Apprendre à communiquer et à collaborer avec le numérique à l'école (exemples vécus)

publié le 19/09/2017 - mis à jour le 23/01/2024

Descriptif :

Des pratiques éducatives en collèges et lycées pour développer un usage collaboratif du numérique et savoir publier des contenus, sur le web et avec les réseaux sociaux.

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.

Ressources et tutoriels pour apprendre.

● 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 (voir le guide d'utilisation des réseaux sociaux de l'académie de Paris, version 2021) ;
- 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.

Réflexions et scénarios pédagogiques sur l'usage des médias sociaux en classe .

● 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.

Exemples de ressources .

● Comment développer ces compétences à l'école ?

Pix sera utile pour acquérir des connaissances et habiletés numériques. Pix orga permet aux enseignants d'adresser un parcours à leurs élèves.

Tutoriel créer une campagne de test avec Pix (PDF de 286.7 ko)
Campagne thématique
compétence "s'insérer dans le monde numérique"
Dané, oct 2020

Mais mener un projet à plusieurs ne va pas de soi, il est donc fort utile de donner régulièrement aux élèves l'occasion de s'entrainer à la collaboration. Le site interpole fournit de nombreuses fiches d'activités. **L'accompagnement personnalisé**, les options, les activités culturelles et les **enseignements d'exploration** fournissent ensuite 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 professionnel de Ruelle sur Touvre (défis entre classes, créations collectives...)

CLISE 2020 Travail collaboratif interdegré interacadémie (Genially)
Exemples présentés par Marie-Anne Dupuis, semaine de la classe inversée 2020

▸ 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 Cadre de Référence des Compétences numériques invite à prendre en compte les utilisateurs lors de la production d'un document numérique : pour leur être accessible l'information ne doit pas être réservée qu'aux personnes dotées de bons yeux, et d'une très grande capacité de concentration. L'exemple des diaporamas.

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'entrainement : 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 plait".

Ils peuvent aussi être formés à l'usage des **mots clefs** et **balises** tels que les #, qui facilitent le partage ciblé des connaissances.
- Exemple : usage de balises pour un concours de photo.

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

- Ressources pour apprendre la collaboration et la communication en ligne
- Quand les connaissances circulent et se co-élaborent : conférence sur Wikipédia, septembre 2014

Académie de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.