateur(trice)s de l'Uelzechtkanal

travaillent aujourd'hui à la télévision, dans la presse écrite ou dans la communication. « Ma collaboration au sein de l'Uelzechtkanal m'a bien préparé à ce que je fais aujourd'hui » ou « La méthode de travail à l'Uelzechtkanal ressemble beaucoup aux pratiques dans le monde du travail », voilà des déclarations que les responsables ne se lassent pas d'entendre.

Une chose est sûre : en travaillant sur leur propre émission télévisée, les élèves acquièrent non seulement des compétences en matière d'utilisation et de conception des médias, ils/elles découvrent également le fonctionnement des médias dans une démocratie, réfléchissent sur les médias en tant que quatrième pouvoir et sont encouragé(e)s à formuler et à faire valoir leur vision du monde, leurs points de vue et leurs intérêts dans le discours public.



Gianni Mersch

Après ses études, Gianni Mersch a travaillé comme cadreur et monteur indépendant pendant dix ans. En 2005, il a rejoint l'Uelzechtkanal en tant que chargé de cours et le dirige aujourd'hui avec Noémie Borges et Christian Welter.

Photo: Sacha Goldschmit

Contact



Uelzechtkanal
<https://frama.link/sudsQRfx>
Tél. : +352 55 62 85 - 601
uk@lge.lu



Lycée de Garçons Esch-sur-Alzette
71, rue du Fossé
L - 4123 Esch-sur-Alzette
www.lge.lu

Renforcer la participation démocratique grâce aux outils numériques

Maïke Koböck

Les outils numériques offrent un large éventail de possibilités pour favoriser la participation démocratique dans les écoles et la société, pour participer aux processus d'élaboration des politiques et pour organiser le travail des comités scolaires, les processus de développement et les projets. Afin de permettre aux élèves d'employer les outils de façon efficace, leur utilisation à l'école et dans l'enseignement doit être testée et faire l'objet d'une réflexion.

Les élèves discutent en ligne, attribuent des mentions « J'aime », utilisent Snapchat, publient des photos et des vidéos et envoient des messages SMS et des messages vocaux. Dans de nombreux domaines de leur communication et de leur vie sociale, ils/elles ont recours aux outils numériques de communication ou d'auto-mise en scène. Les enfants et les jeunes ont souvent une attitude ouverte envers les médias numériques. Ils/Elles utilisent les dispositifs techniques ou les contenus disponibles en ligne de façon intuitive, et trop souvent, sans être suffisamment conscients des possibilités et des risques inhérents à ces outils sur le plan démocratique. Même si les écoles ne devraient pas avoir pour mission de reproduire le milieu de vie des élèves en classe, une utilisation efficace et une analyse critique et distanciée des applications numériques devraient certainement avoir leur place dans l'enseignement.

Cependant, les outils numériques offrent également la possibilité d'aborder la participation démocratique virtuelle en classe. Ils peuvent contribuer à examiner la participation dans les écoles et la société et renforcer ainsi la participation démocratique des élèves au sein de la société. Il est possible de procéder à une simulation en classe, par exemple lorsque les élèves publient les résultats de leur interprétation d'un roman sur Internet ou tiennent un blog dans lequel ils/elles documentent leurs expériences. Mais il est également possible de créer de véritables processus participatifs pour des projets, le développement scolaire, l'autogestion

des élèves ou les activités extrascolaires grâce à des applications numériques, par exemple lorsque des votes, des pétitions ou des événements sont organisés à l'aide de médias numériques.

Dans ce contexte, l'éducation à la démocratie peut s'appuyer sur toute une série d'outils numériques qui viennent soutenir le processus participatif (intrascolaire). Ces outils vont de simples applications pour fixer des rendez-vous à des programmes pour le travail collaboratif sur des textes (« padlet »), en passant par un concept éminemment didactique (« aula ») qui permet d'impliquer toute une communauté scolaire dans le processus décisionnel interne à l'école.

Dans notre compilation, nous avons recueilli et commenté une série d'outils afin de faire des suggestions aux enseignant(e)s et de leur donner un bref aperçu des applications possibles de ces outils, de leurs possibilités et de leurs désavantages. Les outils présentés dans cet aperçu permettent de soutenir le processus participatif des élèves à chaque moment de leur projet et peuvent être adaptés aux besoins individuels des élèves ou de la communauté scolaire. Ainsi, les élèves peuvent les utiliser pour planifier (« Framadate »), pour s'informer sur un processus planifié (« OPIN »), pour réaliser des enquêtes (« Xoyondo »), pour discuter de projets (« openPetition »), pour procéder à des votes (« VotAR ») ou pour publier des idées de projets déjà développées (« Actionbound ») ou des projets déjà finalisés (« Blog »).

Grâce à l'utilisation de ces outils dans l'enseignement, à l'école et au sein des groupes de travail extrascolaires, les élèves contribuent à produire et concevoir des formats de participation numérique et sont encouragé(e)s à s'engager sur le plan démocratique à long terme. Il est possible de simplifier les procédures administratives des écoles et les processus démocratiques du développement scolaire. Cependant, tous les outils numériques doivent faire l'objet d'une réflexion sur les possibilités qu'ils offrent, de même que les limites et les risques associés. Les questions de la protection des données et de la sécurité informatique doivent être prises en compte et discutées afin d'encourager les élèves à faire un usage critique des outils, et cela également en dehors du contexte scolaire.



Maïke Koböck

Maïke Koböck étudie l'allemand et les sciences sociales en vue d'enseigner dans les écoles secondaires à l'Université de Trèves, où elle travaille comme assistante de recherche dans le cadre du projet « Demokratische Schulentwicklung ».

MATÉRIEL PRATIQUE

Outils numériques pour la participation démocratique des élèves

mateneen | Matériel pratique | L'éducation à la démocratie dans la société numérique | Outils numériques pour la participation démocratique des élèves

Protection des données	Le site Internet d'Antragsgrün affirme ne pas avoir la création de profils d'utilisateurs. Toutefois, la forme ne seraient stockées que dans la mesure où « cela s'agit d'un site Internet fonctionnel, nos contenus et nos données ».
Inscription	L'inscription se fait moyennant la saisie d'un nom et d'un e-mail. L'utilisation est entièrement gratuite.

Domaine d'application	ÉLABORER DES TEXTES
Nom	Framapad
Lien	https://framapad.org/de/ https://framapad.org/fr/
Langue(s)	Allemand, français
Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire
Description	Le travail sur des textes avec Etherpad (l'éditeur est basé sur le modèle de l'écriture collaborative) permet d'éditer un texte en mode collaboratif. Les modifications sont sauvegardées par un code couleur.
Protection des données	Le site Internet mentionne que les données sont communiquées à des fins statistiques.
Inscription	Pour s'inscrire, l'utilisateur doit fournir son nom et son adresse e-mail. L'utilisation de l'outil est gratuite.

mateneen | Matériel pratique | L'éducation à la démocratie dans la société numérique | Outils numériques pour la participation démocratique des élèves

OUTILS NUMÉRIQUES POUR LA PARTICIPATION DÉMOCRATIQUE DES ÉLÈVES

Maïke Koböck
Cette compilation offre un aperçu des applications et services numériques qui peuvent favoriser la participation scolaire et sociale des enfants et des jeunes.

Domaine d'application	MENER DES ENQUÊTES
Nom	GrafStat
Lien	https://grafstat.com/de/
Langue(s)	Allemand, anglais
Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire
Description	Les élèves qui souhaitent recueillir des points de vue dans le cadre de leur projet ont la possibilité de travailler avec l'outil GrafStat. Ce dernier permet de créer des questionnaires en version électronique ou papier. Moyennant l'évaluation ultérieure par des méthodes statistiques, les résultats de l'enquête peuvent être représentés sous la forme d'un graphique et servir de base pour formuler des revendications, ou ils peuvent être insérés dans des présentations. Le site Internet propose une assistance pour toutes les étapes de l'enquête.
Protection des données	Selon la déclaration figurant sur le site, l'outil GrafStat n'utilise pas de cookies et ne procède pas au traçage des utilisateur(trice)s. De plus, les données ne sont pas communiquées à des tiers. L'adresse IP transmise n'est pas non plus traitée ultérieurement.
Inscription	L'outil GrafStat est gratuit lorsqu'il est utilisé dans le domaine de l'éducation. Pour pouvoir télécharger l'outil, l'utilisateur(trice) doit indiquer des données personnelles, telles que son nom, son prénom et le nom de l'institution dans le cadre de laquelle il/elle souhaite utiliser l'application.

Domaine d'application	MENER DES ENQUÊTES
Nom	Framaforms
Lien	https://framaforms.org/
Langue(s)	Français

© Université de Trèves | Zentrum für politisches Bildung

© Université de Trèves | Zentrum für politisches Bildung | Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse



Action ! Formuler des prises de position de façon créative en ligne

Natascha Gaiser

Aider les jeunes à s'exprimer constitue un volet important de l'éducation à la démocratie. Dans ce contexte, une des méthodes consiste à laisser les jeunes concevoir les médias qu'ils/elles connaissent le mieux. Cet article examine essentiellement comment mettre en relation le travail de projet créatif avec les médias numériques, et plus précisément, le smartphone.

