

MATERIEL PRATIQUE - TABLE DES MATIERES

Maike Koböck: Renforcer la participation démocratique grâce aux outils numériques,
dans: 04 / 2020 - L'éducation à la démocratie dans la société numérique, p. 17-18.

- [Outils numériques](#) S.2

Natascha Gaiser: Action ! Formuler des prises de position de façon créative en ligne,
dans: 04 / 2020 - L'éducation à la démocratie dans la société numérique, p. 19-23.

- [Modèle de lettre](#) S.25
- [Fiche de travail](#) S.27
- [Comment réaliser une video « stop motion »](#) S.32

Daniel Weyler/ Steve Hoegener: Le sujet de la numérisation dans l'enseignement

– Introduction, dans: 04 / 2020 - L'éducation à la démocratie dans la société numérique,
p. 30-33.

- [Affiches](#) S.36
- [Présentation Powerpoint](#) S.40
- [Affirmations et explications](#) S.84

**Romain Schroeder: « Je n'ai rien à cacher... quoique ?! » Un guide pratique pour mener
des discussions en classe,**

dans: 04 / 2020 - L'éducation à la démocratie dans la société numérique , p. 34-38

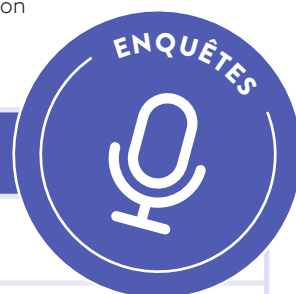
- [Cartons rouges et cartons verts](#) S.88
- [Déroulement de l'exercice pour les enseignant\(e\)s](#) S.89
- [«Oui» ou «non» ?](#) S.90



OUTILS NUMÉRIQUES POUR LA PARTICIPATION DÉMOCRATIQUE DES ÉLÈVES

Maike Koböck

Cette compilation offre un aperçu des applications et services numériques qui peuvent favoriser la participation scolaire et sociale des enfants et des jeunes.



Domaine d'application	MENER DES ENQUÊTES
Nom	GrafStat
Lien	https://grafstat.com/de/
Langue(s)	Allemand, anglais
Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire
Description	Les élèves qui souhaitent recueillir des points de vue dans le cadre de leur projet ont la possibilité de travailler avec l'outil GrafStat. Ce dernier permet de créer des questionnaires en version électronique ou papier. Moyennant l'évaluation ultérieure par des méthodes statistiques, les résultats de l'enquête peuvent être représentés sous la forme d'un graphique et servir de base pour formuler des revendications, ou ils peuvent être insérés dans des présentations. Le site Internet propose une assistance pour toutes les étapes de l'enquête.
Protection des données	Selon la déclaration figurant sur le site, l'outil GrafStat n'utilise pas de cookies et ne procède pas au traçage des utilisateur(trice)s. De plus, les données ne sont pas communiquées à des tiers. L'adresse IP transmise n'est pas non plus traitée ultérieurement.
Inscription	L'outil GrafStat est gratuit lorsqu'il est utilisé dans le domaine de l'éducation. Pour pouvoir télécharger l'outil, l'utilisateur(trice) doit indiquer des données personnelles, telles que son nom, son prénom et le nom de l'institution dans le cadre de laquelle il/elle souhaite utiliser l'application.

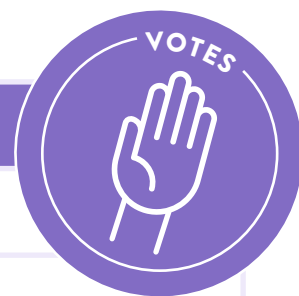
Domaine d'application	MENER DES ENQUÊTES
Nom	Framaforms
Lien	https://framaforms.org/
Langue(s)	Français

Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire
Description	L'outil d'enquête Framaforms est mis à la disposition par la plateforme en ligne Framasoft. Les élèves peuvent utiliser l'outil pour mener des enquêtes publiques ou privées. Une fois l'enquête réalisée, il est possible de visualiser les résultats dans un diagramme à barres.
Protection des données	Le site Internet mentionne qu'il stocke des données d'utilisateur (adresses IP, etc.), mais qu'aucune donnée n'est communiquée à des tiers. Les données personnelles sont uniquement utilisées à des fins statistiques après avoir été rendues anonymes et ne permettent donc pas d'identifier l'utilisateur(trice).
Inscription	Pour s'inscrire, l'utilisateur(trice) doit indiquer une adresse électronique et un nom d'utilisateur. L'utilisation de Framaforms est entièrement gratuite.

Domaine d'application	MENER DES ENQUÊTES
Nom	Mentimeter
Lien	https://www.mentimeter.com/
Langue(s)	Anglais
Groupe d'âge	À partir de l'école fondamentale
Description	<p>L'outil Mentimeter permet aux utilisateur(trice)s de demander l'avis des participant(e)s en direct pendant une conférence ou une réunion (le tout de façon anonyme si nécessaire). Pour ce faire, le/la conférencier(e) doit d'abord créer une enquête et formuler les possibilités de réponses correspondantes sur le site Mentimeter.</p> <p>Pour pouvoir participer à l'enquête, les participant(e)s doivent se rendre sur le site web et saisir un code de participation qui leur permet d'accéder à l'enquête. Les résultats de l'enquête peuvent être affichés sur un mur à l'aide d'un vidéoprojecteur, de façon à ce que tous les participant(e)s puissent les consulter.</p>
Protection des données	La politique de confidentialité associée à cet outil gratuit est formulée comme suit : « les données peuvent être rendues anonymes et utilisées à des fins d'inspiration » et doit donc être considérée d'un œil critique à cet égard. Ce n'est qu'avec la version « Basic » payante que les utilisateur(trice)s acquièrent un « droit de propriété intégral sur [leurs] données ». De plus, Mentimeter travaille avec des entreprises spécifiques pour gérer les publicités sur son site web. D'après les indications figurant sur le site Internet, il s'agit entre autres de Facebook, de Google et d'Amazon.
Inscription	Pour pouvoir s'inscrire, l'utilisateur(trice) doit indiquer son prénom, son nom ainsi qu'une adresse électronique. L'utilisation de la version « Free » est entièrement gratuite.

Domaine d'application	MENER DES ENQUÊTES
Nom	Slido
Lien	https://www.sli.do/
Langue(s)	Anglais
Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire (de préférence, des élèves plus âgés)
Description	<p>Slido est un outil d'enquête qui permet aux auditeur(trice)s de poser des questions à l'orateur(trice) sous forme électronique lors de conférences ou de réunions d'équipe. L'utilisateur(trice) doit saisir sur la plateforme Slido le code d'événement que l'organisateur(trice) aura généré au préalable à cet effet, puis il/elle peut saisir les questions à l'intention de l'orateur(trice) dans le champ correspondant. Si l'utilisateur(trice) s'intéresse également à une question qui a déjà été posée, il/elle peut lui attribuer la mention « J'aime » et la mettre en évidence pour augmenter les chances que l'orateur(trice) y réponde.</p> <p>L'outil offre également la possibilité de soumettre des propositions au vote .</p> <p>Les organisateur(trice)s peuvent choisir entre une enquête de type « Multiple choice » (choix multiple), « Open text » (texte ouvert), « Wordcloud » (nuage de mots-clés) ou « Rating » (Évaluation).</p>
Protection des données	<p>Avec la version « BASIC » gratuite de l'outil, toutes les données à caractère personnel du site web seront traitées selon les modalités suivantes : « Si vous utilisez la version « BASIC » de Slido, toutes les données collectées sont considérées comme publiques et peuvent être affichées sur notre site et partagées librement avec des tiers. » À l'instar des serveurs de Facebook, les serveurs de « Slido » se trouvent à Dublin, en Irlande.</p>
Inscription	<p>Pour s'inscrire, l'utilisateur(trice) doit indiquer une adresse e-mail, de même que son nom et son prénom. L'utilisation de la version « Basic » est entièrement gratuite.</p>

Domaine d'application	DISCUTER ET VOTER DES IDÉES
Nom	Tricider
Lien	https://www.tricider.com/home
Langue(s)	Allemand
Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire



Description	Tricider permet aux utilisateur(trice)s d'organiser une session de remue-méninges en ligne sur une question spécifique, d'étayer leurs suggestions avec des arguments et ensuite de les soumettre à un vote. Les utilisateur(trice)s sont invité(e)s à participer moyennant un lien envoyé par e-mail ou des publications sur les réseaux sociaux (Facebook et Instagram). Il est possible d'afficher les statistiques relatives aux résultats finaux.
Protection des données	En cliquant sur l'hyperlien menant vers la politique de confidentialité, l'utilisateur(trice) est redirigé(e) vers Fanpage Karma, un service en ligne d'analyse de médias sociaux. Selon les indications qui s'y trouvent, le nom et l'adresse e-mail de la ou des personnes qui publient des contributions sur Tricider sont stockés. De plus, il contient de noter que seules les questions et non pas les réponses à ces questions peuvent être supprimées.
Inscription	Il est possible d'utiliser Tricider sans se connecter.

Domaine d'application	DISCUTER ET VOTER DES IDÉES
Nom	Brabbl
Lien	https://brabbl.com/
Langue(s)	Allemand
Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire
Description	L'outil Brabbl permet à l'utilisateur(trice) de structurer des arguments pour et contre de façon logique. Plus une contribution à une question ou une thèse qui a été définie au préalable et qui sous-tend la discussion est populaire, plus elle remonte dans la liste des arguments avancés et plus elle devient visible pour les utilisateur(trice)s.
Protection des données	Le site Internet mentionne que Brabbl stocke des données d'utilisateur telles que l'adresse IP ou la date et l'heure de la visite sur le site, conformément à la loi fédérale allemande sur la protection des données.
Inscription	En principe, l'outil Brabbl est payant. Les frais d'utilisation dépendent de la taille de l'organisation qui souhaite utiliser le service. L'équipe de développement doit se concerter à ce propos.

Domaine d'application	EFFECTUER DES VOTES
Nom	Kahoot!
Lien	https://kahoot.com/
Langue(s)	Allemand, anglais, français, luxembourgeois Même si le site Internet est en anglais, les votes peuvent être réalisés dans n'importe quelle autre langue.
Groupe d'âge	À partir de l'école fondamentale
Description	L'application Kahoot! permet de mener un vote ou une discussion dans un format adapté aux enfants et aux jeunes. Les élèves ont la possibilité d'exposer des faits en vue d'un vote à partir d'un appareil mobile. Il convient toutefois de noter que seules quatre possibilités de vote peuvent être définies. La fonction pour mener une discussion est également limitée, car une seule problématique formulée par les participants peut être discutée. Dans l'ensemble, cet outil permet de réaliser un vote de façon rapide et simple dans un format convivial pour les élèves.
Protection des données	Étant donné que Kahoot! publie des annonces publicitaires via le réseau Google, Google reçoit automatiquement des informations sur les visites de chaque utilisateur(trice).
Inscription	L'utilisation du service est gratuite et se fait moyennant la saisie de l'adresse électronique.

