

Enseigner la Citoyenneté Numérique à l'école primaire en utilisant des albums comme support de discussion - Bénéfices et défis

Mélanie Braun¹, Anne Nicole¹, Caroline Pulfrey¹

¹ LEARN Center for Learning Sciences, EFPL, Lausanne 1015, Switzerland

`caroline.pulfrey@epfl.ch`

Abstract.

Depuis août 2018, le canton de Vaud en Suisse expérimente la mise en oeuvre de l'éducation numérique comme nouveau champ disciplinaire dans les écoles primaires. Le moyen d'enseignement <DÉ>CODAGE Cycle 1 a été créé et mis à disposition des enseignant·e·s à la rentrée 2020 pour l'enseignement de la science informatique, puis dans une nouvelle version avec un complément "Usages, médias et société" à la rentrée 2021. Ce manuel est publié sous licence libre et ses contenus peuvent donc être réutilisés et adaptés. Parallèlement, une étude a été menée avec des enseignant·e·s afin de mesurer l'acquisition par les élèves de compétences de citoyenneté numérique ciblées par des activités pédagogiques du manuel. Cet atelier propose de vivre une de ces activités, puis d'échanger à partir de cette expérience à la lumière des perspectives amenées par la recherche.

Keywords: Citoyenneté Numérique, École Primaire, Moyen d'enseignement.

1 Résumé de la thématique de l'atelier

1.1 Expérimenter la discussion guidée en classe

Cet atelier vous permettra de découvrir une modalité pédagogique emblématique du manuel <DÉ>CODAGE : favoriser l'échange de points de vue dans la classe grâce à une discussion guidée, à partir d'une histoire ciblant un concept de citoyenneté numérique.

1.2 Perspectives de recherche

La recherche, une partie intégrale du projet numérique, a permis de tester l'efficacité des matériaux et des moyens pédagogiques utilisés dans le manuel <DÉ>CODAGE. Notamment, dans le cadre de l'enseignement de la Citoyenneté Numérique en Cycle 1, nous avons recolté les avis des élèves et des enseignants sur les séquences pédagogiques et, également, avec des sondages/quiz effectués auprès des élèves deux semaines avant et deux semaines après chaque séquence, savoir si, et jusqu'à quel point les objectifs d'apprentissage ont été acquis par les élèves. Ces informations permettent d'aiguiller l'usage des méthodes afin d'en tirer une bénéfice maximale.

2

2 Liste de matériel

2.1 Matériel requis

Matériel de projection

2.2 Matériel fourni

Albums et fiches pédagogiques nécessaires à l'activité.

1 Description des activités réalisées

1.1 Vivre une leçon de citoyenneté numérique

Comment permettre aux jeunes élèves d'acquérir les compétences de citoyenneté numériques du curriculum, afin de devenir les citoyennes et citoyens aguerris de demain ? Pour le savoir, nous vous ferons vivre "la discussion de la pub" telle que nous l'avons menée dans plusieurs classes vaudoises d'élèves âgés de 7 à 8 ans. (25')

1.2 Échanger sur l'expérience vécue

Un moment d'échanges entre participant·e·s suivra l'expérience vécue pour en identifier les apports et limites en regard des compétences visées chez les élèves. (10')

1.3 Comparer les apports des participants aux résultats de nos recherches

Pour clore cet atelier, nous mettrons en perspective les apports issus des échanges entre les participant·e·s avec ceux que nous avons récolté sur le terrain lors de nos recherches. (10')