Les jeunes ont tendance à faire des expériences avec les médias et les contenus numériques à un âge de plus en plus précoce, et au plus tard à la puberté, ils possèdent leur propre smartphone. Ils maîtrisent les téléphones intelligents, qui font partie de leur quotidien. Alors, pourquoi ne pas s'en servir pour permettre aux jeunes d'aborder des questions importantes à leurs yeux, pour présenter des propositions sur la façon d'organiser les écoles et l'enseignement et/ou pour prendre position ?

convient comme sujet de film. Il peut s'agir d'une nouvelle, d'un clip musical, d'une expérience dangereuse, d'instructions, d'un mode d'emploi, de questions sociopolitiques traitées sous forme de film ou de la présentation du groupe d'élèves. La production d'une animation en volume permet également d'aborder un certain nombre d'expériences avec les médias : qu'est-ce que je fais avec le smartphone ? À quelles fins est-ce que je peux l'utiliser ? Quelles applications est-ce que je connais

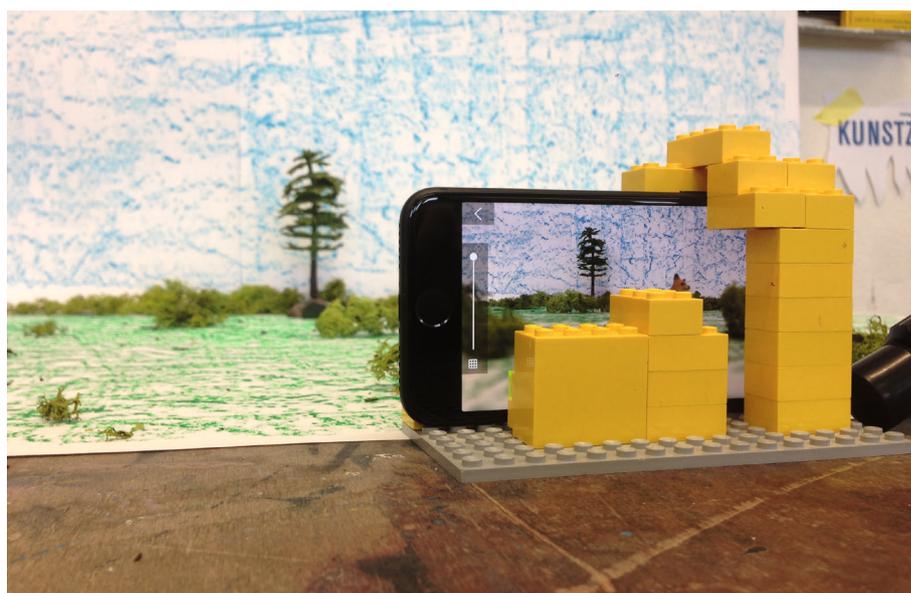


Conception créative de média avec l'animation en volume

L'animation en volume (en anglais, stop motion) offre une possibilité parmi d'autres. Les films qui ont recours à cette technique sont constitués d'un grand nombre de photos individuelles qui se succèdent rapidement, comme c'est le cas dans un folioscope. Il existe aujourd'hui diverses applications gratuites (par exemple, « Stop Motion Studio » pour iOS et Android) que l'on peut télécharger sur le smartphone et utiliser pour créer des films de façon rapide, facile et intuitive. Il s'agit d'une façon de combiner l'utilisation des médias numériques, l'art et la créativité.

Avec la technique de l'animation en volume et quelques idées innovantes, il est possible de représenter quasiment tout. C'est pourquoi pratiquement chaque thème qui doit être abordé de façon créative et « animé » à l'aide d'images mobiles

Trépieds faits maison



Grâce au trépied en Lego, l'appareil photo du téléphone portable est dirigé vers le décor. En appliquant du ruban adhésif sur le support pour smartphone, il est possible de conserver l'angle correct pour l'animation en papiers découpés.

Constitution du décor



Pour concevoir un bon décor, il faut de l'espace, de la lumière et quelques idées créatives pour la mise en œuvre. Avec l'appareil photo du smartphone, il est possible de vérifier si tout a été bien mis en place.

et utilise ? Quels contenus est-ce que je consulte sur Internet ? Quels formats, sujets et plateformes existe-t-il ?

L'idée du film

Un film raconte une histoire qui a été couchée sur le papier dans un scénario. Ce scénario décrit en détail (par écrit ou en images) ce qui se passe dans les différentes scènes, les figurines qui apparaissent, le décor et les accessoires nécessaires. Pour la mise en œuvre, l'ensemble du matériel

nécessaire doit être préparé. Pour un film simple, deux figurines en Lego et une table suffisent. Matériel supplémentaire pouvant être utilisé : papier, feutres, crayons de couleur, colle, ciseaux, pâte à modeler, magazines, matériaux naturels et figurines.

Début du tournage

À présent, il faut concevoir le décor. Pour cela, il faut disposer d'un endroit sans mouvements en arrière-plan où l'on peut installer le décor pendant plusieurs heures.

Il ne doit pas être exposé à la lumière directe du soleil ou être installé à l'ombre, car celle-ci se déplace au fil du temps. Les changements constants de luminosité entraînent un scintillement qui sera visible plus tard dans le film.

Dans une animation en volume, un grand nombre de photos se succèdent rapidement les unes après les autres. Si une figurine est censée bouger dans le film, il faut la déplacer successivement et prendre une photo dans

chaque nouvelle position. Le smartphone reste immobile jusqu'à la fin de la scène, lorsqu'il faut modifier la perspective. Il faut essayer de tourner toutes les scènes d'une traite. Il n'est souvent pas possible de reconstituer la même image à l'identique un autre jour.

Le cadre

Une fois les films terminés, il est possible d'y ajouter un titre, un générique, des sons ou de la musique. À la fin de l'atelier, les films sont disponibles sous forme numérique et, en fonction de l'occasion, les participant(e)s peuvent les visionner ensemble, en discuter, les envoyer, les partager dans les médias sociaux ou les publier sur le site Internet de l'école. Sur la plateforme vidéo YouTube, on trouve de nombreux exemples de projets (scolaires) portant sur l'animation en volume.

Les enseignant(e)s ne doivent pas hésiter à laisser les élèves travailler à leur propre rythme et explorer leurs propres idées. Le travail créatif se déploie idéalement dans un environnement axé sur le processus. En règle générale, tou(te)s les participant(e)s parviennent à un résultat probant, voire parfois surprenant.

Conseils pour une bonne préparation

Pour chaque film, il faut disposer d'un smartphone, ainsi que d'un trépied (que l'on peut construire en Lego). Il est nécessaire de se munir d'un support pour le smartphone afin que le téléphone demeure immobile pendant les prises de vue. L'enseignant(e) doit connaître l'application utilisée et s'être préparé(e) à l'atelier en se servant de l'application pour réaliser un court-métrage. Selon l'âge des participant(e)s, il se peut que les enfants



LISTE DE VÉRIFICATION Atelier d'animation en volume

Objectif

Utiliser le smartphone avec des moyens créatifs et esthétiques pour présenter les prises de position, les revendications et les suggestions des jeunes

Groupe cible

Classes scolaires, groupes de travail, à partir de 10 ans environ

Durée

De quatre heures minimum à plusieurs jours, en fonction de l'envergure du projet

Procédure

- ✓ Clarifier les aspects techniques : pour chaque film, il faut disposer d'un smartphone et d'un trépied, ainsi que de l'application en question
- ✓ Déterminer le thème du film : pratiquement tous les sujets en rapport avec les jeunes peuvent être traités de façon créative
- ✓ Rédiger le scénario : noter en plusieurs étapes (en images ou par écrit) ce que l'on verra dans le film
- ✓ Se procurer le matériel : pâte à modeler, figurines Lego, feutres, acteurs...
- ✓ tout doit être prêt avant le tournage
- ✓ Mettre en œuvre l'idée de film
- ✓ Visionner les films terminés ensemble, en discuter, les publier, etc.

Conseil

Les élèves doivent développer et mettre en œuvre une idée de film de manière indépendante et autonome. Le projet met l'accent sur le processus de travail. Partez du principe que les élèves atteindront l'objectif « film terminé » à leur manière.

se servent des (anciens) smartphones de leurs parents. Sur certains téléphones, il faut saisir un mot de passe pour pouvoir télécharger une application. Il convient aussi de vérifier si l'application est compatible avec le système d'exploitation du téléphone. Le smartphone doit disposer d'un espace mémoire suffisant et la batterie doit être chargée. Dans une animation en volume, quelque dix à quinze images se succèdent par seconde. Afin de pouvoir sauvegarder l'ensemble des films à la fin, il est recommandé de se munir d'un support de stockage et d'un câble de transfert.