Domaine d'application	EFFECTUER DES VOTES
Nom	VotAR
Lien	https://frama.link/VotARDownload (téléchargement) https://frama.link/votARKarten (cartes de vote) ou https://frama.link/VotARhandbuch (manuel) https://frama.link/VotAR4
Langue(s)	Allemand, français
Groupe d'âge	À partir de l'école fondamentale

Description	<p>VotAR est une application de réalité augmentée qui permet de réaliser des votes à l'aide d'un smartphone. Le vote est enregistré par smartphone moyennant des cartons de couleur (qui sont disponibles gratuitement en ligne et qu'il suffit d'imprimer au préalable) ou à l'aide de l'application VotAR. Il est possible de générer deux à quatre possibilités de vote au total.</p> <p>Si les cartes de couleur sont utilisées à la place du smartphone, les participant(e)s lèvent la carte correspondante et le ou les responsables du vote prennent une photo du groupe à l'aide de l'application VotAR. L'application analysera automatiquement le vote et les résultats pourront être affichés sur la toile de projection fixée au mur ou sur un écran.</p>
Protection des données	Étant donné que l'utilisateur(trice) n'a pas besoin d'une connexion Internet pour utiliser cette application, aucune donnée n'est stockée. Les photos des votes demeurent sur l'appareil mobile utilisé.
Inscription	Pour pouvoir utiliser l'application, l'utilisateur(trice) doit la télécharger via le lien indiqué ci-dessus.

Domaine d'application	MENER DES VOTES
Nom	openPetition
Lien	https://www.openpetition.de/ https://www.openpetition.de/?language=fr_FR.utf8
Langue(s)	Allemand, français
Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire
Description	<p>Pour pouvoir légitimer l'importance des questions qu'ils/elles soulèvent, les élèves doivent obtenir l'approbation d'un maximum d'élèves. Pour ce faire, ils/elles peuvent recueillir des signatures numériques à l'aide de l'outil openPetition. Les jeunes peuvent promouvoir leur campagne de façon classique ou partager leur pétition sur les réseaux sociaux et inviter leurs amis à la signer. Dans ce cas, la pétition devient aussi visible pour des personnes ne faisant pas partie de la communauté d'élèves et il est possible que des citoyen(ne)s qui ne fréquentent pas l'école la signent. En outre, les élèves peuvent discuter de l'objectif visé et de l'idée qui sous-tend la pétition.</p>
Protection des données	openPetition stocke des données relatives à la plateforme sur des serveurs en Allemagne. La manière dont la plateforme traite les données personnelles est décrite de façon claire.
Inscription	Pour pouvoir lancer sa propre pétition, l'utilisateur(trice) doit d'abord s'inscrire en indiquant son prénom et son nom, de même que son adresse. L'utilisation est entièrement gratuite.



Domaine d'application	ÉLABORER DES TEXTES ENSEMBLE
Nom	Yourpart Etherpad
Lien	https://yourpart.eu/
Langue(s)	Allemand, français, luxembourgeois
Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire
Description	<p>L'outil Yourpart Etherpad permet aux planificateur(trice)s de projets d'élaborer un texte en ligne. Les utilisateur(trice)s peuvent apporter leur contribution à des textes devant être élaborés de façon collaborative.</p> <p>Les différentes contributions sont mises en évidence dans une couleur spécifique et peuvent ainsi être attribuées aux utilisateur(trice)s correspondants (par exemple, les commentaires de la personne A sont de couleur bleue, alors que ceux de la personne B sont de couleur jaune). Parallèlement, les participant(e)s peuvent s'échanger via une messagerie instantanée, qui fait également partie de Yourpart Etherpad.</p>
Protection des données	Yourpart Etherpad recueille des données relatives aux utilisateur(trice)s, mais les supprime au bout de trente jours. Selon les indications figurant sur le site, les données ne seront pas transmises à des tiers ou à des personnes externes à des fins publicitaires.
Inscription	Aucune inscription n'est requise. Il suffit de créer un nouveau « pad » et de commencer à travailler directement sur le texte.

Domaine d'application	ÉLABORER DES TEXTES ENSEMBLE
Nom	Antragsgrün
Lien	https://antragsgruen.de/
Langue(s)	Allemand
Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire
Description	Antragsgrün offre la possibilité à des participant(e)s déterminé(e)s d'un groupe ou à des participant(e)s à une campagne de travailler en ligne sur des textes. En élaborant un texte en mode collaboratif (moyennant l'ajout de commentaires à un texte), les élèves peuvent faire avancer leur projet et parvenir à un consensus sur le texte à adopter.

Protection des données	Le site Internet d'Antragsgrün affirme ne pas avoir recours à des outils de traçage lors de la création de profils d'utilisateurs. Toutefois, la formulation laisse de la latitude, car les données ne seraient stockées que dans la mesure où « cela s'avère nécessaire pour mettre à disposition un site Internet fonctionnel, nos contenus et nos services ».
Inscription	L'inscription se fait moyennant la saisie d'un nom d'utilisateur et d'une adresse e-mail. L'utilisation est entièrement gratuite.

Domaine d'application	ÉLABORER DES TEXTES ENSEMBLE
Nom	Framapad
Lien	https://framapad.org/de/ https://framapad.org/fr/
Langue(s)	Allemand, français
Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire
Description	Le travail sur des textes avec Framapad fonctionne selon le même principe qu'à l'aide de Yourpart Etherpad (l'éditeur est basé sur le logiciel Etherpad) : les utilisateur(trice)s ont la possibilité d'éditer un texte en mode collaboratif. Les contributions de chaque utilisateur(trice) sont signalées par un code couleur spécifique, de façon à ce qu'on puisse les distinguer aisément.
Protection des données	Le site Internet mentionne qu'il stocke des données d'utilisateur, mais qu'aucune donnée n'est communiquée à des tiers. Les données personnelles sont uniquement utilisées sous forme anonyme à des fins statistiques internes et ne permettent donc pas d'identifier l'utilisateur(trice).
Inscription	Pour s'inscrire, l'utilisateur(trice) doit indiquer une adresse électronique et un nom d'utilisateur. L'utilisation de Framapad est entièrement gratuite.



Domaine d'application	DÉVELOPPER DES PROJETS
Nom	Aula
Lien	http://aula-blog.website/homepage/
Langue(s)	Allemand, anglais (le matériel, etc. est uniquement disponible en allemand)
Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire
Description	<p>Aula repose sur un concept innovant qui favorise la participation démocratique et numérique des élèves dans l'enseignement secondaire.</p> <p>Les jeunes ont la possibilité de développer leurs propres idées et concepts pour l'organisation de leur école dans un cadre d'action défini au préalable avec l'enseignant(e). Les propositions formulées sont ensuite collectées et discutées sur la plateforme ou dans l'application Aula.</p> <p>Dans la prochaine étape, les élèves procèdent à un vote virtuel sur leurs idées.</p> <p>Le plan d'action en ligne gratuit pour les enseignant(e)s constitue un point très positif, car il inscrit le projet dans un contexte didactique et propose des conseils de mise en œuvre. Pour l'installation gratuite du logiciel Aula, l'enseignant(e) doit posséder des connaissances techniques. Les instructions figurent sur le site Internet.</p> <p>Les élèves peuvent même se servir de l'outil Aula pour la participation démocratique en dehors du contexte scolaire. Un usage dans le contexte de la politique communale est même souhaité.</p>
Protection des données	Le site aula.de indique le type de données stockées. Outre les adresses IP, des données telles que l'heure et la date d'accès sont également enregistrées. De plus, le site Internet utilise des cookies. Le site aula.de garantit que les données personnelles des utilisateurs(trices) ne seront diffusées que dans les limites fixées par le cadre réglementaire.
Inscription	Une inscription au sens classique du terme n'est pas nécessaire. Pour toute question ou suggestion, l'utilisateur(trice) peut prendre directement contact avec les collaborateur(trice)s.

Domaine d'application	DÉVELOPPER DES PROJETS
Nom	#netzrevolte
Lien	https://www.servicelearning.de/praxis/thematische-kooperationsprojekte/netzrevolte
Langue(s)	Allemand
Groupe d'âge	Niveau inférieur et supérieur de l'enseignement secondaire

Description	<p>Le projet #netzrevolte permet aux élèves de porter un regard critique sur des sujets et des problèmes en rapport avec le numérique, comme les fausses nouvelles. Une participation démocratique hors ligne doit également être assurée, l'objectif étant l'élaboration d'un « projet d'engagement » individuel.</p> <p>Le projet #netzrevolte a été créé par la fondation Lernen durch Engagement et a pour ambition de favoriser une participation civique des apprenant(e)s. Le projet met l'accent sur la prise de position des élèves contre les courants antidémocratiques.</p>
Protection des données	<p>Le site Internet de la fondation utilise le protocole de chiffrement SSL, ce qui signifie que les tiers ne peuvent pas lire les données fournies par les utilisateur(trice)s. En outre, des cookies sont enregistrés dans le navigateur de l'utilisateur(trice) lors de sa visite sur le site. Toutefois, selon la politique de protection des données, les cookies sont automatiquement supprimés une fois que l'utilisateur(trice) quitte le site. En outre, les données personnelles ne sont transmises à des tiers que si ceux-ci ont un lien direct avec le projet.</p>
Inscription	<p>Pour procéder à l'inscription, l'enseignant(e) doit contacter directement la direction du projet #netzrevolte.</p>

Domaine d'application	ORGANISER DES PROJETS	
Nom	Trello	
Lien	https://trello.com/home https://trello.com/fr/home	
Langue(s)	Allemand, français	
Groupe d'âge	À partir de l'école fondamentale	
Description	<p>L'outil Trello peut s'avérer très utile pour organiser les processus de planification de façon visuellement attrayante et motivante. Le tableau numérique, qui est créé pour un objectif spécifique ou dans le cadre d'événements à venir (par exemple « Rendez-vous avec la direction de l'école »), contient des listes de vérification, que l'on peut également assortir d'un titre (« En cours » ou « Terminé »). En accédant au tableau par l'intermédiaire d'un lien, les membres du groupe ont la possibilité d'actualiser le tableau de façon continue et d'obtenir un aperçu des étapes d'organisation de leur projet.</p>	
Protection des données	<p>La plateforme Trello stocke les adresses IP des utilisateur(trice)s et reste vague en ce qui concerne le volume de données stockées : « La quantité d'informations que nous recueillons dépend du type de terminal et des paramètres de l'appareil que vous utilisez pour accéder aux services. »</p>	
Inscription	<p>L'utilisateur(trice) doit indiquer une adresse électronique pour s'inscrire. L'utilisation est entièrement gratuite.</p>	



Domaine d'application	ORGANISER DES PROJETS
Nom	OPIN
Lien	https://opin.me/de/ https://opin.me/fr/
Langue(s)	Allemand, français
Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire (de préférence, des groupes d'élèves plus âgés)
Description	<p>La plateforme numérique OPIN permet de garder une vue d'ensemble sur un projet commun pendant les phases décisives d'un projet. Après avoir conçu son projet, l'utilisateur(trice) envoie une invitation électronique aux autres utilisateur(trice)s. Il peut aussi déterminer à l'avance sur quelles tâches le groupe doit travailler.</p> <p>Dans ce contexte, les possibilités vont du remue-méninges à un travail virtuel d'élaboration de texte en mode collaboratif, en passant par la réalisation d'un « sondage », c'est-à-dire d'une enquête sur un contenu défini au préalable. OPIN représente également une valeur ajoutée en termes de participation hors ligne – les réunions personnelles du groupe peuvent être organisées en ligne. Un guide en ligne disponible gratuitement fournit également des informations sur les différents usages qui peuvent être faits de la plateforme.</p>
Protection des données	Les données de la plateforme sont stockées exclusivement sur des serveurs européens. Elles ne seront transmises à des tiers que si une telle mesure s'avère nécessaire d'un point de vue juridique (par exemple, en cas de poursuites pénales).
Inscription	L'utilisateur(trice) peut s'inscrire à l'aide d'une adresse électronique ou se connecter via un réseau social (Facebook).

