



# Pour un Internet responsable au Collège de Marans

publié le 22/01/2016 - mis à jour le 17/05/2023

## Descriptif :

Exemple de scénario éducatif pour un meilleur internet, expérimenté dans le cadre de l'accompagnement personnalisé et du "Safer Internet Day".

## Sommaire :

- Les élèves de 6ème se racontent
- Des films, des défis, des quizz
- Création d'affiches pour alerter les élèves de 4ème
- Ailleurs dans le monde



Logo Safer Internet Day 2015

Au [Collège Maurice Calmel](#), un atelier lié à la manifestation « [the Safer Internet Day](#) » a été mené, dans le cadre de séances d'Accompagnement Personnalisé. Les élèves de 6ème ont échangé sur leurs usages favoris de l'internet, utilisé des ressources en ligne (des animations, des défis et des quizz), et produit ensemble des affichettes pour une exposition destinée à des élèves plus âgé.e.s.

5h ont été consacrées à ce scénario, qui a laissé un bon souvenir aux jeunes comme aux adultes encadrantes. L'expérience va être renouvelée cette année.

### ● Les élèves de 6ème se racontent

L'atelier a été préparé par Anne-Sophie Launay, infirmière qui intervient dans ce collège, et Florence Gillier-Pagenaud, enseignante d'espagnol chargée de développer des compétences transversales chez les élèves les plus jeunes de l'établissement. L'objectif était de les rendre plus **conscient.e.s** et **responsables** dans leur utilisation quotidienne d'Internet.

Lors d'une première séance, les jeunes ont présenté le « **top-10** » de leurs applications préférées sur Internet. Les animatrices ne connaissaient pas la plupart de ces applications, et ont posé des questions pour se faire expliquer le fonctionnement et l'intérêt de ces programmes. La capacité à expliquer et à s'écouter mutuellement étaient mobilisées en contexte réel de communication. Ces applications ont ensuite été réparties en **catégories** : moteurs de recherche, réseaux sociaux, jeux individuels ou en ligne, programmes de retouche et de montage de photographies. Il s'agissait là de mieux maîtriser le **vocabulaire** de l'internet.

Puis pour récapituler et amorcer le thème des **dangers** relatifs au net, la séance a été close avec un épisode de **Vinz et Lou** :

▶ « [Internet, koi kès ?](#) ».

### ● Des films, des défis, des quizz

Lors des séances suivantes, les animatrices ont proposé aux élèves de visionner d'autres épisodes de Vinz et Lou :

▶ « [Tout n'est pas pour toi \(si t'es choqué, faut en parler\)](#) »,

▶ « [Pas de rendez-vous](#) »,

▶ « [Remplir ou pas un formulaire](#) »,

▶ « [Pseudo 007 \(Derrière un pseudo t'es caché, on peut quand même te retrouver\)](#) »,

▶ « [Spam attacks !](#) »,

► « Gare à tes sous ! ».

Chaque épisode s'appuie sur des situations concrètes auxquelles sont confrontés les enfants de 7 à 12 ans et met en scène les répercussions de leurs actions dans leur quotidien. Ces animations de 2mn ont été fort appréciées des élèves, qui les ont perçues d'abord comme un divertissement. Elles ont agi ensuite comme un déclencheur de **parole**. Suite à chacun de ces visionnements, les élèves ont par groupes de 2 fait [les défis](#) associés<sup>1</sup> et enfin utilisé un [quizz](#) pour tester leur compréhension et « leur **bonne conduite** » sur le net.

### ● Création d'affiches pour alerter les élèves de 4ème

Afin de résumer, les élèves ont été chargé.e.s de réaliser des affiches (slogan + images) pour à leur tour, mettre en garde leurs camarades sur les dangers d'internet. Cette dernière partie de l'atelier a permis de les familiariser avec l'utilisation d'un **traitement de textes** ainsi qu'avec les **droits** relatifs aux **images** et à leur utilisation (comment [trouver des images qui peuvent être employées dans une exposition](#)).

Ces affiches ont été **exposées** dans l'établissement lors d'une journée de sensibilisation aux dangers de l'internet et des **téléphones portables** destinée aux "grands" de 4ème.



Création d'élèves de 6ème

### ● Ailleurs dans le monde

Ce scénario éducatif utilise instinctivement les principes du modèle "inflow"<sup>2</sup> visant la maîtrise de l'information, [testé dans différents pays](#) et analysé par des chercheurs. En effet le constat a été fait que pour mener les jeunes progressivement vers la capacité à transformer l'information en connaissances une combinaison d'activités est à privilégier :

- Cartographier (la liste d'applications a été organisée en catégories)
- Collaborer (ici pour mieux connaître les applications d'Internet, pour répondre aux quizz et pour créer l'affiche)
- Réfléchir
- Explorer (ici explorer le web pour trouver des images adaptées à l'objectif)
- Faire (un document associant message écrit et images)
- Imaginer (ici une affiche susceptible de sensibiliser des élèves de 4ème, un slogan)
- Demander (lors de la création de l'affiche les élèves sollicitaient l'avis et les remarques des autres élèves et des animatrices)
- Montrer (leurs applications dans un 1er temps, puis les affiches).

Autre scénario de pédagogie active utilisant ces principes en lycée pour un objectif proche :

► Projet international "Génération smartphone" au lycée Montmajour d'Arles (vidéo de l'agence nationale des usages des TICE) :



**Génération Smartphone** ([Video Youtube](#))

(1) activités interactives proposées avec les vidéos pour valider la compréhension des dessins animés et aller plus loin

(2)

 [InFlow \(Information Flow\) : un modèle d'application pour la maîtrise de l'information appliquée](#) (PDF de 758.5 ko)

Synthèse du modèle : Sarah McNicol, ESRI, Manchester Metropolitan University, UK

Traduction : Karine Aillerie, CANOPE - TECHNE

## Lien complémentaire

 [L'opération Safer Internet Day 2017](#) 



**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.