Natascha Gaiser

Natascha Gaiser rédige son mémoire de master à la PH Karlsruhe dans le cadre de ses études en médiation culturelle. Elle analyse la manière dont les processus créatifs analogiques peuvent être intégrés dans le monde numérique des jeunes.



Matériel à télécharger

↓ MODÈLE DE LETTRE D'INFORMATION POUR LES PARENTS AVANT LE DÉBUT DU PROJET

Selon le type de projet et l'âge des participant(e)s, il est important d'informer les parents et les participant(e)s sur la procédure avant le début du projet..

↓ FICHE DE TRAVAIL POUR LES ENSEIGNANT(E)S

Description détaillée d'un atelier d'animation en volume de quatre heures

↓ COMMENT RÉALISER UNE ANIMATION EN VOLUME

Petit guide accompagné d'images sur la façon de réaliser une animation en volume

↓ EXEMPLE DE FILM

Court exemple d'animation en volume avec un dinosaure en Lego.

MATÉRIEL PRATIQUE

Comment réaliser une animation en volume

mateneen | Matériel pratique | L'éducation à la démocratie dans la société numérique | Comment réaliser une animation en volume

Mon scénario :

Titre : _____

Action : Que se passe-t-il?

Figurines : Qui sont les « acteurs(trices) » ?

Endroit : Quel arrière-plan ou quelle pièce ?

Accessoires : De quels objets ai-je besoin ?

Déroulement / « storyboard »

Sur une feuille de papier c...

d'images l'enchaînement

© Université de Trèves | Zentrum für politisch Bildung



mateneen | Matériel pratique | L'éducation à la démocratie dans la société numérique | Comment réaliser une animation en volume

COMMENT RÉALISER UNE VIDEO « STOP MOTION »

Un petit guide sur la façon de réaliser une vidéo « Stop Motion »

1. Préparation

De quoi as-tu besoin pour réaliser ton film ? Ces informations se trouvent dans ton scénario. Ne commence à filmer qu'une fois que tu disposes de l'ensemble du matériel nécessaire : tes figurines, un arrière-plan adapté et les accessoires pour ton décor. Sinon, tu vas devoir t'interrompre chaque fois qu'il manque quelque chose.



© Université de Trèves | Zentrum für politisch Bildung | Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse



La version complète est disponible sur www.mateneen.eu

Découvrir et présenter sa commune avec des activités Actionbound Julia Frisch

Combiner l'apprentissage mobile, régional et extrascolaire avec les avantages du recours aux médias numériques : la plateforme Actionbound permet de créer des parcours d'apprentissage numérique par les apprenant(e)s, pour les apprenant(e)s.

Actionbound est une plateforme web maintes fois primée à l'aide de laquelle les utilisateur(trice)s inscrit(e)s peuvent créer leurs propres rallyes dans leur région en s'appuyant sur divers formats de tâches. À l'aide d'un terminal mobile tel qu'une tablette ou un smartphone, il est possible de participer à ces rallyes dans le lieu en question, et cela seul ou en groupes. Les joueurs ne voient les tâches à réaliser qu'une fois qu'ils ont rejoint l'endroit qui a été défini dans l'activité Actionbound. La fonction GPS de la tablette ou du smartphone à l'aide duquel les apprenant(e)s lancent l'activité Actionbound permet de vérifier si c'est le cas. La particularité de ce format réside dans le fait que les joueurs se rendent sur des sites réels et les explorent, ce qui permet de jeter un pont entre l'apprentissage extrascolaire axé sur les élèves et les possibilités qu'offre l'utilisation des médias numériques. Les différents types de tâches (par exemple, trouver des endroits ou des bâtiments déterminés, répondre à des questions à choix multiples, réaliser des tâches de tri ou d'estimation), mais aussi les exercices plus complexes (par exemple, créer des photos, des vidéos ou des enregistrements audio) ajoutent

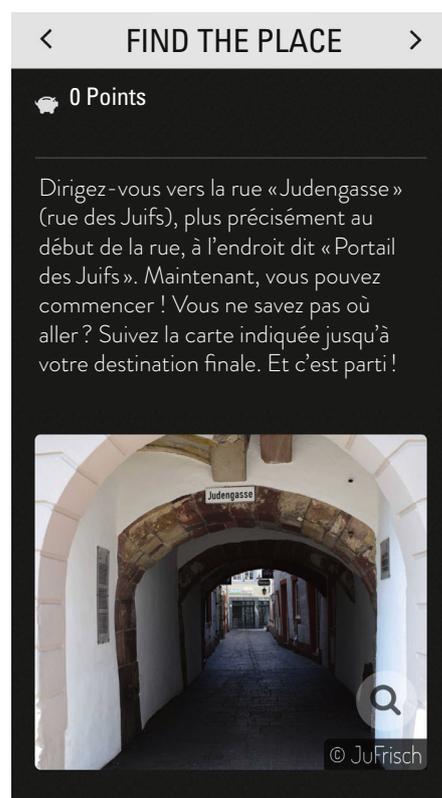
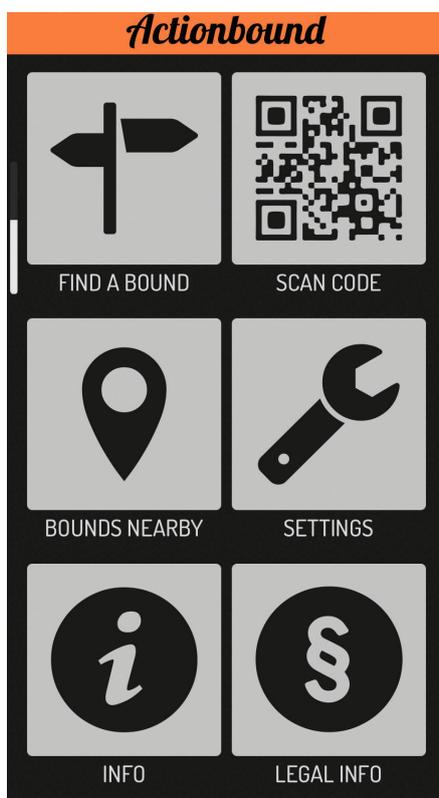


Photo: Julia Frisch

(Gauche) capture d'écran : page Internet de l'application, (Droite) capture d'écran d'une activité Actionbound

une dimension numérique à la chasse au trésor classique sur papier et intègrent les fonctions offertes par les smartphones et les tablettes dans des environnements d'apprentissage réels.

Bonne faisabilité technique

Selon le principe « prenez vos appareils personnels », les joueurs utilisent leur propre smartphone ou tablette ou les terminaux mobiles de l'école. Les conditions techniques pour pouvoir utiliser Actionbound sont les suivantes :

- installer l'application gratuite Actionbound depuis l'Apple Store ou Google Play sur les appareils utilisés pour jouer ;
- disposer d'une connexion Internet pour télécharger les activités Actionbound et pour envoyer les réponses à la fin. Il peut s'avérer utile de disposer d'une connexion Internet pendant le jeu, par exemple pour effectuer des sauvegardes, mais ce n'est pas absolument nécessaire.
- activer la fonction GPS, d'une part pour que la fonction de cartes dans le jeu qui permet de trouver les endroits spécifiés soit activée, et d'autre part, pour permettre la reconnaissance des endroits atteints et le déverrouillage des tâches connexes.
- Il faut disposer d'un ordinateur connecté à Internet pour créer des activités Actionbound.

Apprendre et agir ensemble de façon démocratique dans le cadre d'une approche d'égal à égal