Domaine d'application	CONCEVOIR DES MÉDIAS
Nom	Klickwinkel
Lien	https://klickwinkel.de/
Langue(s)	Allemand
Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire



Description	<p>Klickwinkel est un concours qui a pour ambition de favoriser l'éducation aux médias des enfants et des jeunes. Ce projet, qui bénéficie du soutien du président fédéral allemand Frank-Walter Steinmeier, de la Vodafone Stiftung Deutschland, de HAW Hamburg, de Teach First et de ZEIT für die Schule, encourage la conception active de médias par les élèves.</p> <p>Des documents en ligne destinés aux enseignant(e)s, tels que le plan de cours « Fakt oder Fake: Die Kunst der Recherche » de même que des tutoriels permettant aux élèves de créer et monter leurs propres vidéos sont disponibles. Ces contributions vidéo doivent aborder des problématiques ou des sujets auxquels des personnes dans l'entourage des élèves attachent une attention particulière. Pour leurs contributions vidéo, les participant(e)s doivent d'abord connaître les opinions existantes sur ce sujet, puis, après avoir effectué des recherches, ils/elles doivent élaborer des propositions de solutions et obtenir des informations plus détaillées à ce sujet.</p>
Protection des données	<p>À l'instar de nombre d'autres sites Internet, Klickwinkel enregistre l'adresse IP des utilisateur(trice)s, ainsi que le dernier site web visité. Les données requises pour l'inscription sont conservées jusqu'à la fin de l'initiative. Les données ne sont communiquées à des tiers que si les utilisateur(trice)s ont donné leur accord au préalable ou si une telle mesure est nécessaire d'un point de vue contractuel ou juridique.</p>
Inscription	<p>Les délais d'inscription et les dates de dépôt définis sur le site imposent une structure d'organisation temporelle aux élèves (qui peuvent participer à partir de 13/14 ans) et aux enseignant(e)s. Des données personnelles (nom, année scolaire, nom de l'école, etc.) doivent être indiquées lors de l'inscription.</p>

Domaine d'application	CONCEVOIR DES MÉDIAS
Nom	Juki
Lien	https://www.kindersache.de/bereiche/juki
Langue(s)	Allemand
Groupe d'âge	Jusqu'à la cinquième et sixième année de l'école fondamentale
Description	<p>Juki est l'outil idéal pour les élèves qui souhaitent produire leur propre film. Le site Internet Kindersache.de, qui est géré par le Deutsches Kinderhilfswerk, offre avec Juki des instructions détaillées sur le montage de films ou la production de films d'animation. Les élèves ont la possibilité de publier des courts métrages ou des films qu'ils/elles ont produits eux/elles-mêmes. Juki met également l'accent sur les comportements respectueux sur Internet et souligne à quel point il est important de ne pas publier de données personnelles dans les vidéos ou les commentaires.</p>

Protection des données	Juki traite et explique le sujet de la protection des données de façon adaptée aux enfants. L'explication de concepts (vie privée, etc.) en des termes simples sensibilise les enfants aux différents aspects de la protection des données. Lorsqu'un visiteur accède au site Kindersache.de, des cookies sont enregistrés dans son navigateur, mais l'adresse IP est rendue anonyme au préalable. D'après les informations figurant sur le site Internet, les données personnelles ne sont pas communiquées à des tiers.
Inscription	L'inscription se fait moyennant la saisie d'une adresse électronique valide et d'un nom d'utilisateur. Il est important que les parents ou les responsables légaux des utilisateur(trice)s soient également impliqués – ils doivent eux aussi fournir et confirmer leur adresse e-mail. De plus, l'inscription ne se fait pas de façon automatique, mais elle est vérifiée au cas par cas par la rédaction.

Domaine d'application	CONCEVOIR DES MÉDIAS
Nom	Hoerspielbox.de
Lien	https://www.hoerspielbox.de/
Langue(s)	Allemand, anglais
Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire
Description	Les élèves qui prévoient d'ajouter des bruits de fond à leur présentation ou qui souhaitent mettre en place une chaîne de radio et enregistrer une émission peuvent accéder gratuitement à un grand nombre de bruits et de sons d'arrière-fond sur le site hoerspielbox.de. Dans ce contexte, il est intéressant de noter que les opérateurs du site Internet proposent des cours et des ateliers pour le personnel pédagogique et qu'on peut aussi demander de suivre ces cours dans le cadre de semaines thématiques.
Protection des données	hoerspielbox.de recueille et collecte des données personnelles dans le respect du cadre légal. Les utilisateur(trice)s ont la possibilité de contacter directement les opérateurs du site Internet pour obtenir des informations sur les données recueillies. Le site stocke l'adresse IP et utilise des cookies.
Inscription	Il n'est pas nécessaire de s'inscrire. En principe, l'utilisation est gratuite (la procédure pour télécharger les fichiers audio est simple). Le site Internet invite toutefois l'utilisateur(trice) à effectuer un don sur une base volontaire.

Domaine d'application	CONCEVOIR DES MÉDIAS
Nom	AUDIYOU
Lien	https://www.audiyou.de/home/
Langue(s)	Allemand
Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire
Description	L'outil AUDIYOU a été créé spécifiquement pour être utilisé dans le domaine de l'éducation. Le site Internet propose de très nombreux fichiers sonores gratuitement et sans publicité, qui sont divisés en différentes catégories (« Facts » ou « Free Sounds »). Outre le téléchargement de fichiers sonores, l'utilisateur(trice) a également la possibilité de mettre en ligne ses propres fichiers audio.
Protection des données	Selon les indications figurant sur le site AUDIYOU, les données personnelles sont traitées de manière strictement confidentielle, si bien qu'elles sont uniquement communiquées à des tiers s'il existe une obligation légale de le faire. Le site Internet utilise des cookies, mais signale aux utilisateur(trice)s qu'ils/elles peuvent modifier les paramètres du navigateur pour désactiver les cookies.
Inscription	L'inscription est gratuite et s'effectue moyennant la saisie d'un nom d'utilisateur et d'une adresse électronique. Les utilisateur(trice)s âgé(e)s de moins de 16 ans sont invité(e)s à indiquer le nom d'un représentant légal, qui doit autoriser son enfant à utiliser le site Internet.



Domaine d'application	CONCEVOIR DES PRÉSENTATIONS
Nom	Prezi
Lien	https://prezi.com/ https://prezi.com/fr/
Langue(s)	Allemand, français
Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire
Description	Prezi est un outil de présentation de contenu adapté aux jeunes (qui intègre des fonctions spéciales, telles que l'insertion de sons ou l'intégration de courtes vidéos). Basé sur le cloud, cet outil permet à plusieurs utilisateur(trice)s de travailler à tout moment et en tout lieu sur une même présentation. La manière de « naviguer » dans la présentation est particulièrement intéressante. En effet, au lieu de cliquer sur les diapositives comme dans les présentations PowerPoint classiques, on peut « zoomer » d'un élément à l'autre.

Protection des données	<p>Selon les indications figurant sur site Internet Prezi, des données personnelles sont collectées et mises à la disposition de tiers le cas échéant. La politique de confidentialité stipule ce qui suit : « Nous conservons vos données personnelles sous une forme qui nous permet de vous identifier pendant une durée n'excédant pas celle nécessaire aux fins pour lesquelles vos données personnelles sont traitées ». Il s'agit là d'une indication extrêmement vague sur la collecte de données d'utilisateurs. En outre, les présentations Prezi créées sont librement accessibles sur Internet.</p>
Inscription	<p>Pour s'inscrire, l'utilisateur(trice) doit indiquer son prénom, son nom de famille et une adresse électronique. L'offre est partiellement payante.</p>

Domaine d'application	PRÉSENTER DES CONTENUS
Nom	QR-Codes
Lien	<p>https://www.qrcode-generator.de/ https://fr.qr-code-generator.com/</p>
Langue(s)	Allemand, français
Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire
Description	<p>Les utilisateur(trice)s ont la possibilité de présenter des contenus de façon chiffrée au moyen d'un code bidimensionnel en noir et blanc. L'utilisateur(trice) scanne le code à l'aide d'une application pour smartphone faisant office de scanner de codes QR, ce qui permet de rendre accessibles les contenus pour les utilisateur(trice)s.</p> <p>Il est très facile de créer un code QR : sur la plateforme en ligne, le contenu à publier (par exemple, des coordonnées ou des fichiers PDF) peut être saisi ou téléchargé dans le champ prévu à cet effet. Ensuite, le site Internet génère automatiquement le code.</p>
Protection des données	<p>La plateforme QR Code Generator collecte et transmet des données personnelles, notamment à Google et Facebook, et doit donc être considérée d'un œil critique à cet égard.</p>
Inscription	<p>Pour pouvoir s'inscrire, l'utilisateur(trice) doit indiquer une adresse e-mail. Les frais d'utilisation pour le forfait « Débutant » s'élèvent à 5 € par mois.</p>

Domaine d'application	PRÉSENTER DES PROJETS
Nom	Blog
Lien	Par exemple : https://de.wordpress.com/ https://fr.wordpress.com/
Langue(s)	Allemand, français
Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire
Description	Un blog permet de mettre des contenus de toute sorte en rapport avec un projet personnel à la disposition d'un lectorat. Tous les types de médias peuvent être publiés. Ainsi, des photos, des vidéos ou des articles élaborés par les élèves eux/elles-mêmes peuvent venir enrichir un blog pour le diversifier et le rendre plus attrayant. En créant un blog en rapport avec un projet, les élèves ont la possibilité tant de s'informer que de publier des contenus.
Protection des données	WordPress spécifie le type de données d'utilisateur collectées et stockées. De façon générale, il s'agit des informations relatives au profil d'utilisateur (c'est-à-dire, le nom et l'adresse électronique). À l'instar de nombreuses plateformes, le site Internet stocke, par exemple, l'adresse IP de l'ordinateur qui y accède. Selon les indications figurant sur le site Internet, les données ne seraient pas conservées au-delà de la « période nécessaire ».
Inscription	La création d'un compte WordPress, se fait moyennant la saisie d'un nom d'utilisateur et d'une adresse électronique. L'offre est payante.

