



Citoyenneté numérique et valeurs : développer les compétences psychosociales

publié le 09/03/2025 - mis à jour le 28/03/2025

Descriptif :

Séquence de trois séances visant à renforcer la citoyenneté numérique des élèves de 3^e. À partir du jeu "Mille et une valeurs" et d'un pad collaboratif, les élèves réfléchissent et produisent collectivement sur ces thématiques. Enfin, ils transposent leur prise de conscience sur les valeurs qui les animent dans le monde numérique.

Sommaire :

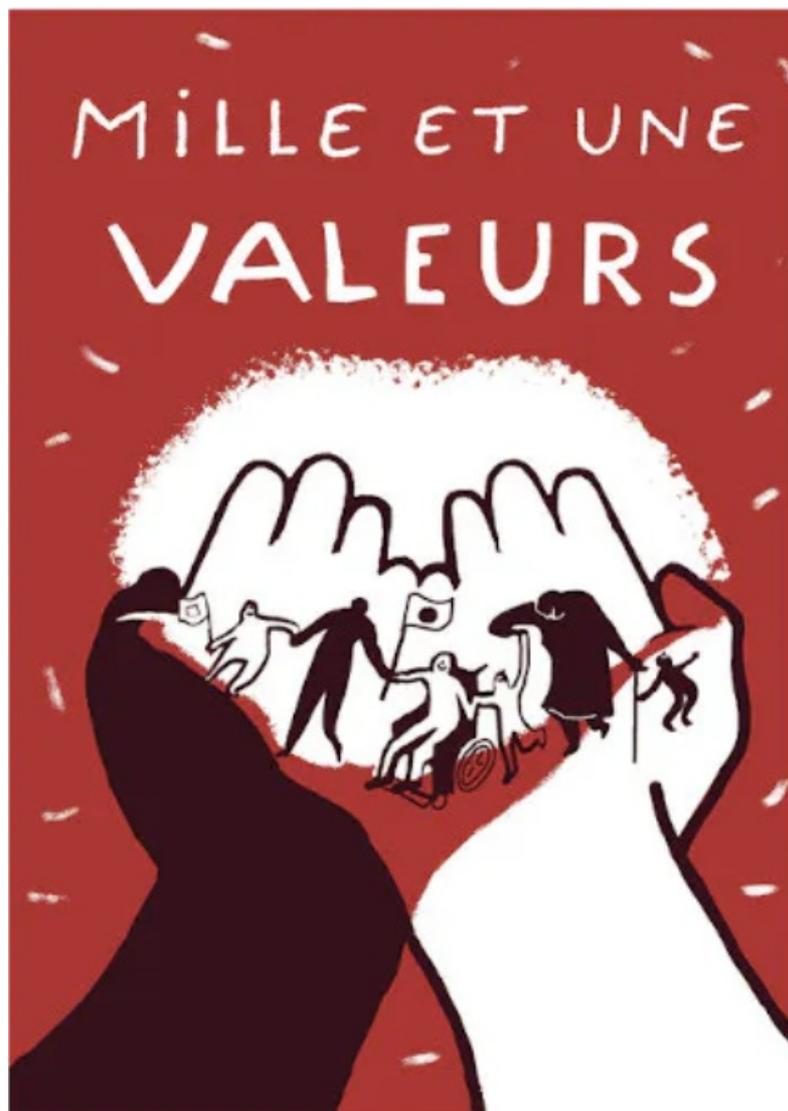
- Contexte et objectif de la séance
- Plus-value du numérique dans cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séance
- Compétences travaillées
- Bilan critique de la séquence

● Contexte et objectif de la séance

Cette séquence de **trois séances**, coanimée par un professeur d'histoire-géographie et une professeure documentaliste, vise à renforcer la **citoyenneté** des élèves de **3^e**. Elle s'inscrit dans le **programme d'EMC**, qui aborde les **valeurs républicaines**, les **droits et devoirs des citoyens**, et l'**engagement citoyen**. En partant de leurs **valeurs**, les élèves développent leurs **compétences psychosociales** et numériques, se préparant à vivre et interagir dans la **société du XXI^e siècle**.

La séquence repose sur une **pédagogie coopérative** et des ateliers favorisant l'**expression personnelle** par l'analyse de leurs valeurs. Cette démarche aide les élèves à mieux se connaître, à renforcer leur capacité à dialoguer, à mieux accepter les différences et à **transposer ces principes dans l'espace numérique**.