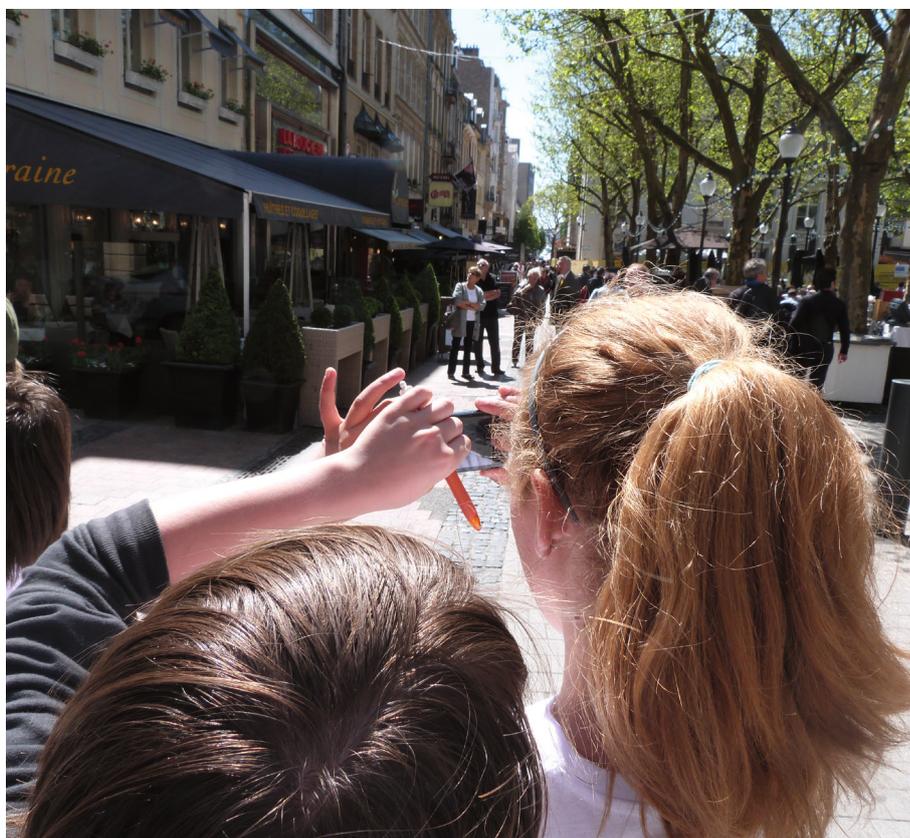
Si, dans une approche plus classique, les rallyes numériques se prêtent par exemple bien pour rendre plus interactifs et plus investigatifs les voyages scolaires, les excursions ou les explorations moyennant des activités Actionbound préparées par les enseignante(s), cette méthode convient aussi à une approche innovante d'égal à égal. Dans le cadre de l'enseignement ou d'un projet collectif interdisciplinaire, les groupes créent une activité

Actionbound sur leur commune, par exemple en posant des questions sur les possibilités de participation pour les jeunes, les lieux de la démocratie ou les lieux de la vie quotidienne qui les intéressent tout particulièrement. Ils ont ainsi la possibilité de présenter leur point de vue sur les endroits de leur commune qui revêtent une importance particulière à leurs yeux. Celui-ci diffère certainement de la perspective des guides touristiques ou des portraits officiels de la commune. Ils ont ainsi la possibilité de participer au discours local, tant sur le plan culturel que sur le plan politique. Il est possible qu'ils étudient sur un terrain scolaire particulièrement intéressant et qu'ils souhaitent le présenter, qu'ils aimeraient présenter des lieux de rencontre pour les jeunes dans leur commune ou encore qu'ils élaborent une activité Actionbound sur les langues, les mathématiques, l'histoire, l'art, la musique, les sciences naturelles, l'orientation professionnelle ou la géographie dans le

cadre de leur enseignement. Ensuite, d'autres groupes peuvent mener ces activités Actionbound et découvrir les endroits qui y sont présentés. De plus, cette approche d'égal à égal peut être intégrée dans des environnements plus complexes, tels que des projets de rencontre ou d'échange d'élèves. Dans ce contexte, les jeunes élaborent des activités Actionbound pour leurs visiteurs ou ils explorent de nouveaux endroits dans des groupes mixtes et les convertissent en des tâches Actionbound.

Promotion des compétences et acquisition de savoir

Les avantages de cette approche axée sur les élèves sont évidents, tant du point de vue didactique que méthodologique : les apprenant(e)s doivent réfléchir activement sur leur environnement afin de décider quelles stations et quelles tâches intégrer dans leurs activités Actionbound. De plus, ils/elles doivent



Les élèves découvrent leur commune avec leur smartphone.

élaborer eux/elles-mêmes le matériel nécessaire, tel que des photos, de petits textes ou des enregistrements audio pour illustrer l'activité Actionbound et pour expliquer les missions. Pour ce faire, ils/elles doivent se mettre à la place des futurs joueurs. Les élèves découvrent leur commune avec le smartphone. En réfléchissant aux possibilités qu'offrent les smartphones et les tablettes pour résoudre des tâches et en créant le matériel requis, les apprenant(e)s développent activement une compétence en médias numériques et améliorent leur maîtrise des appareils qu'ils/elles n'utilisent souvent que de façon superficielle au quotidien. De plus, ils/elles explorent leur commune ou les lieux d'apprentissage employés dans le jeu de façon autonome, ce qui renforce leur connaissance des lieux ainsi que leur capacité d'orientation et favorise une approche exploratrice du sujet présenté dans l'activité Actionbound.

Les sujets pouvant être intégrés dans un jeu de terrain au format numérique sont très variés et répondent aux exigences relatives à la nature du contenu de l'enseignement moderne. L'association d'aspects scolaires, extrascolaires et multimédias offre aux élèves de nombreuses possibilités d'apprentissage par la découverte dynamiques et pluridimensionnelles.



Dr. Julia Frisch

Julia Frisch enseigne et fait de la recherche dans le domaine du travail didactique des sciences sociales et de l'allemand en tant que deuxième langue et langue étrangère à l'Université de Trèves sur l'enseignement et l'apprentissage transnationaux, interculturels et numériques.



LISTE DE VÉRIFICATION

L'apprentissage par la découverte avec Actionbound

Objectif

Promouvoir l'apprentissage extrascolaire par la découverte et favoriser le travail autonome faisant appel à la compétence médiatique

Groupe cible

Tout groupe dans l'enseignement fondamental et secondaire dont les élèves ont atteint un âge et un niveau de développement adaptés pour participer à des rallyes de façon autonome

Durée

La durée d'une activité Actionbound dépend de son contenu. En règle générale, elle est comprise entre 45 et 60 minutes. Prévoyez plusieurs heures de cours ou une journée pour élaborer les activités Actionbound.

Procédure

- ✓ Familiariser les élèves avec l'application (Google Play Store / Apple Store) et la plateforme (<https://de.actionbound.com/>)
- ✓ Élaborer des énoncés de problème et des questions qui serviront de sujets clés pour les activités Actionbound
- ✓ Laisser les élèves explorer les lieux d'apprentissage afin qu'ils/elles puissent rechercher du matériel et de l'inspiration pour les tâches
- ✓ Les élèves créent des activités Actionbound sur l'ordinateur et les testent sur place avec l'application
- ✓ Les enseignant(e)s passent en revue les tâches Actionbound sur l'ordinateur et s'assurent qu'elles ne sont pas trop longues et qu'elles peuvent être résolues
- ✓ Les élèves qui ne participent pas à l'élaboration des activités Actionbound les accomplissent
- ✓ Évaluation avec tou(te)s les participant(e)s

Conseil

Les différentes activités Actionbound peuvent être conçues de manière à ce que le joueur puisse gagner des points en résolvant les tâches. De cette façon, on peut réaliser de petits concours entre des classes ou des groupes de travail.

KonterBUNT – Apprendre à réagir aux propos méprisants

Mikis Rieb, Daniela Kallinich

Les médias numériques peuvent contribuer à aborder les contenus de l'enseignement de façon motivante et compréhensible et à développer les capacités d'action démocratique des élèves. L'application « KonterBUNT. Einschreiten für Demokratie » (Intervenir pour la démocratie) aide les jeunes à apprendre à réagir aux propos méprisants.

Les attitudes misanthropes et les préjugés sont largement répandus – c'est ce que montrent en Allemagne les études sur les attitudes d'extrême droite et les recherches sur l'hostilité à l'égard de groupes particuliers¹. Il s'agit entre autres de propos de café du commerce, c'est-à-dire d'allégations à l'emporte-pièce, sans nuances, qui polarisent avec des affirmations comme « nous sommes bons » et « les autres sont mauvais », qui sont dirigées contre d'autres personnes en raison de leur origine, leur couleur de peau, leur mode de vie, leur religion ou leur situation sociale et qui émettent des jugements sévères à leur rencontre².

Lutter contre les propos de café du commerce

On ne retrouve pas les propos de café du commerce uniquement aux comptoirs des cafés, comme le terme le laisserait entendre. Ces discours sont omniprésents dans le quotidien, au sein de la famille, dans le cercle d'amis, au club de sport, au travail,

dans la paroisse, dans la cour de récréation et en classe. Si personne n'intervient dans ce type de situations, les personnes présentes ont le sentiment que les propos en question sont « en quelque sorte tolérables », voire normaux. Les processus de normalisation qui en résultent sont toutefois très dangereux pour la coexistence démocratique, puisque tout ce qui est considéré comme normal ne pourra plus être problématisé à partir d'un certain moment, c'est-à-dire qu'on ne pourra plus l'opposer à une argumentation critique imposant des limites³. C'est pourquoi il est particulièrement important de réagir directement lorsqu'on entend de tels propos.