Domaine d'application	PRÉSENTER DES PROJETS
Nom	YouTube
Lien	https://www.youtube.com/
Langue(s)	Allemand, français
Groupe d'âge	À partir de l'école fondamentale
Description	La plateforme vidéo YouTube permet aux élèves de mettre à la disposition d'un large public des informations sur un sujet qui leur tient à cœur. Outre des vidéos (par exemple, des vidéos de courtes présentations ou de conférences), ils/elles peuvent également publier des enregistrements sonores (par exemple, des prises de position). En activant la fonction de commentaires, les autres utilisateur(trice)s ont la possibilité d'exprimer leur point de vue sur ce qu'ils ont vu ou entendu.

Protection des données	En cliquant sur l'hyperlien menant vers la politique de confidentialité de YouTube, on est redirigé vers les directives de Google en matière de protection des données. La plateforme vidéo appartient à Google et applique donc le même principe que le moteur de recherche en ce qui concerne le transfert de données personnelles, par exemple aux annonceurs ou aux entreprises : « [Nous autorisons] également des partenaires spécifiques à utiliser leurs propres cookies ou technologies similaires pour collecter des informations contenues dans votre navigateur ou dans votre appareil à des fins publicitaires et d'évaluation. »
Inscription	L'inscription sur YouTube est gratuite.

Domaine d'application	PRÉSENTER DES PROJETS
Nom	Actionbound
Lien	https://de.actionbound.com/
Langue(s)	Allemand
Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire
Description	<p>L'outil Actionbound est particulièrement adapté pour accéder à des informations et procéder à des publications conçues de façon claire dans le cadre d'une initiative de projet participatif. À l'aide de cette plateforme, les élèves peuvent marquer sur une carte certains endroits qu'ils souhaitent modifier dans le cadre de leur projet ou pour lesquels ils/elles considèrent qu'une action est nécessaire (par exemple, les élèves marquent un endroit spécifique de la cour d'école qui, selon eux, devrait être embellie). À cet endroit, des codes QR peuvent être mis en place et intégrés à la chasse au trésor.</p> <p>Les élèves peuvent ensuite scanner ces codes pendant la chasse au trésor, ce qui leur permet d'accéder à des informations sur le plan d'action ou sur les modifications déjà réalisées (par exemple, les élèves prévoient de créer des espaces verts dans la cour d'école, publient leur plan de projet ou montrent à quoi ressemblerait l'endroit avant la mise en œuvre du projet). En outre, l'option « Umfrage » (Enquête) permet de recueillir l'avis (dans cet exemple, sur les changements prévus) des participant(e)s à la chasse au trésor.</p> <p>Actionbound propose également des instructions détaillées pour créer des chasses au trésor et offre aux utilisateur(trice)s la possibilité de poser des questions dans un forum. Les utilisateur(trice)s peu expérimenté(e)s peuvent ainsi s'initier petit à petit à l'utilisation de l'application et du site Internet.</p>

Protection des données	<p>Les serveurs d'Actionbound se trouvent à Karlsruhe et à Francfort-sur-le-Main. Selon les indications figurant sur le site Internet, les « sous-traitants ont une obligation contractuelle de traiter les données conformément au Règlement général sur la protection des données (RGPD) ».</p> <p>Les dispositions en matière de protection des données d'Actionbound sont donc conformes aux règlements et lois en vigueur en Allemagne.</p> <p>Les utilisateur(trice)s ont à tout moment la possibilité de supprimer les photos et les vidéos téléchargées sur la plateforme.</p>
Inscription	<p>L'utilisation d'Actionbound est gratuite dans un cadre privé. Toutes les utilisations commerciales ou dans l'enseignement sont payantes (une licence d'enseignant coûte 49 € par an).</p>

Domaine d'application	PRÉSENTER DES PROJETS
Nom	WECHANGE
Lien	https://wechange.de
Langue(s)	Allemand, français
Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire (mais de préférence à partir du niveau supérieur de l'enseignement secondaire)
Description	<p>La plateforme en ligne WECHANGE permet aux utilisateur(trice)s de partager des informations sur leurs projets et de les planifier au sein du groupe. Les utilisateur(trice)s ont la possibilité de télécharger des fichiers sur la plateforme et donc de les mettre à la disposition des autres membres du projet. Ils/Elles peuvent en outre distribuer des tâches de créer des enquêtes en ligne. De plus, la fonction « Map » (Carte) permet de rechercher d'autres projets. Il est donc possible de mettre en réseau les projets d'élèves en dehors du contexte scolaire en question. Des tutoriels en ligne, une FAQ et une équipe de soutien offrent de l'aide pour la mise en œuvre.</p>
Protection des données	<p>Cette plateforme recueille des données personnelles, telles que l'adresse IP. Ces données sont rendues anonymes au bout d'un délai de 30 jours, mais ne sont pas supprimées. Le site Internet informe les utilisateur(trice)s sur leurs droits relatifs aux données stockées.</p>
Inscription	<p>Les utilisateur(trice)s individuel(le)s peuvent utiliser le site Internet gratuitement après avoir créé un compte. Si plusieurs participant(e)s créent le compte, les frais s'élèvent à 5 € par mois.</p>



Domaine d'application	PLANIFIER DES RENDEZ-VOUS ET LES GÉRER
Nom	Kulibri
Lien	https://kulibri.com/
Langue(s)	Allemand, anglais
Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire
Description	kulibri permet aux élèves de fixer des rendez-vous en toute simplicité, de créer des enquêtes ou d'envoyer des invitations à un événement. Il suffit de remplir les champs correspondant aux possibilités d'action en fonction du contexte. Le site Internet crée alors automatiquement le projet souhaité. Pour inviter d'autres participant(e)s, les planificateur(trice)s doivent envoyer un lien par voie électronique aux personnes concernées.
Protection des données	kulibri stocke également l'adresse IP de l'ordinateur qui accède au site et utilise des cookies. Une fois qu'un projet est terminé, il est possible de le supprimer, mais kulibri se réserve le droit « d'archiver ces données sous une autre forme afin de pouvoir les analyser en vue d'améliorer notre offre ».
Inscription	L'inscription est gratuite et se fait moyennant la saisie d'une adresse électronique et d'un nom d'utilisateur.

Domaine d'application	PLANIFIER DES RENDEZ-VOUS ET LES GÉRER
Nom	Xoyondo
Lien	https://xoyondo.com/
Langue(s)	Allemand, français
Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire
Description	L'outil Xoyondo permet de réduire les efforts de communication nécessaires lorsque des élèves souhaitent fixer une date pour une réunion de groupe. Une fois que l'utilisateur(trice) a saisi le nom du projet à planifier (par exemple, « Discussion préliminaire pour la présentation du projet ») ainsi que les dates et les heures possibles, le site Internet génère un code d'enquête qu'il/elle peut envoyer à d'autres participant(e)s. L'utilisateur(trice) a la possibilité de choisir les options d'enquête, telles que les réponses de type oui/non ou les réponses anonymes.

Protection des données	Les serveurs, tout comme les bases de données de Xoyondo, sont situés à Francfort-sur-le-Main. Selon les indications figurant sur le site, les données personnelles ne sont stockées que dans le cadre prévu par la loi. La transmission des données se fait au moyen de protocoles de chiffrement SSL et peuvent être considérée comme sûre.
Inscription	L'utilisateur(trice) n'a pas besoin de s'inscrire pour utiliser Xoyondo. En s'inscrivant, il/elle peut créer plusieurs enquêtes en même temps. L'utilisation de la version « Standard » de la plateforme est gratuite.

Domaine d'application	PLANIFIER DES RENDEZ-VOUS ET LES GÉRER
Nom	Doodle
Lien	https://doodle.com/de/ https://doodle.com/fr/
Langue(s)	Allemand, français
Groupe d'âge	À partir de l'école fondamentale
Description	Doodle permet de réduire au maximum les efforts d'organisation nécessaires pour planifier une réunion et de simplifier le processus autant que possible. Les élèves peuvent créer une liste de dates possibles, dans laquelle tous les membres du groupe peuvent inscrire leur nom en fonction de la date qui leur convient le mieux. Il est ainsi possible de fixer le rendez-vous en fonction des disponibilités des participant(e)s sans recourir à des processus de communication fastidieux.
Protection des données	Le site Internet de Doodle précise que les données personnelles ne sont ni stockées ni transmises, et qu'elles peuvent être supprimées à tout moment.
Inscription	L'utilisateur(trice) doit s'inscrire.

Domaine d'application	PLANIFIER DES RENDEZ-VOUS ET LES GÉRER
Nom	Framadate
Lien	https://framadate.org/
Langue(s)	Allemand, français

Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire
Description	La plateforme Framasoft offre également un outil de planification de rendez-vous en ligne ou de génération d'enquêtes. Au moyen de liens qui renvoient vers l'enquête en question, il est possible d'inviter des utilisateur(trice)s à y répondre.
Protection des données	Selon les indications figurant sur le site Internet, des données d'utilisateur (adresses IP, etc.) sont stockées, mais aucune donnée n'est transmise à des tiers. Les données personnelles sont uniquement utilisées à des fins statistiques internes sous forme anonyme et ne permettent donc pas d'identifier les utilisateur(trice)s.
Inscription	L'inscription se fait moyennant la saisie d'une adresse e-mail et d'un nom d'utilisateur. L'utilisation de Framadate est gratuite.

Domaine d'application	GÉRER DES DONNÉES	
Nom	pCloud	
Lien	https://www.pcloud.com	
Langue(s)	Allemand, anglais, français	
Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire (de préférence des groupes d'élèves plus âgés)	
Description	pCloud permet aux élèves de stocker des documents de tous types dans le cloud. Ils/Elles ont la possibilité de stocker des photos, des vidéos ou des fichiers texte et de les mettre à la disposition des membres de l'équipe. Un des avantages de cet outil est que les participant(e)s ne doivent pas posséder de compte pCloud pour pouvoir accéder aux fichiers.	
Protection des données	Selon les indications figurant sur le site pCloud, les données personnelles sont gérées selon les mesures de sécurité les plus strictes actuellement disponibles. Lorsque l'utilisateur(trice) se rend sur le site Internet, pCloud enregistre entre autres, l'adresse IP de l'ordinateur qui y accède. La politique de confidentialité mentionne ce qui suit concernant la collecte de données à caractère personnel : « Nous conservons les données à caractère personnel dans un format identifiable le moins de temps possible afin de remplir nos obligations légales ou réglementaires, et de répondre à nos besoins commerciaux. »	
Inscription	Pour s'inscrire, il suffit que l'utilisateur(trice) indique une adresse électronique. Le site Internet indique que les « nouveaux comptes pCloud et les téléchargements » sont gratuits, et que par conséquent, l'espace de stockage est limité. Pour pouvoir utiliser la version pCloud-Premium, l'utilisateur(trice) doit s'acquitter de frais mensuels s'élevant à 3,99 €.	



