



# Collaborer avec le numérique en tant qu'élève (exemples vécus)

publié le 19/09/2017 - mis à jour le 10/04/2019

## Descriptif :

Des pratiques pédagogiques en collèges et lycées mettant en œuvre un usage collaboratif du numérique.

## Sommaire :

- Interagir avec des individus et de petits groupes
- Partager et publier des informations et des contenus
- Collaborer
- S'insérer dans le monde numérique
- Comment développer ces compétences à l'école ?

Le domaine 2 du projet de "**Cadre de Référence des Compétences Numériques**" concerne la communication et la collaboration. Il comporte 4 parties :

2.1 Interagir

2.2 Partager et publier

2.3 Collaborer

2.4 S'insérer dans le monde numérique

### ● Interagir avec des individus et de petits groupes

Il s'agit d'être capable d'échanger dans divers contextes liés à la vie privée ou à une activité professionnelle, de façon ponctuelle et récurrente (avec une messagerie électronique, une messagerie instantanée, un système de visio-conférence, etc.).

Les thématiques associées :

- protocoles pour l'interaction ;
- modalités d'interaction et rôles ;
- applications et services pour l'interaction ;
- vie privée et confidentialité ;
- identité numérique et signaux ;
- vie connectée ;
- codes de communication et netiquette.

### ● Partager et publier des informations et des contenus

Il s'agit de savoir communiquer ses propres productions ou opinions, relayer celles des autres en contexte de communication publique (avec des plateformes de partage, des réseaux sociaux, des blogs, des espaces de forum et de commentaire, des CMS, etc.).

Les thématiques associées :

- protocoles et modalités de partage ;
- applications et services pour le partage ;

- règles de publication et visibilité ;
- réseaux sociaux ;
- liberté d'expression et droit à l'information ;
- formation en ligne ;
- vie privée et confidentialité ;
- identité numérique et signaux ;
- pratiques sociales et participation citoyenne ;
- e- Réputation et influence ;
- écriture pour le web ;
- codes de communication et netiquette ;
- droit d'auteur.

## ● Collaborer

Il s'agit de pouvoir agir dans un groupe pour réaliser un projet, co-produire des ressources, des connaissances, des données, et pour apprendre (avec des plateformes de travail collaboratif et de partage de document, des éditeurs en ligne, des fonctionnalités de suivi de modifications ou de gestion de versions, etc.).

Thématiques associées :

- modalités de collaboration et rôles ;
- applications et services de partage de document et d'édition en ligne ;
- versions et révisions ;
- droits d'accès et conflit d'accès ;
- gestion de projet ;
- droit d'auteur ;
- vie connectée ;
- vie privée et confidentialité.


## ● S'insérer dans le monde numérique

Cela implique de maîtriser les stratégies et enjeux de la présence en ligne, et choisir ses pratiques pour se positionner en tant qu'acteur social, économique et citoyen dans le monde numérique, en lien avec ses règles, limites et potentialités, et en accord avec des valeurs et/ou pour répondre à des objectifs (avec les réseaux sociaux et les outils permettant de développer une présence publique sur le web, et en lien avec la vie citoyenne, la vie professionnelle, la vie privée, etc.).

Thématiques associées :

- identité numérique et signaux ;
- e-Réputation et influence ;
- codes de communication et netiquette ;
- pratiques sociales et participation citoyenne ;
- modèles et stratégies économiques ;
- questions éthiques et valeurs ;
- gouvernance d'internet et ouverture du web ;
- liberté d'expression et droit à l'information.

## ● Comment développer ces compétences à l'école ?

Mener un projet à plusieurs ne va pas de soi, il est donc fort utile de donner régulièrement aux élèves l'occasion de **s'entraîner à la collaboration**  avant d'aborder la période des travaux collectifs évalués (TPE notamment).

**L'accompagnement personnalisé**, les options, les activités culturelles et les **enseignements d'exploration** fournissent

des contextes favorables aux productions collectives.