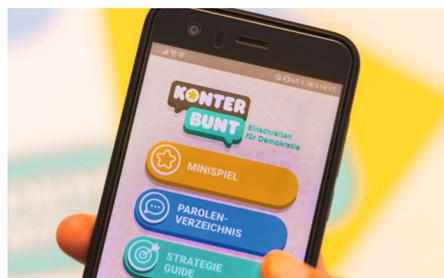
KonterBUNT, une aide à l'argumentation

Les « entraînements à l'argumentation contre les propos de café du commerce » constituent un moyen de l'éducation à la citoyenneté éprouvé pour aider les gens à réagir au bon moment. Ils transmettent des connaissances sur les préjugés et les objections, et offrent des conseils pour l'argumentation. En faisant appel à la méthode de l'entraînement à l'argumentation, l'application de langue allemande « KonterBUNT. Einschreiten für Demokratie » permet aux utilisateur(trice)s de se familiariser avec les réactions qu'ils/elles peuvent adopter face aux préjugés. L'application ne prétend pas se substituer à un entraîne-

ment à l'argumentation exhaustif, mais le répertoire de propos, le guide de stratégies et le mini-jeu offrent des outils aux jeunes pour aborder certaines situations de façon ludique.

L'application KonterBUNT dans l'enseignement

L'outil KonterBUNT est conçu de façon intuitive pour que les utilisateur(trice)s puissent s'y retrouver et l'explorer



même sans instructions. La version application s'adresse tout particulièrement aux jeunes, qui utilisent le smartphone au quotidien. Outre un usage individuel, KonterBUNT permet d'aborder diverses problématiques de la coexistence démocratique, ainsi que les limites de la liberté d'expression en classe. Étant donné que l'application s'adresse fondamentalement aux personnes qui ressentent déjà le besoin de réagir aux propos de café du commerce, il convient d'élucider d'abord avec les élèves ce que sont les propos de café du commerce et pourquoi il est important de réagir à de tels préjugés. Les enseignant(e)s peuvent peut-être s'appuyer sur les expériences passées des élèves. Des informations complémentaires à ce sujet sont disponibles dans les contributions des professeurs Klaus-Peter Hufer et Wilhelm Heitmeyer sur le site de l'application (konterbunt.de).

Remarque : l'application reproduit des préjugés. Il faut donc être conscient(e) du fait que certains propos pourraient viser directement des élèves de la classe. Il faut gérer cette situation avec finesse. Pour travailler avec cette application, les élèves peuvent la télécharger gratuitement sur leur smartphone ou utiliser la version web dans le navigateur sur le site konterbunt.de/try-online. Dans une première phase d'exploration, chaque élève peut commencer par lire le guide de stratégies (env. 15 minutes), puis parcourir le répertoire des propos (env. 10 minutes) et ensuite, lire le tutoriel du mini-jeu (env. 20 minutes). Invitez les élèves à lire attentivement les instructions du tutoriel, car elles expliquent le principe du jeu et contiennent des informations importantes sur la façon de réagir aux propos de café du commerce.



LISTE DE VÉRIFICATION KonterBUNT.

Intervenir pour la démocratie

Objectif

Encourager les élèves à réagir aux préjugés et aux propos de café du commerce et à s'engager pour une coexistence démocratique.

Groupe cible

Élèves à partir de la classe de neuvième (à partir de 15 ans)

Durée

2 à 3 heures

Procédure

- ✓ Vérifier les conditions techniques (par exemple, appareil personnel, équipement scolaire, ordinateur portable).
- ✓ Étudier en profondeur l'application KonterBUNT en guise de préparation (contenu, principe de jeu).
- ✓ Analyser les textes de référence sur le site Internet www.konterbunt.de et les imprimer pour les élèves, le cas échéant.
- ✓ Identifier la présence d'élèves concerné(e)s par le problème et réfléchir à une façon de gérer cette situation avec finesse.
- ✓ Structurer les sujets de discussion - préparer des questions concrètes pour les discussions avant et après l'utilisation de l'application.
- ✓ Réfléchir à une manière de « clôturer » l'activité. Les élèves doivent idéalement s'être changé les idées avant de sortir dans la cour de récréation.

Conseil

Les élèves doivent disposer de suffisamment de temps pour explorer l'application par eux/elles-mêmes.

N.B.: Au moment de la rédaction du carnet, l'applciation n'était pas encore disponible en français.

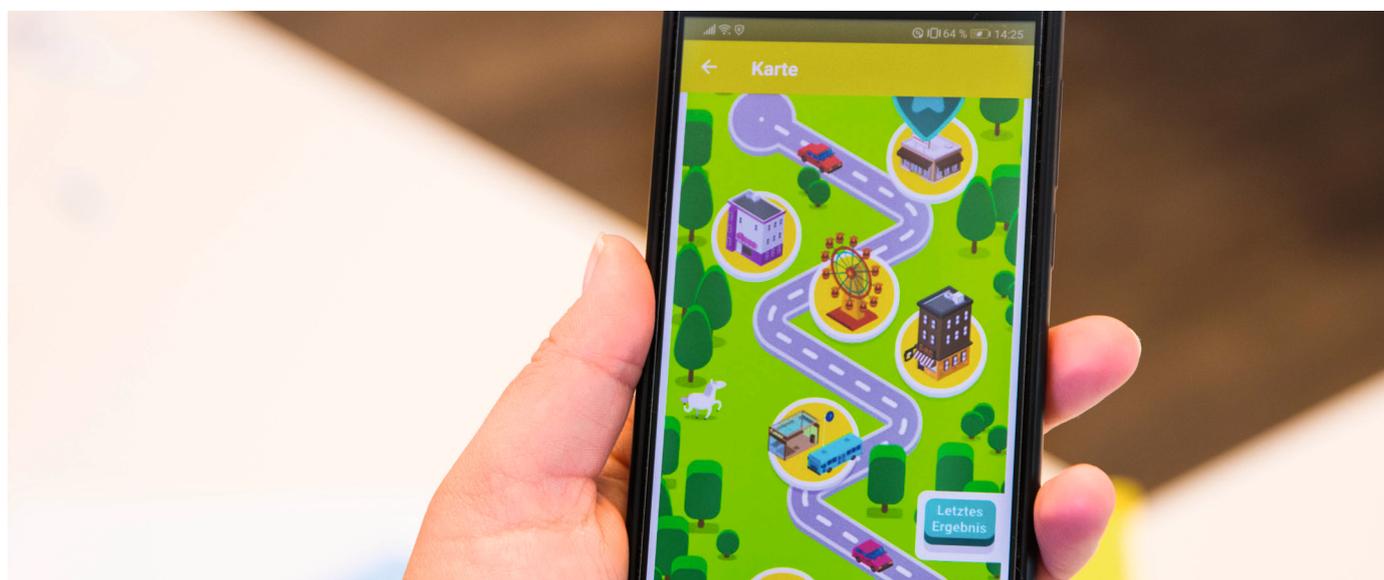


Photo : Rieb/Niedersächsische Landeszentrale für politische Bildung

Débat sur les contenus de l'application

Une application n'est certes pas à même de refléter la réalité complexe de vraies conversations. Elle permet toutefois d'approfondir certains contenus, d'améliorer les techniques de jeu et de mettre l'accent sur la « bonne » réponse à donner aux propos de café du commerce. Le guide de stratégies est un repère essentiel pour réagir aux propos de café du commerce. Il est donc recommandé de discuter en détail des conseils figurant dans cette section avec les élèves. Vous pouvez vous servir du répertoire de propos pour lancer une discussion sur la misanthropie à l'égard des groupes en général, de même que sur différentes catégories de préjugés telles que le racisme, le sexisme, l'hostilité envers les personnes en situation de handicap, en particulier. Des textes complémentaires se trouvent sur le site Internet. Ensuite, les élèves peuvent raconter quelles personnes ils/elles ont rencontrées dans le jeu. Dans ce contexte, vous pouvez aussi aborder des contradictions apparentes (par exemple, des femmes qui tiennent des propos sexistes). Les élèves peuvent relater en outre leurs propres

expériences avec des propos de café du commerce. Dans ce cadre, il est également intéressant de demander aux élèves s'ils/elles ont le sentiment qu'il manque des réponses dans les propositions de l'application. Enfin l'indicateur d'émotions, qui décrit l'état d'esprit de l'interlocuteur, permet de discuter avec les élèves des émotions, qui jouent souvent un rôle important dans les propos de café du commerce.

1 Exemples : Decker, Oliver/ Brähler, Elmar (éds.) : *Flucht ins Autoritäre. Rechtsextreme Dynamiken in der Mitte der Gesellschaft*. Psychozial-Verlag, Gießen 2018 et Zick, Andreas/ Küpper Beate/ Berghan Wilhelm (éds.) : *Verlorene Mitte - Feindselige Zustände. Rechtsextreme Einstellungen in Deutschland 2018/19*. Verlag J.H.W. Dietz 2019.

2 Voir Hufer, Klaus-Peter : *Stammtischparolen*. Site Internet : <https://konterbunt.de/stammtischparolen/> (consulté le 10.01.2020).

3 Heitmeyer, Wilhelm : *Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit*. Site Internet : <https://konterbunt.de/gruppenbezogenemenschenfeindlichkeit/> (consulté le 10.01.2020).



Mikis Rieb

Mikis Rieb est politologue et collaborateur de la Niedersächsische Landeszentrale für politische Bildung. Il est responsable de la question Renforcement de la démocratie et extrême droite.