Domaine d'application	GÉRER DES DONNÉES
Nom	Dropbox
Lien	https://www.dropbox.com/de/ https://www.dropbox.com/fr/
Langue(s)	Allemand, français
Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire
Description	L'outil Dropbox permet de stocker des fichiers dans le cloud, c'est-à-dire en ligne, et de les rendre facilement accessibles à un groupe d'utilisateur(trice)s désigné. Lorsqu'un(e) utilisateur(trice) partage les liens vers les fichiers mis en ligne avec d'autres utilisateur(trice)s, ces dernier(e)s y auront également accès.
Protection des données	D'après les indications figurant sur le site Internet, Dropbox attache une grande importance à la protection des données d'utilisateurs. Il convient néanmoins de considérer d'un œil critique le fait que le service en ligne doit collecter des informations sur les utilisateur(trice)s afin de permettre la « personnalisation » des données.
Inscription	Pour pouvoir utiliser Dropbox, l'utilisateur(trice) doit s'inscrire. La version « Dropbox Basic » est gratuite.



Domaine d'application	ÉDITION VIDÉO/AUDIO EN GROUPE
Nom	TRAVIS GO
Lien	http://travis-go.org/edu/ http://app.travis-go.org/de/new-document
Langue(s)	Allemand, anglais
Groupe d'âge	À partir du niveau inférieur de l'enseignement secondaire (de préférence, des élèves plus âgé(e)s)
Description	<p>L'application TRAVIS GO permet aux utilisateur(trice)s d'annoter de façon collaborative des fichiers vidéo/audio (en travaillant sur des tâches ou en rédigeant des commentaires). Pour ce faire, il suffit de copier le lien vers le fichier en question et de le coller dans le champ correspondant de l'application. Si l'utilisateur(trice) a lancé un projet, il/elle peut marquer certains endroits du fichier et leur assigner une tâche (par exemple : « insérer de la musique à la seconde 10 »).</p> <p>L'utilisateur(trice) peut ensuite rendre le projet accessible aux autres membres du groupe moyennant le partage d'un code spécifique, ce qui permet au groupe de travailler ensemble sur le fichier.</p>
Protection des données	Le site TRAVIS GO est dépourvu d'une politique de confidentialité. Dans la section relative à la sécurité des données, le site Internet souligne que ni une installation ni une inscription n'est nécessaire et que les données des élèves et des enseignant(e)s sont protégées.
Inscription	Afin de pouvoir utiliser les services de TRAVIS GO, l'utilisateur(trice) a uniquement besoin d'indiquer un nom d'utilisateur. L'utilisation de l'application est gratuite.

PROJET : ACTION ! RÉALISER SOI-MÊME UN PETIT FILM D'ANIMATION

Jour, date

Heure

Chers parents, chers élèves,

Le moment est bientôt venu pour vous de découvrir comment utiliser le smartphone de façon artistique et imaginative pour réaliser un petit film de A à Z. Pour assurer un déroulement optimal de l'atelier, nous aimerions vous communiquer quelques informations au préalable.

De quoi avez-vous besoin pour notre projet de film ?

- Vous avez besoin d'un smartphone ou d'une tablette et, si possible, d'un trépied ou d'un support adapté. L'appareil doit être stable et capable de tenir tout seul, car nous allons prendre un grand nombre de photos, toujours depuis la même perspective pour réaliser le film d'animation.
- Vous avez également besoin d'un chargeur pour le smartphone (il est préférable de recharger le téléphone avant l'atelier) et d'un câble de transfert de données que vous pourrez brancher à l'ordinateur.
- Prévoyez aussi une clé USB sur laquelle vous pourrez enregistrer les films terminés pour les emporter à la maison.
- Apportez également un petit encas et quelque chose à boire pour la pause.

- Si vous souhaitez réaliser le film avec du matériel dont vous disposez à la maison (figurines Playmobil ou Lego, jouets, objets bricolés, etc.), vous pouvez bien entendu apporter ces objets. Sur place, vous disposerez de différents matériels (pâte à modeler, papier pour travaux manuels, matériaux naturels et couleurs) pour créer des figurines et le décor du film.

Vous pouvez également télécharger à l'avance l'application que nous utiliserons pour réaliser le film :



Stop Motion Studio 4+
CATEATER, LLC
Nr. 100 in Foto und Video
★★★★☆ 4,4, 659 Bewertungen
Gratis · In-App-Käufe möglich



Stop Motion Studio

Cateater Fotografie

USK ab 0 Jahren

Bietet In-App-Käufe an

Sous OS / App-Store

Sous Android / Google Play Store

Informations destinées aux parents : si votre enfant doit télécharger l'application pendant l'atelier, assurez-vous qu'il/elle dispose de tous les accès nécessaires et qu'il/elle connaît les mots de passe dont il/elle aura besoin (accès à Internet pour ouvrir l'App Store, mot de passe pour le téléchargement et espace de stockage suffisant sur le téléphone portable). La version gratuite de l'application convient parfaitement pour notre atelier !

Nous nous tenons à votre disposition pour tout renseignement complémentaire que vous souhaiteriez obtenir.

Cordialement,

Contact :

Prénom, nom :

Adresse e-mail :

Numéro de téléphone :



FICHE DE TRAVAIL POUR L'ENSEIGNANT(E)

Cette fiche de travail pour mener un atelier sur la vidéo « stop-motion » est le résultat des expériences réalisées lors d'ateliers précédents. L'atelier peut également prendre une forme totalement différente et être adapté à la situation respective.

Informations générales :

- Âge :** En principe, il n'y a pas de limite d'âge maximum. Les sujets et la complexité des films réalisés varient selon l'âge des participant(e)s. L'atelier convient pour les enfants à partir de dix ans. C'est l'âge où la plupart des enfants sont capables de se servir d'un smartphone et, s'ils/elles n'en possèdent pas encore un, ils/elles peuvent en emprunter un à leurs parents. De plus, les enfants ont la persévérance et la patience nécessaires pour réaliser une vidéo « stop-motion ».
- Espace :** Pour cet atelier, il faut disposer de suffisamment d'espace afin que chaque participant(e) puisse mettre en place le décor pour son film. Pour chaque film, il faut donc au moins un bout de mur et de table ou de sol totalement dépourvu de mouvements parasites (passages, courants d'air, mouvements en arrière-plan) et où des conditions d'éclairage stables peuvent être mises en place. Si plusieurs participant(e)s filment dans la même pièce, ils/elles doivent déterminer au préalable quel éclairage utiliser ou comment positionner les rideaux. Si l'on modifie les conditions d'éclairage par la suite, ce changement sera visible dans tous les films.
- Déroulement :**
- Situation de départ :** L'enseignant(e) mène un atelier sur la vidéo « stop-motion » d'une durée de quatre heures. L'objectif est que l'ensemble des participant(e)s réalisent une vidéo d'une minute portant sur un sujet qui aura été défini au préalable.
- Sujet :** Le sujet doit être une question à laquelle les jeunes attachent de l'importance. Il leur est communiqué à l'avance, si bien qu'ils/elles peuvent l'utiliser comme source d'inspiration. Les participant(e)s sont totalement libres en ce qui concerne la façon dont ils/elles mettent en œuvre le sujet.
- Matériel :** L'enseignant(e) met le matériel suivant à la disposition des participant(e)s : de la pâte à modeler de différentes couleurs, de grandes feuilles de papier blanc et de couleur, des ciseaux, de la colle, des feutres, des couleurs, de la laine, des pierres et des magazines. Il est également judicieux de prévoir une ou deux rallonges électriques. L'enseignant(e) doit encourager au préalable les participant(e)s à apporter du matériel de chez eux/elles. Ils/elles peuvent apporter des figurines de Lego et de Playmobil et d'autres figurines ou des animaux. Les participant(e)s ont souvent des idées très concrètes et apportent du matériel original.
- Lancement :** Lorsque les participant(e)s ne se connaissent pas, l'enseignant(e) procède à un tour de table pour que tout le monde puisse se présenter. Lorsque la taille du groupe le permet, les participant(e)s s'asseyent en cercle autour des tables qui auront été rassemblées au milieu. Pour se mettre dans le bain, il convient de réaliser une courte table ronde. Il y a différentes façons de procéder :
- L'enseignant(e) a la possibilité de présenter le sujet qui sera abordé au cours des prochaines heures. Il/Elle peut par exemple, demander aux participant(e)s quels aspects de la question leur tiennent à cœur et pour quelle raison. L'enseignant(e) peut aussi faire écouter un morceau de musique aux participant(e)s et demander à chacun(e) d'entre eux/elles de décrire ce que ce morceau lui inspire ou recueillir les impressions que la question a laissées.
 - Voici des exemples de questions que l'enseignant(e) peut poser : « Quelqu'un sait-il comment réaliser une vidéo « stop-motion » ? »

L'enseignant(e) doit laisser les participant(e)s répondre à la question et peut demander si quelqu'un a quelque chose à ajouter. Il/Elle doit d'emblée informer les participant(e)s qu'il s'agit de leur projet et qu'ils/elles peuvent mettre à profit leurs expériences et leurs connaissances

- L'enseignant(e) explique la technique de la vidéo « stop-motion » en fonction des connaissances préalables des participant(e)s : il s'agit d'assembler un grand nombre d'images individuelles en un film. Sur YouTube, il y a de nombreux exemples de films qui illustrent les différentes techniques : la vidéo « stop-motion », l'animation en papiers découpés, l'utilisation de différents matériaux, etc.
- **Attention, important !** En sélectionnant des exemples de vidéos sur YouTube, l'enseignant(e) doit veiller à ce que les attentes restent réalistes et il/elle doit faire prendre conscience aux participant(e)s que toute une équipe de production peut se cacher derrière une courte vidéo.
- Les enseignant(e)s qui envisagent de proposer régulièrement des ateliers sur la vidéo « stop-motion » peuvent créer un petit film expliquant comment réaliser des vidéos « stop-motion ». C'est la meilleure façon de se familiariser avec la technique et l'application utilisées, et de montrer aux participant(e)s un bel exemple d'un film fait maison.
- L'enseignant(e) peut choisir d'explorer déjà à ce stade l'application avec les participant(e)s et de discuter des fonctions de base pour réaliser le film. En fonction du groupe, il/elle peut également choisir de le faire à un moment ultérieur, car il est probable que les participant(e)s ne focaliseront leur l'attention sur leurs appareils qu'à ce moment-là.