Cette démarche pédagogique s'inscrit dans le projet global de cet établissement rural labellisé "**Édusanté**", "**E3D niveau expert**" et "**Égalité filles-garçons**", qui s'engage à promouvoir les **CPS** via des activités scolaires ou périscolaires. Un lot de **jeux éducatifs** a été acheté à cette fin. La séquence utilise l'un d'eux, intitulé « **Mille et une valeurs** ».



Associer le développement des compétences psychosociales (CPS) à celui des compétences numériques dans une séquence sur la **citoyenneté numérique** permet d'aborder les **enjeux de la vie en société à l'ère numérique**.

● Plus-value du numérique dans cette séance

L'utilisation d'**outils numériques, libres et respectueux des données personnelles** offre plusieurs avantages :

- soutien à la créativité et à la collaboration avec **Digidoc** : les élèves transforment leurs idées en contenus concrets (podcasts, infographies, etc.) tout en travaillant en groupe. Avec des outils collaboratifs, l'approche est plus **centrée sur les élèves**. Ces derniers deviennent **acteurs de leur apprentissage et spectateurs de celui des camarades**. L'utilisation d'un **pad collaboratif** permet aux élèves de contribuer ensemble à un projet, de partager leurs idées en temps réel et de construire un **contenu commun**, en renforçant leur **collaboration** et leur **engagement**. Cela place les élèves dans une **dynamique active** où ils sont **responsables de la création et de la gestion du contenu**, tout en ayant la possibilité de recevoir des **retours immédiats** de leurs pairs et de l'enseignant.
- renforcement de l'engagement : les outils comme **Digidesign** rendent l'expérience créative et valorisent la production des élèves. Il s'agit d'une application de design graphique qui permet de créer facilement des visuels sans compétences avancées en graphisme.
- promotion d'une culture numérique responsable : l'usage de **logiciels éthiques** sensibilise les élèves aux questions de **vie privée** et de **sécurité en ligne**. C'est le cas avec Digidesign à la place de CANVA¹, digipad et **Ténacity** à la place d'Audacity.

Plus-value du numérique pour l'enseignant : un changement de posture.

L'enseignant, en choisissant d'utiliser un outil numérique **collaboratif**, modifie sa **posture traditionnelle**

en tant que transmetteur de connaissances.

Il devient **facilitateur et guide**. Il encourage les élèves à prendre des initiatives, à échanger et à partager des responsabilités dans la réalisation du projet.

Par ailleurs, ce changement de posture enrichit l'**expérience pédagogique**, car cela favorise non seulement l'apprentissage des compétences numériques, mais aussi des **compétences psychosociales**, telles que la gestion de groupe, la résolution de conflits et la prise de décision collective.

En utilisant cet outil collaboratif, l'enseignant permet aux jeunes d'appréhender en direct la valeur de la coopération en échangeant des perspectives différentes.

Débattre sans outil numérique peut être plus fluide, permettant une interaction directe et une spontanéité dans les échanges. Cependant, l'utilisation de ce Pad favorise la mémorisation par **l'ancrage**. L'acte d'écrire oblige à reformuler une idée et à la structurer, ce qui renforce la compréhension et la mémorisation. Cela favorise aussi la **synthèse collective** et la **propagation des idées** de groupe en groupe. Cela permet à tous les participants de mieux suivre ce qui se passe en dehors de leur ilot et de s'impliquer dans les idées partagées.



● Modalités de mise en œuvre

- Niveau éducatif : 3ème
- Durée : trois séances de 1h30 chacune
- Ressources numériques utilisées :
 - jeu « Mille et une valeurs »
 - tablettes (5 par classe)
- Applications numériques utilisées :
 - [Digidoc](#)
 - [Digidesign](#)
 - [Tenacity](#)
- Pré-requis :
 - Pour l'élève : manipulation d'un pad collaboratif sur tablette, notions de création graphique et de montage audio
 - Pour l'enseignant : notions en CPS, pédagogie active, travail en ilots

Rappel CPS

Eduscol :

["Développer les compétences psychosociales chez les élèves", 2023](#)

[Santé Publique France : Rapport "Les compétences psychosociales : état des connaissances scientifiques](#)

Les CPS forment un **ensemble inter-relié de capacités cognitives, émotionnelles et sociales** qui permettent de renforcer le **pouvoir d’agir**, de maintenir un état de **bien-être psychique** et de favoriser des **interactions constructives** (Santé publique France).