Photo : © lukz.com



Dr. Daniela Kallinich

Le Dr Daniela Kallinich est spécialiste des sciences sociales et collaboratrice de la Niedersächsische Landeszentrale für politische Bildung. Elle est chargée du développement de projets et des offres axées sur le numérique.

Photo : Rieb/Niedersächsische Landeszentrale für politische Bildung

Le sujet de la numérisation dans l'enseignement - Introduction

Steve Hoegener, Daniel Weyler

Cet article présente une méthode qui permet aux enseignant(e)s de se faire une idée de l'expérience que les élèves ont des médias numériques et de leur maîtrise du numérique. Elle demande peu de préparation et n'exige pas de connaissances préalables de la part des enseignant(e)s. Cet exercice permet de détendre l'atmosphère en classe et de déterminer dans quelle mesure les élèves réfléchissent déjà à l'usage qu'ils/elles font des médias numériques.



Photo : Daniel Weyler

La majorité des élèves partagent le même avis en ce qui concerne cette affirmation. Il est d'autant plus intéressant de discuter de la position divergente.

L'objectif de l'exercice est de sortir les élèves d'une situation où ils/elles restent assis(es) passivement à absorber la matière et de les encourager à prendre activement position, tant au sens propre qu'au sens figuré. Avant de mener cette activité, il faut déplacer les bancs et les chaises afin que les élèves puissent circuler librement. Dans les coins, l'enseignant(e) doit installer les affiches portant les inscriptions « Oui, absolument », « Plutôt oui », « Plutôt non », « Non, en aucun cas ».

Réfléchir à sa propre utilisation et comparer les points de vue

Ensuite, l'enseignant(e) présente aux élèves des affirmations sur leur propre utilisation des médias numériques (par exemple, « C'est très reposant de passer une journée sans téléphone portable. »). Il ou elle affiche chaque affirmation à l'aide du rétroprojecteur et les élèves doivent se rendre auprès de l'affiche qui correspond à leur point de vue. Cette méthode permet de prendre le pouls de la classe, étant

donné que les élèves ne peuvent pas se cacher derrière les interventions de leurs camarades.

Après chaque transparent, l'enseignant(e) doit saisir l'occasion pour encourager quelques élèves à expliquer leurs points de vue et lancer un premier débat avec eux. Il ou elle doit veiller tout particulièrement à s'adresser aux élèves qui n'ont pas tendance à s'exprimer spontanément et à leur donner la parole.

La série « Dopamine » sur Arte

Dans de courtes vidéos, la série « Dopamine » diffusée sur Arte explique de manière transparente et engageante les effets et les problèmes inhérents aux médias sociaux courants. Ces vidéos sont parfaitement adaptées à l'enseignement secondaire.

Lien : <https://frama.link/pFuVcfR2>

Point de départ pour d'autres unités d'enseignement

L'enseignant(e) peut noter les sujets qui suscitent de nombreuses interventions de la part des élèves au tableau sous la forme de mots-clés pour les approfondir par la suite lors d'une unité sur les médias numériques. L'enseignant(e) peut ainsi s'assurer d'aborder aussi les thèmes qui intéressent la classe et sur lesquels les élèves ont des questions, car ils font partie de leur univers. La conversation en classe, la réaction aux prises de position des autres élèves, voire le simple fait d'apprendre à se connaître sont des facteurs bénéfiques pour l'enseignement, car la classe se sent unie et s'approprie le sujet traité.

Comme activité de suivi, il est possible de discuter avec les élèves de la façon dont cet exercice se serait déroulé s'il avait été réalisé en ligne moyennant un questionnaire publié sur une plateforme numérique. Dans ce cas, chaque élève aurait



LISTE DE VÉRIFICATION Ton cœur bat-il au rythme du numérique ?

Objectif

Réflexion sur l'utilisation des médias chez les enfants, les jeunes et les jeunes adultes.

Groupe cible

Classes de l'école fondamentale et du lycée.

Durée

30 à 50 minutes, en fonction des besoins et du nombre d'interventions des élèves.

Procédure

- ✓ Télécharger le fichier PowerPoint avec les affirmations.
- ✓ Télécharger et imprimer les quatre affiches.
- ✓ Accrocher les affiches dans les quatre coins de la pièce.
- ✓ Expliquer les règles et le déroulement de l'exercice aux élèves.
- ✓ Déplacer si nécessaire les bancs et les chaises pour permettre aux élèves de bouger plus librement.
- ✓ Afficher les affirmations à l'aide du rétroprojecteur et demander aux élèves de prendre position.
- ✓ Identifier les sujets que l'on souhaiterait traiter lors des prochains cours.
- ✓ Réfléchir sur l'exercice avec la classe.

Conseil

L'exercice peut être répété à l'issue d'une unité d'enseignement pour déterminer dans quelle mesure une réflexion sur l'usage des médias a eu lieu et si elle modifie le comportement en ligne des élèves.



Photo : Daniel Weyler

répondu individuellement aux questions sur un écran. Il n'y aurait pas eu la dimension du déplacement des élèves pour indiquer leur point de vue et le côté social des échanges aurait certainement pris une autre forme, simplement du fait que les élèves auraient pu se cacher derrière l'anonymat de leur écran. Il faut discuter avec les élèves de la forme d'échange social qu'ils/elles préfèrent et qui leur semble la plus bénéfique pour eux/elles. La présentation PowerPoint avec les affirmations peut être utilisée comme source d'inspiration. Les enseignant(e)s peuvent la raccourcir ou l'adapter à la classe.



Steve Hoegener

Steve Hoegener a fait des études de philologie allemande et d'histoire à l'Université de Trèves. Il est actuellement enseignant d'allemand au Lycée Nic Biever à Dudelange et collaborateur du Zentrum fir politesch Bildung à Luxembourg.



Daniel Weyler

Daniel Weyler a fait des études de lettres classiques à la Sorbonne, à Paris IV. Il est actuellement professeur de français et de latin au Lycée Aline Mayrisch à Luxembourg ainsi que collaborateur du Zentrum fir politesch Bildung.

Informations sur le matériel

📄 AFFICHES

L'enseignant(e) peut imprimer et plastifier les affiches portant les inscriptions « Oui, absolument », « Plutôt oui », « Plutôt non », « Non, en aucun cas ».

📄 PRÉSENTATION POWERPOINT « TON CŒUR BAT-IL AU RYTHME DU NUMÉRIQUE ? »

La présentation contient des questions sur différents sujets (utilisation du téléphone portable, médias sociaux, Internet, etc.). Si nécessaire, elle peut être complétée ou raccourcie. Il est judicieux d'attendre que les élèves aient pris position par rapport à plusieurs affirmations d'un domaine thématique avant d'élucider les différents points de vue.

📄 AFFIRMATIONS ET EXPLICATIONS

Il s'agit d'une liste d'affirmations classées selon différents domaines thématiques. Des thèses qui abordent divers aspects de l'évolution de la société découlant de la numérisation (par exemple, l'algorithmisation) sont également disponibles. De brèves explications décrivent l'étendue des possibilités de discussion.

VOICI UNE SÉLECTION :

- Le téléphone portable m'aide dans ma vie de tous les jours.
- La première chose que je fais en me levant le matin, c'est consulter mon téléphone portable.
- C'est très reposant de passer une journée sans téléphone portable.
- Les médias sociaux me permettent de rencontrer de nouvelles personnes.
- Il y a beaucoup de harcèlement dans les médias sociaux.
- Je protège ma vie privée dans les médias sociaux.
- Je me moque des informations qu'il y a à mon sujet sur Internet, je n'ai rien à cacher.
- C'est une bonne chose que mes parents puissent à tout moment voir où je suis.
- Je préfère lire des livres au format papier que des livres électroniques.
- J'aime faire des achats en ligne.
- ...