La créativité :

Si l'enseignant(e) constate que le sujet n'inspire pas les participant(e)s, qu'ils/elles hésitent à se lancer, qu'ils/elles font un blocage ou qu'aucune idée ne leur vient (mais pour d'autres raisons aussi), il/elle peut avoir recours à différentes méthodes pour détendre l'atmosphère et éveiller la créativité des participant(e)s. Trois méthodes sont décrites brièvement ci-dessous. Elles peuvent toutes être mises en œuvre autour d'une table. Les participant(e)s doivent simplement se munir d'un morceau de papier et d'un stylo. Il existe une panoplie d'autres méthodes que l'enseignant(e) peut mettre en œuvre en fonction de la taille des groupes ou adapter à la taille du groupe.

1. Chaque participant(e) rédige trois phrases sur lui/elle-même. L'une des phrases est un mensonge. Chaque participant(e) lit ses trois phrases et le groupe doit deviner laquelle n'est pas vraie. Cet exercice a pour objectif d'inciter les participant(e)s à réfléchir à ce qui leur est déjà arrivé d'« incroyable » dans leur vie et à inventer quelque chose qui aurait pu se produire.
2. Chaque participant(e) imagine en silence un sentiment et essaie de ressentir ce sentiment de façon intense à travers des images ou des souvenirs. Ensuite, chaque participant(e) décrit brièvement son sentiment :

- Quelle couleur le sentiment a-t-il ?
- Quelle est son odeur ?
- Quelle est sa consonance ?
- Quel est son goût ?
- Quelles sensations provoque-t-il ?
- Quelle est son apparence ?

Ensuite, les participant(e)s lisent leurs descriptions et leurs camarades doivent deviner de quel sentiment il s'agit. Ce jeu d'écriture a pour objectif d'encourager les participant(e)s à faire des associations et à formuler leurs propres descriptions au-delà des phrases et des clichés.

3. L'enseignant(e) peut choisir un substantif, par exemple « terre ». Tou(te)s les participant(e)s écrivent trois fois successivement ce qui suit sur une feuille de papier :

« La terre est
 La terre est
 La terre est »
 Et deux fois :
 « La terre
 La terre »

Ensuite, ils/elles complètent les phrases, mais uniquement avec des choses qui n'ont pas de rapport avec la terre. Avec la meilleure phrase, ils/elles peuvent essayer de rédiger un poème. Cette méthode invite les participant(e)s à penser « en dehors des sentiers battus ».

Étape 1 - Scénario :

Lors de la première étape de la réalisation du film, les participant(e)s doivent imaginer l'histoire qu'ils/elles souhaitent raconter dans leur film. Ceux(celles) qui n'ont pas encore d'idée peuvent également se laisser guider par les documents mis à disposition. En règle générale, les participant(e)s ont déjà des idées concrètes après avoir visionné les films d'exemple et ils/elles souhaitent en tester quelques-unes directement. Dans un atelier de quelques heures qui se déroule sur une journée, cela ne pose pas problème si le scénario n'existe « que » dans la tête du(de la) participant(e) ou s'il/elle ne le complète que pendant le tournage. Pour les projets plus complexes nécessitant beaucoup de changements de décor ou des installations complexes, il est cependant judicieux de noter le scénario en détail (par écrit ou au moyen d'images) afin de ne rien oublier et d'éviter qu'il manque quelque chose pendant le tournage.

Avant le tournage, les participant(e)s doivent pouvoir répondre dans les grandes lignes aux questions suivantes :

Action : Que se passe-t-il ?

Figurines : Qui sont les « acteurs(trices) » ?

Endroit : Quel arrière-plan ou quelle pièce est-ce que j'utilise ?

Accessoires : De quels objets ai-je besoin ?

Déroulement / « storyboard » : Comment les scènes se succèdent-elles et de quoi ai-je besoin pour les tourner ?
 (facultatif : décrire de façon aussi détaillée que possible à l'écrit ou à l'aide d'images)

Étape 2 - Conception des figurines et du décor :

Une fois que tou(te)s les participant(e)s connaissent leur histoire, la production des figurines et la mise en place du décor commence. Ils/Elles commencent à découper, façonner et dessiner les figurines et le décor à l'aide du matériel fourni. Dans ce contexte, ils/elles entraînent leurs compétences de résolution de problèmes, car transformer des idées de film et des visions du résultat final en réalité requiert beaucoup d'essais et de compromis.

Cette partie de l'atelier peut prendre la moitié du temps, voire plus !

L'enseignant(e) ne doit pas craindre qu'il n'y ait pas assez de temps pour clôturer le projet. Lorsque toutes les figurines et tous les accessoires sont préparés, le tournage est beaucoup plus facile et rapide, car les participant(e)s ne doivent pas s'interrompre tout le temps. L'enseignant(e) doit avoir confiance en les participant(e)s et leurs idées.

Cependant, il/elle peut garder l'heure à l'œil et faire remarquer aux participant(e)s que la moitié du temps s'est déjà écoulée ou qu'il leur reste encore une heure. En général, tout le monde travaille de façon très concentrée sur son projet et ne voit pas le temps passer. Bien sûr, il est toujours possible de créer ou de modifier des objets pour le film pendant le tournage et de compléter l'histoire.

Dans un atelier de courte durée, il y a aussi des participant(e)s qui ont tout de suite une idée concrète, pour laquelle ils/elles n'ont pas besoin de grand-chose (deux à trois figurines) et qui souhaitent commencer le tournage tout de suite. Ils/elles ne se soucient généralement guère de l'arrière-plan et du décor. Il ne faut pas freiner ces participant(e)s, car cela entraverait leur motivation et leur enthousiasme. Très souvent, ils/elles terminent le film plus rapidement que les autres, parce qu'ils/elles ont commencé à tourner beaucoup plus tôt. Cependant, l'expérience a montré que ces participant(e)s en profitent souvent pour parfaire les détails ou travailler de façon intensive sur la réalisation ou le son ou pour refaire une scène et améliorer les détails. Certains participant(e)s aident leurs camarades avec leur projet.

Étape 3 - Le tournage :

À ce moment au plus tard, l'enseignant(e) et les participant(e)s doivent ouvrir l'application sur le smartphone et discuter des fonctions, si nécessaire. Si les participant(e)s ont déjà téléchargé l'application chez eux/elles, il se peut qu'ils/elles en connaissent déjà les fonctions. Étant donné que l'utilisation est très intuitive, les enfants et les jeunes comprennent généralement très vite le fonctionnement de l'application.

Le décor est mis en place, le matériel et les figurines sont prêts. Le smartphone est fixé au trépied dans le bon angle et le plan d'image choisi est visible dans l'application. Les participant(e)s commencent à prendre des photos et à déplacer successivement les figurines.

L'enseignant(e) peut faire un petit tour et demander à chaque groupe ou à l'ensemble des participant(e)s si tout va bien. L'une des fonctions les plus utiles de l'application « Stop Motion Studio » est la fonction de fondu, qui permet de superposer la dernière photo prise et le plan d'image actuel. Elle permet d'identifier tout de suite les modifications sur la nouvelle image et de corriger des détails le cas échéant. Cette fonction se commande à l'aide d'un curseur qui se trouve sur le bord gauche de l'écran. Si les participant(e)s n'ont pas encore découvert cette fonction, l'enseignant(e) peut la leur montrer, car elle peut leur faciliter sensiblement le travail.

Concernant les questions des participant(e)s, il est possible de s'orienter aux principes suivants :

1. Pour les questions techniques, l'enseignant(e) et les participant(e)s essaient de résoudre le problème ensemble. Souvent, les participant(e)s n'osent pas tester des boutons qu'ils/elles ne connaissent pas s'ils/elles ont déjà commencé le film. L'enseignant(e) peut montrer comment réaliser une copie de sauvegarde du film et comment passer du mode d'essai au film, et inversement. Cela permet aux participant(e)s d'explorer l'application sans risquer de perdre le film.
2. Les participant(e)s doivent répondre eux/elles-mêmes aux questions en rapport avec le contenu ou la créativité. En aucun cas, l'enseignant(e) ne doit spécifier de contenu devant ensuite être mis en œuvre ! Cela gênerait une phase importante du processus artistique.
3. Il est toutefois possible d'inviter les participant(e)s à répondre eux/elles-mêmes à leurs questions en posant des questions :
 - De quelles possibilités disposes-tu pour mettre en œuvre ton idée ?
 - De quoi as-tu besoin pour continuer à travailler ?
 - Comment peux-tu y parvenir avec les ressources dont tu disposes ?
4. Il est parfois nécessaire de faire des déclarations claires :
 - « Je ne connais malheureusement pas la suite de ton film. Mais en voyant ce que tu as fait jusqu'à présent, je suis convaincu(e) qu'une bonne idée te viendra bientôt. Peut-être qu'une petite pause te ferait du bien ! »

Il y a aussi des participant(e)s qui manquent d'inspiration. Si c'est le cas dès le début, l'enseignant(e) peut demander à ces enfants ou jeunes de passer en revue le matériel et de réfléchir à ce qu'ils/elles pourraient en faire. Si les participant(e)s n'arrivent plus à avancer en plein tournage, l'enseignant(e) peut les inviter à faire une petite pause. Le tournage exige beaucoup de concentration. Lorsque les participant(e)s font une pause, ils/elles mangent et boivent souvent quelque chose, puis ils/elles se promènent un peu et regardent ce que font les autres. En général, des idées leur viennent à ce moment-là et, après la pause, ils/elles continuent à travailler de façon motivée et autonome. Les pauses sont normales et nécessaires dans un processus créatif.

Étape 4 - Finalisation:

Lorsque l'on réalise un film en quatre heures dans le cadre d'un atelier qui se déroule sur une journée, l'accent est mis sur l'image et non pas sur le son – sauf s'il s'agit d'un clip vidéo ou d'un film portant sur les bruits, la musique ou les sons. La plupart des participant(e)s parviennent dans ce laps de temps à enregistrer une piste sonore pour leur film. Mais ceux/celles qui souhaitent filmer plus longtemps ne sont pas obligé(e)s d'en enregistrer une. Il en va de même pour le titre ou le générique. Les participant(e)s qui ont le temps peuvent ajouter un titre et un générique, mais ceux/celles qui préfèrent se concentrer sur le film peuvent laisser ces éléments de côté. Il y a toujours des gens qui terminent plus vite que d'autres. Trente minutes avant la fin, l'enseignant(e) peut faire un tour et signaler aux participant(e)s qu'ils/elles devront déposer leur film au plus tard dans 25 minutes. Lorsque les premiers participant(e)s ont terminé, l'enseignant(e) peut commencer à enregistrer les films sur un disque dur. Si les participant(e)s ont travaillé avec leur propre smartphone, l'enseignant(e) sera confronté(e) à différents systèmes d'exploitation (probablement iOS et Android, et éventuellement Windows). Il existe des applications qui permettent de partager des fichiers entre les différents systèmes d'exploitation, mais il faut les télécharger sur les terminaux respectifs. Cependant, l'enseignant(e) peut également apporter des câbles pour les différents smartphones. Si un(e) participant(e) n'a pas terminé son film, l'enseignant(e) sauvegarde le film inachevé. L'atelier est axé sur le processus, ce qui signifie que l'accent est davantage mis sur la création artistique, la conception de médias et l'action créative que sur le produit fini. Il est important de mettre en valeur chaque film produit et le travail qui y est associé. Il est possible de procéder à une séance de feedback.