Dans cette séquence, nous travaillons sur deux grandes familles de CPS et principalement sur 4 savoirs faire :

Les compétences sociales, qui incluent :

- Se connaître soi : forces, limites, buts, valeurs, besoins personnels, façon dont on se parle (discours intérieur)

Les compétences cognitives, qui incluent :

- Écouter de manière empathique : percevoir les émotions et besoins fondamentaux des autres.
- Communiquer efficacement : utiliser une écoute active, des formulations claires, et exprimer ses émotions de manière adaptée.
- Collaborer et coopérer : développer des comportements prosociaux, comme l’entraide et le soutien mutuel.

● Déroulement de la séance

- La première séance se déroule sous la forme d’un jeu-débat autour des valeurs, enrichi par une prise de notes collaborative. Chaque îlot **explore huit cartes** représentant des valeurs, réparties à raison de deux par élève. Chacun présente sa carte préférée et argumente, puis, collectivement, le groupe réfléchit aux 3 qui orientent le plus **leurs actions** au quotidien.



Groupe 1 : Les déjantés

Cartes :

1. Audace
2. Reconnaissance
3. Détachement
4. Intimité
5. Intégrité
6. Tradition
7. Pouvoir
8. Autonomie

choix :

- **Autonomie** - C'est trop important de pouvoir décider, on ne veut pas que tout le monde nous dise quoi faire, c'est cela la liberté. mais faut être mûr pour ça; Donnez des exemples
- **Intégrité** - Faut être honnête pour être respecté. C'est vraiment important. Définir honnêteté
- **Audace** - Faut oser dans la vie, tenter des trucs donc c'est en 3 Donnez des exemples

Groupe 3 : team glam

Cartes :

1. Protection du vivant
1. Sagesse
1. Paix intérieure
1. Ouverture d'esprit
1. Beauté du monde
1. Sensibilité à la nature
1. Paix dans le monde
1. Justice sociale

Choix :

- **Paix intérieure** - Si t'es calme avec toi-même, tu peux tout gérer, même quand c'est dur autour de toi. Donnez des exemples
- **Protection du vivant** - C'est la base on doit faire mieux que les adultes ça sera pas difficile. Pareil
- **Justice sociale** - Tout le monde doit avoir les mêmes droits, sinon c'est les conflits l'injustice et.

- La seconde séance est dédiée à la restitution de ces échanges sous forme d'affiche ou de podcast. L'ensemble des travaux constitue une exposition visuelle et sonore.

Groupe 4

BON MINDSET Nos valeurs

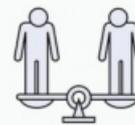


Respect

Pour un bon départ. Sans respect, on ne peut pas vivre ensemble. C'est la base de tout !!!

Egalité

**On a les mêmes droits et les mêmes devoirs.
Parfois ça nous embête mais c'est la justice**



shutterstock.com - 2223612275



Avoir une vie palpitante

Avoir une vie avec des émotions fortes pour ne pas s'ennuyer !!!

Réalisé avec Digidesign

- La troisième séance approfondit ces notions en les reliant à l'usage responsable des réseaux sociaux. Munis d'un questionnaire, les élèves parcourent l'exposition afin de **confronter les valeurs explorées aux situations qu'ils rencontrent en ligne.**

Exemple de questions :

Séance 3

Questionnaire : valeurs et usage responsable des réseaux sociaux

Lors de cette activité, vous allez explorer les liens entre les valeurs débattues en [séance 1](#) et les situations que l'on peut rencontrer en ligne. En parcourant l'exposition, réfléchissez à la manière dont ces valeurs influencent les comportements et les décisions sur les réseaux sociaux.

Situation 1 : Partage de contenu sur les réseaux sociaux Vous partagez une vidéo humoristique sur votre compte, mais certains de vos abonnés signalent que ce contenu peut être perçu comme offensant ou discriminant.

1. Quelle(s) valeur(s) pourriez-vous appliquer pour répondre à cette situation ?
2. Quelle décision prendriez-vous (au choix : modifier, supprimer ou expliquer votre publication) ?
3. En quoi ces réactions à votre publication respectent ou heurtent vos valeurs personnelles et les droits des autres utilisateurs ?