MATÉRIEL PRATIQUE

Le sujet de la numérisation dans l'enseignement – Introduction

mateneen | Matériel pratique | L'éducation à la démocratie dans la société numérique | Le sujet de la numérisation dans l'enseignement - Introduction



mateneen | Matériel pratique | L'éducation à la démocratie dans la société numérique | Le sujet de la numérisation dans l'enseignement - Introduction

LE SUJET DE LA NUMÉRISATION DANS L'ENSEIGNEMENT - INTRODUCTION

Affirmations et explications

OUI, ABS

Domaine thématique	Affirmations	Explications
Utilisation du téléphone portable / smartphone	<ul style="list-style-type: none"> • Le téléphone portable m'aide dans ma vie de tous les jours. • Avec mon téléphone portable, j'ai un accès à Internet à tout moment et en tout lieu. • La première chose que je fais en me levant le matin, c'est consulter mon téléphone portable. • C'est très reposant de passer une journée sans téléphone portable. • Téléphone portable oublié? Quelle horreur! • Je me laisse distraire par mon téléphone portable. • Tous les élèves fréquentant l'école fondamentale devraient posséder un téléphone portable. • Les téléphones portables devraient être interdits à l'école. • Je trouve cela dommage que tout le monde ait en permanence les yeux rivés sur son smartphone. 	<p>Les smartphones font partie de la vie de tous les jours des jeunes au plus tard lorsqu'ils rentrent en classe de septième. Ces affirmations visent à alimenter les discussions sur l'omniprésence des téléphones portables, les éventuels problèmes qui y sont associés (distraction, joignabilité permanente, changement de comportement dans le bus, au restaurant, etc.) et l'influence des téléphones portables sur les interactions sociales.</p>
Les outils numériques à l'école	<ul style="list-style-type: none"> • Il faudrait travailler davantage avec les tablettes et les applications à l'école. • J'utilise régulièrement Internet pour faire mes devoirs. • Avec les tutoriels sur Internet, j'apprends mieux qu'en classe. • À l'avenir, les élèves apprendront en ligne depuis leur domicile, et non plus à l'école. • Je préfère lire des livres au format papier que des livres électroniques. 	<p>Les avantages (simplification du travail de recherche, possibilités de présentation attrayantes, allègement des pannes techniques, etc.) et les inconvénients (risque de distraction, aux outils numériques, surcharge sensorielle, etc.) associés à l'utilisation de ces outils numériques peuvent faire l'objet d'une discussion. Quel est l'avantage lorsque les élèves se trouvent physiquement au même endroit que leur enseignant(e)? (Consignes de travail, etc.) Quel est l'avantage lorsqu'ils ne sont pas physiquement au même endroit que leur enseignant(e)? (Consignes de travail, etc.)</p>

© Université de Trèves | Zentrum fir politesch Bildung

© Université de Trèves | Zentrum fir politesch Bildung | Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse



La version complète est disponible sur www.mateneen.eu

« Je n'ai rien à cacher... quoique?! » Un guide pratique pour mener des discussions en classe

Romain Schroeder

L'interaction entre les grands volumes de données (big data) et l'intelligence artificielle ouvre de nouveaux horizons, et cela également dans le domaine de la sécurité publique. De plus en plus de villes dans le monde entier y ont recours et installent des caméras à reconnaissance faciale. Tout le monde n'est pas d'accord avec cette pratique. Comment peut-on discuter avec les jeunes du débat social actuel sur la sécurité publique et la vie privée ?

Ce numéro du carnet mateneen porte sur le potentiel qu'offre le monde du numérique et sur les risques qui y sont associés. Ce guide pratique est censé illustrer à travers l'exemple de la reconnaissance faciale quelles sont les questions sociales qui découlent de l'interaction entre les grands volumes de données et l'intelligence artificielle. Les jeunes doivent prendre conscience de ce nouvel environnement et faire des choix éclairés sur le comportement à adopter face à ce débat social sur la sécurité et la vie privée, qui n'est pas nouveau en soi, mais qui se présente sous un nouvel angle.

Les droits fondamentaux dans une démocratie

La sécurité et le droit au respect de la vie privée sont des droits fondamentaux dans une démocratie. La Charte des droits fondamentaux de l'Union européenne reconnaît à chaque personne le droit à son intégrité physique et mentale (art. 3) et le droit à la liberté et à la sûreté (art. 6). De plus, elle garantit à chaque personne le droit au respect de sa vie privée et familiale (art. 7) et la protection des données à caractère personnel la concernant (art. 8).

En effet, tout système démocratique politique qui n'est pas en mesure de garantir la sécurité de ses citoyen(ne)s perd sa légitimité. D'autre part, la démocratie ne fonctionne que si les citoyen(ne)s disposent d'une vie privée où ils/elles peuvent développer leur propre personnalité, penser librement et se forger leur propre opinion sans pression extérieure. C'est la condition préalable pour qu'ils/elles puissent exercer leurs droits démocratiques fondamentaux tels que la liberté de pensée ou de conviction, le droit à la liberté d'expression ou la liberté de réunion.

La démocratie ne fonctionne pas sans sécurité ni droit à la vie privée ! Les préoccupations relatives à la sécurité publique peuvent toutefois très vite avoir une incidence sur la vie privée... ou inversement, la protection de la vie privée peut avoir un impact négatif sur la sécurité publique.

Les grands volumes de données et l'intelligence artificielle à l'aune de la reconnaissance faciale

Les progrès technologiques des dernières années ont durci le débat.

OFFRE « ALLES UNTER KONTROLLE?! »

BEE SECURE et le Zentrum fir politesch Bildung proposent des ateliers intitulés « Alles unter Kontrolle?! » qui visent à familiariser les jeunes avec les questions sociales en rapport avec le monde numérique. Lors de ces ateliers pratiques, les participant(e)s discutent des opportunités, mais aussi des risques inhérents aux nouvelles technologies.

www.zpb.lu

Des milliers de photos et de vidéos personnelles sont publiées sur Internet. Les caméras de surveillance - qui ne sont pas installées uniquement dans les lieux publics - sont équipées de la technologie de reconnaissance faciale. L'intelligence artificielle permet d'identifier en temps réel les personnes filmées et de recouper ces données avec d'autres informations en ligne. Les services de sécurité disposent



Matrice de reconnaissance faciale

de nouvelles méthodes très efficaces pour mettre au jour les délits. Les spécialistes qui travaillent sur la protection de la vie privée sont très préoccupé(e)s par cette situation.

Discussion en classe

À l'heure actuelle, l'accès direct aux grands volumes de données et à l'intelligence artificielle est encore compliqué, car les établissements d'enseignement ne disposent en règle générale pas des ressources nécessaires pour simuler cette interaction. En outre, les enseignant(e)s ou les éducateur(trice)s doivent en-core souvent acquérir les compétences

nécessaires dans ce domaine. Le présent guide pratique entend aborder le sujet de manière ludique.

Des questions en rapport avec la vie quotidienne encouragent les élèves à analyser le champ de tension entre sécurité et vie privée. Ils/Elles pèsent le pour et le contre des différents arguments, discutent des différents points de vue et se forment leur propre opinion. Ensuite, ils/elles débattent de la façon dont ils/elles peuvent influencer la question de savoir si et comment les nouvelles technologies de reconnaissance faciale doivent être utilisées.



Romain Schroeder

Romain Schroeder a étudié l'histoire et le français. Ensuite, il a entre autres travaillé comme enseignant et est actuellement coordinateur au Zentrum fir politesch Bildung.



LISTE DE VÉRIFICATION

« Je n'ai rien à cacher... quoique?! »

Objectif

Réfléchir sur l'affirmation faite dans le titre et en discuter.

Groupe cible

Une classe

Durée

50 minutes

Procédure

- ✓ Distribuer les cartons verts et rouges.
- ✓ Expliquer aux élèves que onze questions leur seront posées, auxquelles ils/elles devront répondre par « oui » (carton vert) ou par « non » (carton rouge), avant de discuter de leur point de vue.
- ✓ Il n'est pas nécessaire de leur fournir d'autres instructions préparatoires.
- ✓ Poser les questions, recueillir les points de vue des élèves et noter les résultats des votes sur les onze questions.
- ✓ Discuter des points de vue et des questions complémentaires

Conseil

Les enseignant(e)s doivent laisser réfléchir les élèves de façon indépendante et autonome et encourager activement le débat.



La version complète
est disponible sur
www.mateneen.eu

Informations sur le matériel

⚡ CARTONS ROUGES ET CARTONS VERTS

⚡ DÉROULEMENT DE L'EXERCICE POUR LES ENSEIGNANT(E)S

⚡ « OUI » OU « NON » ? QU'EN PENSES-TU ?

Le tableau comporte les questions à poser et permet à l'enseignant(e) de noter les résultats des votes. En outre, un bref aperçu des arguments pour et contre permet à l'enseignant(e) d'étoffer la discussion en classe et comporte des indications sur les moyens d'action dont les élèves disposent pour influencer sur le recours à la reconnaissance faciale.

MATÉRIEL PRATIQUE

Déroutement de l'exercice pour les enseignant(e)s



DÉROULEMENT DE L'EXERCICE POUR LES ENSEIGNANT(E)S

1. Chaque élève reçoit un carton **vert** et un carton **rouge**.

2. L'enseignant(e) pose plusieurs **questions** auxquelles les élèves répondent en levant l'un des deux cartons. Le carton vert signifie « oui », le carton rouge signifie « non ». En levant le carton correspondant, chaque élève communique son point de vue à ses camarades de classe. L'enseignant(e) obtient ainsi le résultat de vote de la classe.

3. Pour chaque question, l'enseignant(e) note le **résultat du vote** dans le tableau joint (également disponible en téléchargement). Si possible, l'enseignant(e) présente le tableau complété aux élèves à l'aide d'un vidéoprojecteur une fois qu'il/elle a posé toutes les questions.

4. Après chaque question, l'enseignant(e) rassemble les arguments pour et contre, anime les élèves à la discussion et note les arguments au tableau (voir également les propositions d'argumentation dans le document « oui » ou « non »). Ces arguments sont complétés à la fin de chaque question et permettent de donner une vue d'ensemble sur les idées entrées en lice.