Les participant(e)s doivent avoir la possibilité d'évaluer eux-mêmes leur travail et ne doivent pas se contenter d'évaluations externes. Chaque œuvre doit être examinée de façon bienveillante dans l'espace protégé du groupe et être reconnue dans son intégralité.

Pour clôturer l'atelier en beauté, il est judicieux de visionner sur une grande toile de projection l'ensemble des films avec les participant(e)s à l'aide d'un vidéoprojecteur. Si les participant(e)s ont apporté une clé USB, ils/elles peuvent sauvegarder tous les films réalisés dessus.

Sujets:

Un atelier sur la vidéo « stop-motion » se prête très bien pour aborder une panoplie de sujets en rapport avec les nouveaux médias. Il est possible d'introduire le sujet en question au début, à la fin ou même pendant une pause (même si l'expérience montre que les participant(e)s préfèrent faire des pauses à leur propre rythme. Ici, il faut veiller à ce qu'une pause commune ne vienne pas interrompre le flux de travail de certain(e)s participant(e)s.)

Voici quelques propositions de sujets :

- Qu'est-ce que les nouveaux médias et à quoi servent-ils ?
- Qui utilise les nouveaux médias ?
- Quelles applications connais-tu et utilises-tu ?
- Que consultes-tu sur Internet ?
- Qu'est-ce qui te plaît particulièrement lorsque tu visionnes des vidéos sur Internet, YouTube ou TikTok ? Y a-t-il des choses que tu n'aimes pas ?
- Comment as-tu vécu cette expérience pendant laquelle tu as produit ton propre film ?
- Que signifie la créativité pour toi ?

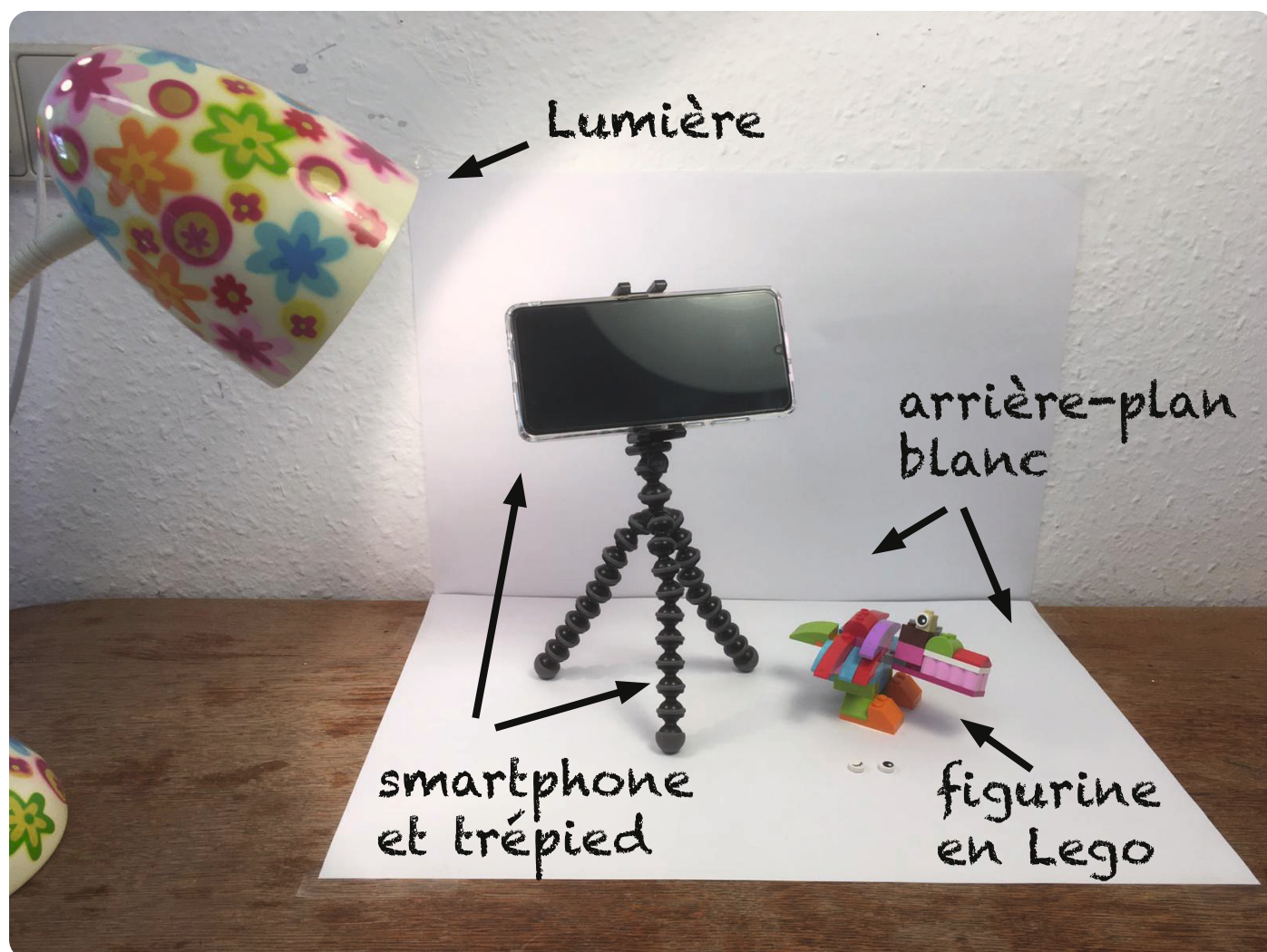


COMMENT RÉALISER UNE VIDEO « STOP MOTION »

Un petit guide sur la façon de réaliser une vidéo « Stop Motion »

1. Préparation

De quoi as-tu besoin pour réaliser ton film ? Ces informations se trouvent dans ton scénario. Ne commence à filmer qu'une fois que tu disposes de l'ensemble du matériel nécessaire : tes figurines, un arrière-plan adapté et les accessoires pour ton décor. Sinon, tu vas devoir t'interrompre chaque fois qu'il manque quelque chose.



Mon scénario :



Titre : _____

Action : Que se passe-t-il ?

Figurines : Qui sont les « acteurs(trices) » ?

Endroit : Quel arrière-plan ou quelle pièce est-ce que j'utilise ?

Accessoires : De quels objets ai-je besoin ?

Déroulement / « storyboard » : Comment les scènes se succèdent-elles ?

Sur une feuille de papier ou le verso de cette feuille, planifie par écrit ou au moyen d'images l'enchaînement des scènes avec le plus de détails possible.

2. Le scénario

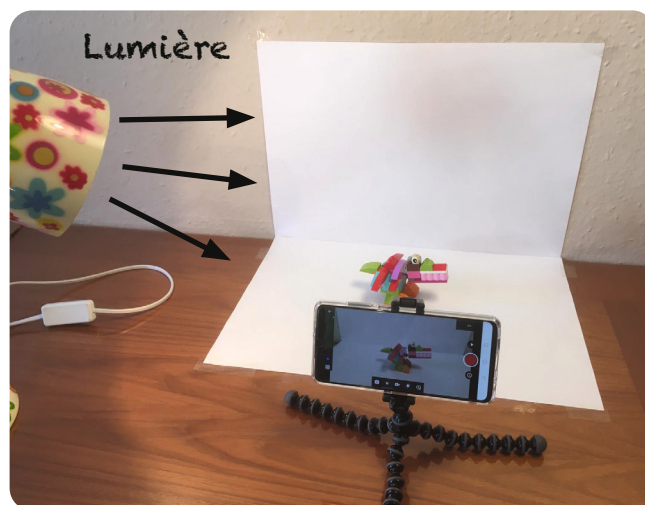
Dans une animation de volume, un grand nombre de photos individuelles se succèdent rapidement. Ces photos sont prises pendant le tournage. Si tu souhaites qu'une figurine ou un objet de ton film bouge, tu dois les déplacer d'un tout petit cran et prendre une nouvelle photo dans chaque position. Le smartphone sur le trépied, en revanche, doit rester immobile dans la mesure du possible pour que tes photos ne soient pas floues.



Conseils

Parfois, on est tellement concentré sur la prise de photos que l'on ne remarque pas que quelque chose dérange sur l'image. Avant de prendre une photo, il est préférable de vérifier si des ombres, des câbles, des mains ou des objets à proximité sont visibles sur l'image. Prends la photo lorsque l'image que tu vois à l'écran te convient. Sinon, vous serez ennuyé(e) de voir une main sur l'image une fois que tu auras monté le film.