 [questionnaire_valeurs_seance3](#) (PDF de 40.5 ko)

● Compétences travaillées

• Compétences disciplinaires :

• EMC (3^e)

- Justifier un engagement citoyen et argumenter de manière raisonnée
- Exercer son esprit critique face aux discours et médias

• EMI et Info-doc

- Maîtriser la notion d'information et comprendre ses enjeux (distinction entre information, opinion et valeur)
- Produire, communiquer et partager de l'information (création collaborative de contenus sur pad, infographies, podcasts)
- Produire et diffuser de l'information dans le respect du droit et de l'éthique

• Compétences du CRCN mises en œuvre par les élèves :

▶ [CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence](#)

- Information et données
 - Traiter des données
- Communication et collaboration
 - Interagir
 - Partager et publier
 - Collaborer
 - S'insérer dans le monde numérique
- Création de contenus
 - Développer des documents textuels multimédia
 - Adapter les documents à leur finalité
- Protection et sécurité
 - Sécuriser l'environnement numérique
- Environnement numérique
 - Évoluer dans un environnement numérique

• Compétences du CRCN-Edu mises en œuvre par l'enseignant :

▶ [CRCN-Edu : Domaines et compétences](#)

- Environnement professionnel
 - Agir en faveur d'un numérique professionnel sûr et responsable
 - Adopter une posture ouverte, critique et réflexive
- Ressources numériques
 - Gérer des ressources
- Enseignement - Apprentissage
 - Concevoir
 - Mettre en œuvre

- Diversité et autonomie des apprenants
 - Engager les apprenants
- Compétences numériques des apprenants
 - Développer les compétences numériques des apprenants

● Bilan critique de la séquence

Réussites

- Engagement des élèves : bonne participation aux échanges, arguments variés et presque exhaustifs .
- Prise de conscience de l'invisible : les élèves ont identifié leurs propres valeurs et compris leur rôle structurant dans leurs choix et leurs actions.
- Esprit critique : questionnement sur les enjeux de la liberté d'expression.

Points à améliorer

- Approfondissement des arguments : certains élèves restent en surface, besoin d'exemples plus précis.
- Gestion du temps : certaines phases ont pris plus de temps que prévu, limiter les digressions dans certains groupes.
- Expression écrite/synthèse : difficulté pour certains à structurer leurs idées de manière claire et concise.

Pistes d'amélioration

- Proposer un document d'accompagnement pour guider l'argumentation avec des formulations, des synonymes, des allégories, des films/séries, des livres...
- Encourager la reformulation pour mieux structurer la pensée.

Précautions et méthode : Le bilan de cette séquence pédagogique met en évidence la prise de conscience des valeurs qui influencent les choix et actions des élèves. Le scénario a bien fonctionné pour faire émerger ces valeurs, mais il est crucial que des principes fondamentaux comme la liberté d'expression, le respect d'autrui, la vie privée, la sécurité, l'ordre public et la dignité humaine soient introduits dès le début des débats en groupes. Une fois les élèves confrontés à ces valeurs, elles restent présentes après le tri des idées.

Cependant, il est important de noter que, **sans une orientation explicite**, une majorité d'élèves perçoit spontanément certaines valeurs comme étant **essentiels**. En revanche, des notions telles que **la sécurité et l'ordre public sont souvent écartées**, car jugées non "cool", limitatives, ou trop intégrées dans leur quotidien. Ces valeurs sont considérées comme des **évidences**, principalement parce qu'ils évoluent dans un environnement où elles sont naturellement présentes. Pourtant, elles jouent un rôle crucial pour clarifier les limites de la liberté d'expression. Il a donc fallu mettre un accent particulier sur ces aspects, souvent invisibles ou perçus comme contraignants, pour les intégrer pleinement dans leur réflexion.

(1) Canva pose plusieurs problèmes en termes de RGPD (Règlement Général sur la Protection des Données), notamment pour une utilisation en milieu éducatif. Voici les principaux points de vigilance :

- △ Stockage des données hors de l'UE
- △ Collecte des données personnelles
- △ Absence d'un hébergement spécifique pour l'éducation
- △ Traçage et partage des données
- △ Problème de consentement pour les élèves mineurs