5. Une fois que toutes les questions ont été posées, les élèves examinent **la liste avec les arguments pour et contre**. Ensuite, les questions suivantes sont abordées :

- Pourquoi la sécurité et la vie privée sont-elles importantes pour vous personnellement ?
- Êtes-vous d'accord avec les arguments pour ? Que pourrait-on ajouter ?
- Êtes-vous d'accord avec les arguments contre ? Que pourrait-on ajouter ?

6. Ensuite, l'enseignant(e) affiche le **tableau avec les résultats des votes** et constate que les points de vue divergent. À présent, les questions suivantes peuvent faire l'objet d'une discussion :

- Comment affronter ces points de vue divergents ?
- Est-il possible de concilier sécurité et vie privée ?
- Quel compromis pourrait-on trouver ?

7. Pour terminer, l'enseignant(e) demande aux élèves de quels moyens d'action ils/elles disposent pour influencer sur le recours ou non à la reconnaissance faciale, de même que sur la façon dont cette technologie est utilisée.



MATÉRIEL PRATIQUE

« Oui » ou « non » ? Qu'en penses-tu ?

mateneen | Matériel pratique | L'éducation à la démocratie dans la société numérique | « Oui » ou « non » ? Qu'en penses-tu ?

Arguments pouvant être invoqués en faveur ou contre l'utilisation des technologies de reconnaissance faciale

Dans la présente section, vous trouverez une sélection de réponses pas être exhaustive. En raison notamment de l'amélioration constante de la reconnaissance faciale et des nouveaux retours d'expérience, cette sélection de réponses n'est pas permanente.

Arguments pouvant être invoqués **en faveur** de l'utilisation des technologies de reconnaissance faciale

- La reconnaissance faciale est pratique. Dans les lieux publics, elle permet de nous identifier plus rapidement.
- La reconnaissance faciale répond à un mode de vie où les personnes sont filmées automatiquement par un doigt ou leur iris.
- Elle facilite le travail de la police et lui permet de rechercher les terroristes, les délinquants recherchés.
- Elle permet aussi à la police d'élucider plus facilement les délits (par exemple, les vols sur la voie publique).
- Lorsque les gens savent qu'ils sont surveillés, ils se comportent différemment.
- La reconnaissance faciale permet de sécuriser les accès à l'école ou sur leur téléphone.
- Il est possible d'identifier rapidement les personnes où elles ne sont pas censées se trouver.
- La reconnaissance faciale permet de sécuriser les accès à des lieux sensibles.
- Les technologies sont plus rapides que les êtres humains, ce qui permet de réagir plus vite.
- ...

© Université de Trèves | Zentrum für politisch

Cette sélection ne prétend pas être exhaustive.



mateneen | Matériel pratique | L'éducation à la démocratie dans la société numérique | « Oui » ou « non » ? Qu'en penses-tu ?

« OUI » OU « NON » ? QU'EN PENSES-TU ?

	Oui	Non
Je tiens à ma sécurité, c'est-à-dire que je ne veux pas craindre qu'on m'attaque ou me blesse.		
Je tiens à ma vie privée, c'est-à-dire que je veux pouvoir penser et faire certaines choses sans que d'autres personnes le sachent.		
Cela ne me pose pas problème ...		
... que mon téléphone scanne mon visage pour déverrouiller l'écran.		
... que des photos de moi sur lesquelles je suis identifié(e) soient publiées dans les médias sociaux.		
... que l'ensemble des photos publiées dans les médias sociaux et les noms des personnes figurant sur ces photos soient collectés par une société privée.		
... que ces photos et les noms des personnes figurant sur ces photos soient mis à la disposition de la police.		
... qu'une caméra à reconnaissance faciale soit installée à l'entrée de mon immeuble et qu'un service de sécurité privé filme toutes les personnes qui entrent et sortent du bâtiment.		
... que mon école installe une caméra à reconnaissance faciale dans la salle de classe.		
... que des gardes-frontières installent des caméras à reconnaissance faciale au poste-frontière.		
... que la police installe des caméras à reconnaissance faciale lors de manifestations de grande envergure et filme tout le monde sur place.		
... que la police installe des caméras à reconnaissance faciale dans les lieux publics (gare, parc municipal, etc.) et filme en permanence les personnes qui s'y trouvent.		

© Université de Trèves | Zentrum für politisch Bildung | Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse



Critiques

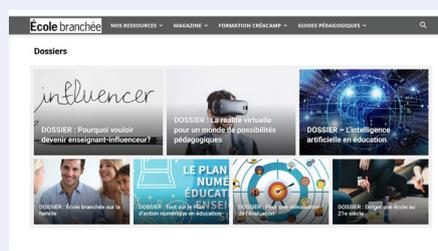


Forum Bildung Digitalisierung

www.forumbd.de

«Gemeinsam vordenken. Gemeinsam gestalten.» (Anticiper ensemble. Construire ensemble) telle est la devise de l'association sans but lucratif «Forum Bildung Digitalisierung». Selon les indications figurant sur son site Internet, l'association examine les «possibilités qu'offrent les médias numériques pour le développement scolaire et de l'enseignement» et encourage «l'évolution vers une culture du numérique dans le secteur de l'éducation» en proposant des orientations, des recommandations et des solutions pratiques. Les sponsors du forum sont essentiellement issus de l'industrie allemande. Huit fondations, dont la Deutsche Telekom Stiftung, la Robert Bosch Stiftung et la Joachim Herz Stiftung, sont membres du forum. Des «modules scolaires» mis à la disposition progressivement depuis janvier 2020 dans une version bêta sur le site Internet doivent servir de cadre d'action aux enseignant(e)s, directions d'écoles et administrations scolaires pour le développement de l'enseignement, du personnel et de l'organisation dans les écoles pour ce qui relève de la numérisation. Les offres comprennent des guides pratiques éprouvés, des ressources éducatives libres et des webinaires pour la mise en œuvre dans le contexte scolaire. Le forum a également pour objectif de permettre une mise en réseau interscolaire en organisant des conférences et des ateliers et de promouvoir l'échange entre les acteurs de l'enseignement, du monde politique, du monde scientifique et de la société civile.

Maïke Koböck



L'École branchée

www.ecolebranchee.com

Le site Internet en langue française et le magazine qui y est associé «L'École Branchée» constituent les principales ressources au Québec en matière de formation aux médias, d'éducation aux médias et d'utilisation du numérique en milieu scolaire. Depuis plus de 20 ans, cette publication vise à aider le personnel scolaire à faire un emploi judicieux du numérique dans les écoles. Les offres s'adressent aux écoles fondamentales et secondaires. L'éditeur est une organisation non gouvernementale qui bénéficie du soutien du ministère de l'Éducation du Québec. Le site Internet comprend tous les numéros du magazine et des dossiers actuels, interdisciplinaires et thématiques. L'éducation aux médias n'est pas considérée comme une matière à part entière, mais les dossiers pédagogiques présentent des possibilités concrètes pour intégrer des outils numériques dans différentes matières, tant dans les cours de langues que dans les cours de sciences naturelles, d'art ou d'histoire. Les offres sont payantes, mais accessibles à tous. Il est possible de souscrire un abonnement pour accéder à toutes les offres, mais aussi pour acheter certains numéros du magazine ou des dossiers pédagogiques spécifiques.

Karl Schulz



Citizenship Education MOOC

www.oncampus.de/mooc/citizenedu

Avec le CLOM (cours en ligne ouvert et massif) «Citizenship Education», la Bertelsmann Stiftung, en coopération avec l'Institut für Didaktik der Demokratie de la Leibniz Universität Hannover, propose une introduction détaillée au développement scolaire démocratique et à la conception d'une culture scolaire axée sur l'engagement et la participation. Le cours en ligne gratuit s'adresse aux enseignant(e)s en poste et aux futur(e)s enseignant(e)s. En neuf modules, les participant(e)s en apprennent davantage sur l'importance de l'éducation à la démocratie et les défis actuels qui y sont associés moyennant des vidéos animées et des entretiens avec des expert(e)s. Outre les fondements théoriques, qui peuvent être approfondis grâce aux publications recommandées, des exemples concrets tirés de la pratique scolaire sont présentés. Pendant le CLOM, des questions et des exercices encouragent les apprenant(e)s à aborder de manière autonome des sujets en rapport avec l'éducation à la démocratie à l'école. Même si les participant(e)s suivent le CLOM de façon individuelle, ils/elles ont la possibilité d'échanger leurs impressions avec d'autres participant(e)s. Ce CLOM au contenu diversifié et qui fait un recours imaginaire aux médias encourage les participant(e)s à réfléchir aux mesures permettant de préparer davantage les élèves à une participation responsable à la société.

Vanessa Prinz

mateneen

Démocratie à l'école

www.mateneen.eu



Retrouvez la version
allemande sous
www.mateneen.eu