- ▶ Exemple de [production de vidéos en petits groupes en école primaire](#), pour repérer et traiter les erreurs les plus fréquentes en mathématiques et français.
- ▶ Ci-dessous, exemple de pratiques vécues au lycée de la Venise Verte : productions collaboratives dont le format est choisi par les élèves.



RADNUM - productions collaboratives (Genially)

### ○ Trouver sa place dans le collectif

Dans certains contextes les élèves peuvent se répartir les rôles en fonction de leurs habiletés respectives : celui qui est imaginatif apportera une contribution utile mais les idées pourront être exprimées par celui qui sait comment sélectionner les informations, et un autre pourra être chargé des images, de la mise en forme, ou de la correction...

- ▶ Témoignage sur ce sujet d'étudiants de BTS que l'on a habitués à collaborer pour des synthèses de documents ("[Rencontres autour du numérique 2014](#)").

Quand les productions sont présentées à un public ou publiées (sur le site ou le journal de l'établissement par exemple), les élèves ont plus de motivation pour s'organiser et soigner le travail.

- ▶ Exemple création d'un [livre numérique](#) (les amis de papier) par un collège
- ▶ Exemple le fanzine "[la nouvelle](#)" rédigé à l'occasion du festival "nouvelles scènes" à Niort.
- ▶ Autre exemple le [blog d'un projet de voiture électrique](#) au lycée professionnel de Ruelle sur Touvre.
- ▶ Exemples de [publications d'élèves dans le cadre du français et de l'accompagnement éducatif](#), au collège Pablo Picasso de Versailles.

### ○ Appliquer des règles de communication et de visibilité

Le [référentiel B2I lycée](#) invitait déjà à prendre en compte les [critères d'accessibilité](#) lors de la production d'un document numérique : l'information ne doit pas être réservée qu'aux personnes dotées de bons yeux, et d'une très grande [capacité de concentration](#).

Il faut aussi apprendre à choisir un **type de présentation** adapté au mode de communication : un document destiné à servir de support pour une présentation orale n'a pas les mêmes caractéristiques qu'un document destiné à être imprimé ou publié sur le web.

- ▶ Exemple d'entraînement : [page de Wikipédia réalisée sur un auteur en "littérature et société"](#).
- ▶ Exemple de situation pédagogique : [création audio-visuelle dans le cadre du concours national de la résistance et de la déportation](#).

Les élèves peuvent aussi développer ces savoir-faire dans le cadre de la **recherche d'orientation** quand ils produisent un exposé, un article ou un film, qui peut être dans certains cas présenté à d'autres élèves :

- ▶ Le concours "je filme le métier qui me plaît" [↗](#).

Ils peuvent aussi collaborer à distance via les réseaux sociaux et être formés à l'usage des **mots clefs** et **balises** tels que les #, qui facilitent le partage ciblé des connaissances.

- ▶ Exemple : [usage de Twitter, de la dictée à la twictée](#) [↗](#).

#### ○ S'approprier le web et le partager

Les travaux de **partage de signets** (ou favoris) sont identifiés par la [recherche en sciences de l'éducation](#) [↗](#) comme utiles à une bonne appréhension du web, des ressources en ligne et de l'art de les partager. L'élève y apprend notamment à faire un bon usage des **métadonnées**, en rédigeant des notices qui décrivent les ressources et facilitent leur exploitation.

- ▶ Exemple 1 : au collège, [séance autour de la création collective d'une sitographie](#) [↗](#).
- ▶ Exemple 2 : [partage de favoris mené avec Pearltrees par des classes de terminale](#) [↗](#).



#### Liens complémentaires

- [🌐 Les activités complémentaires de formation au lycée Pilote International Innovant, une collaboration multi-niveaux](#) [↗](#)
- [🌐 Travail collaboratif en lettres : témoignage filmé au lycée Merleau Ponty](#) [↗](#)
- [🌐 Entraide entre élèves : témoignage d'un élève du Lycée International Pilote Innovant](#) [↗](#)
- [🌐 Quand les connaissances circulent et se co-élaborent : conférence sur Wikipédia, septembre 2014](#) [↗](#)