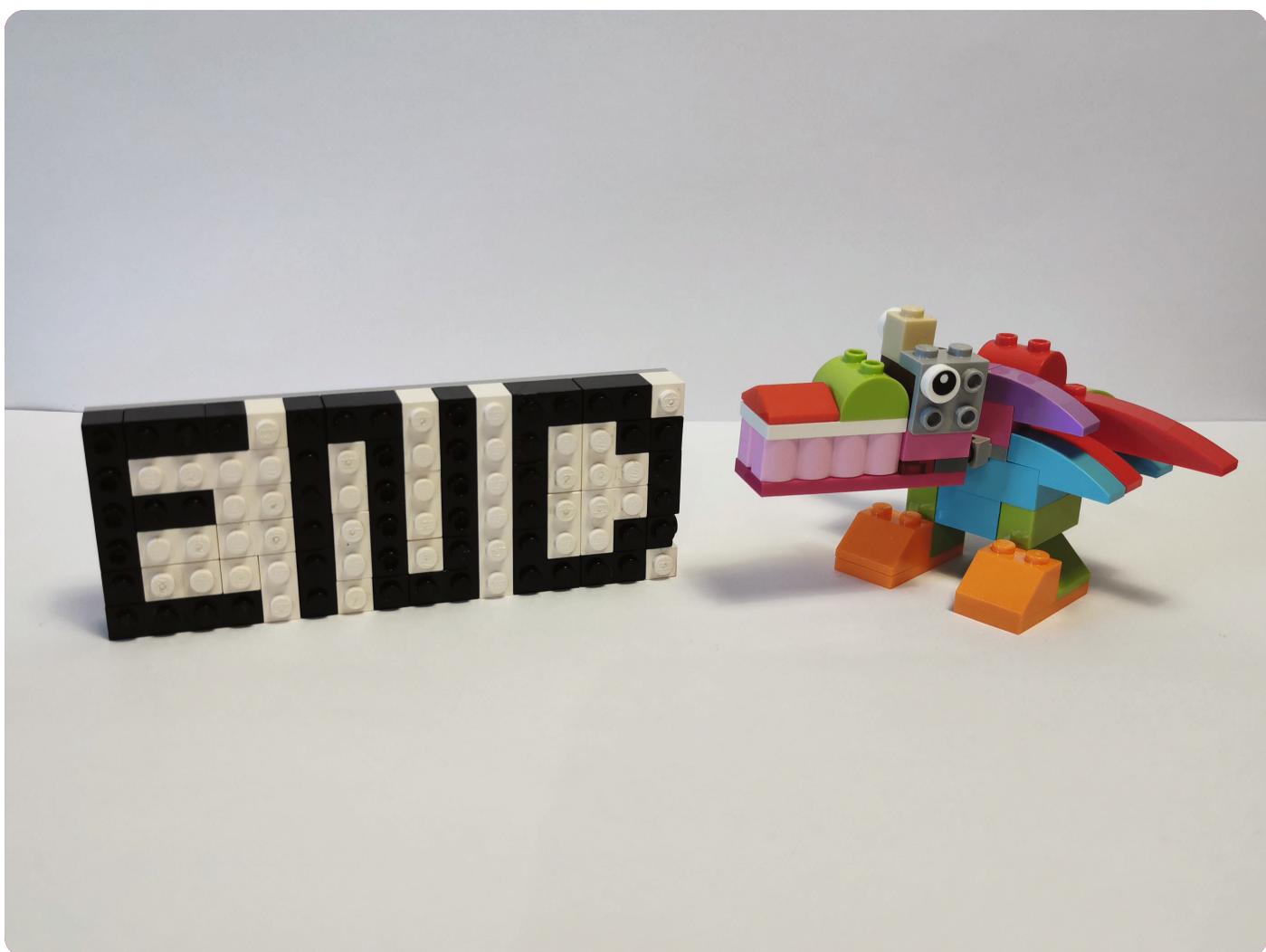
Tu peux tourner ton film à la lumière du jour ou à la lumière artificielle. La lumière artificielle est plus facile à contrôler. Les scènes de jour doivent être tournées d'une seule traite et à l'abri du soleil direct. La lumière du jour peut changer très rapidement, ce qui provoque des scintillements dans le film.



3. Finalisation

Lorsque le film est terminé, tu peux encore enregistrer et ajouter des sons ou de la musique. Tu as également la possibilité d'ajouter un titre ou un générique qui mentionne toutes les personnes qui ont participé au projet.

À la fin, tu dois enregistrer et exporter le film. Il se trouve alors sur ton smartphone ou sur un autre périphérique de stockage et tu peux le partager, l'envoyer ou encore le visionner.



OUI, ABSOLUMENT

PLUTÔT OUI

PLUTÔT NON

NON, EN AUCUN CAS



TON CŒUR BAT-IL AU RYTHME DU NUMÉRIQUE ?

Où te situes-tu ?



Le téléphone portable m'aide dans ma vie de tous les jours.



**Avec mon téléphone portable, j'ai un accès
à Internet à tout moment et en tout lieu.**



La première chose que je fais en me levant le matin, c'est consulter mon téléphone portable.



**C'est très reposant de passer
une journée sans téléphone portable.**



Téléphone portable oublié ? Quelle horreur !



Je me laisse distraire par mon téléphone portable.



Tous les élèves fréquentant l'école fondamentale devraient posséder un téléphone portable.



Les téléphones portables devraient être interdits à l'école.



**Je trouve cela dommage que tout le monde
ait en permanence les yeux rivés sur son smartphone**



**Il faudrait travailler davantage
avec les tablettes et les applications à l'école.**



**J'utilise régulièrement Internet
pour faire mes devoirs.**



**Avec les tutoriels sur Internet,
j'apprends mieux qu'en classe.**



À l'avenir, les élèves apprendront en ligne depuis leur domicile, et non plus à l'école.



Je préfère lire des livres au format papier que des livres électroniques.



Les médias sociaux m'aident à entretenir mes amitiés.



**Les médias sociaux me permettent
de rencontrer de nouvelles personnes.**



**Il y a beaucoup de harcèlement
dans les médias sociaux.**



Le monde se porterait mieux si tout un chacun disait en face à son interlocuteur ce qu'il a pris pour habitude de publier dans les commentaires.



Les fausses nouvelles et les messages contenant des propos haineux doivent être supprimés des médias sociaux, même si les déclarations proviennent de responsables politiques.



**Je dois être en ligne,
sinon je ne suis pas au fait de ce qui se passe.**



Je protège ma vie privée dans les médias sociaux.



**Je me moque des informations
qu'il y a à mon sujet sur Internet,
je n'ai rien à cacher.**



**J'utilise différents
moteurs de recherche.**



**Je lis des journaux
et/ou des magazines.**



**La plupart du temps,
je reçois les nouvelles via Internet.**



**Mon flux d'informations
m'informe sur tout ce qui est important.**



**Internet rend les journaux
et les journalistes superflus.**



**L'utilisation du livre de classe
en ligne est fastidieuse.**



Mon service de localisation est toujours activé.



**Je trouve pratique que mon téléphone portable
me guide vers le restaurant le plus proche.**



**C'est une bonne chose que mes parents
puissent à tout moment voir où je suis.**



J'aime faire des achats en ligne.



**Cela me plaît de voir
en permanence des produits
que j'aimerais acheter sur Internet .**



**Je veux uniquement voir des publicités
de partis politiques avec lesquels je m'identifie.**



**Je ne veux pas lire uniquement
des articles qui reflètent mon point de vue.**



Les bracelets connectés pour le sport qui stockent mes données m'aident à garder la forme.



Cela ne me pose pas problème que les données de mon bracelet connecté pour le sport sont transmises aux compagnies d'assurance.



La vie est plus facile quand les moteurs de recherche savent ce que nous recherchons avant que nous le sachions nous-mêmes.



Cela ne me pose pas problème si les entreprises collectent des informations sur ma vie privée et mes préférences.



**Cela ne me pose pas problème
si les services de renseignement espionnent
mon comportement en ligne.**



**Quand je rentre à la maison,
je laisse mes parents télécharger les données
de mon téléphone portable.**



Lorsque j'arrive dans un pays étranger, j'autorise la police de ce pays à fouiller mon téléphone portable et à le géolocaliser.



La société est plus sûre si les programmes informatiques permettent d'arrêter les délinquant(e)s et les terroristes avant qu'ils/elles ne commettent des délits.



LE SUJET DE LA NUMÉRISATION DANS L'ENSEIGNEMENT - INTRODUCTION

Affirmations et explications

Domaine thématique	Affirmations	Explications
Utilisation du téléphone portable / smartphone	<ul style="list-style-type: none"> • Le téléphone portable m'aide dans ma vie de tous les jours. • Avec mon téléphone portable, j'ai un accès à Internet à tout moment et en tout lieu. • La première chose que je fais en me levant le matin, c'est consulter mon téléphone portable. • C'est très reposant de passer une journée sans téléphone portable. • Téléphone portable oublié ? Quelle horreur ! • Je me laisse distraire par mon téléphone portable. • Tous les élèves fréquentant l'école fondamentale devraient posséder un téléphone portable. • Les téléphones portables devraient être interdits à l'école. • Je trouve cela dommage que tout le monde ait en permanence les yeux rivés sur son smartphone. 	<p>Les smartphones font partie de la vie de tous les jours des jeunes au plus tard lorsqu'ils rentrent en classe de septième. Ces affirmations visent à alimenter les discussions sur l'omniprésence des téléphones portables, les éventuels problèmes qui y sont associés (distraction, joignabilité permanente, changement de comportement dans le bus, au restaurant, etc.) et l'influence des téléphones portables sur les interactions sociales.</p>
Les outils numériques à l'école	<ul style="list-style-type: none"> • Il faudrait travailler davantage avec les tablettes et les applications à l'école. • J'utilise régulièrement Internet pour faire mes devoirs. • Avec les tutoriels sur Internet, j'apprends mieux qu'en classe. • À l'avenir, les élèves apprendront en ligne depuis leur domicile, et non plus à l'école. • Je préfère lire des livres au format papier que des livres électroniques. 	<p>Les avantages (simplification du travail de recherche, possibilités de présentation attrayantes, allègement des cartables, etc.) et les inconvénients (risque de distraction, pannes techniques, surcharge sensorielle, etc.) associés aux outils numériques peuvent faire l'objet d'une discussion. Quel est l'avantage lorsque les élèves se trouvent physiquement au même endroit que leurs camarades de classe et leur enseignant(e) ? (Contact réel, sentiment d'appartenance à un groupe qui ne peut être véhiculé que de façon limitée en ligne, etc.)</p>

Médias sociaux

- **Les médias sociaux m'aident à entretenir mes amitiés.**
- **Les médias sociaux me permettent de rencontrer de nouvelles personnes.**
- **Il y a beaucoup de harcèlement dans les médias sociaux.**
- **Le monde se porterait mieux si tout un chacun disait en face à son interlocuteur ce qu'il a pris pour habitude de publier dans les commentaires.**
- **Les fausses nouvelles et les messages contenant des propos haineux doivent être supprimés des médias sociaux, même si les déclarations proviennent de responsables politiques.**
- **Je dois être en ligne, sinon je ne suis pas au fait de ce qui se passe.**
- **Je protège ma vie privée dans les médias sociaux.**
- **Je me moque des informations qu'il y a à mon sujet sur Internet, je n'ai rien à cacher.**

Les médias sociaux offrent des possibilités inouïes d'établir des réseaux, de nouer des contacts et d'entretenir les amitiés. Ici, il convient de faire la distinction avec les rencontres réelles. Le harcèlement, l'exclusion d'une communauté et, de façon générale, l'interaction sociale en ligne et hors ligne peuvent faire l'objet d'une discussion ici. L'affirmation relative aux responsables politiques permet de discuter du web en tant que (nouvel) espace public, mais aussi de questions sociales de façon générale. (Pourquoi les responsables politiques devraient-ils être traités différemment que les autres personnes ? Quel rôle et quelle responsabilité le statut de personne publique impliquent-ils ? Etc.)

La question de la vie privée semble évidente dans ce contexte. Quelles informations est-ce que je dévoile ? Pourquoi ? Pourquoi est-il important pour moi d'être présent(e) sur les réseaux sociaux ? Qu'est-ce que je recherche ? Après avoir traité ces questions, il est intéressant de regarder la série « Dopamine » diffusée sur Arte et d'en discuter.

Lien : <https://bit.ly/31xcZia>

La collecte et la sauvegarde de données, leur utilisation par des algorithmes et les conséquences pour l'individu et la société sont abordées dans le volet « Vie privée et algorithmes ».

Pluralisme des médias

- **Je lis des journaux et/ou des magazines.**
- **La plupart du temps, je reçois les nouvelles pertinentes via Internet.**
- **Mon flux d'informations m'informe sur tout ce qui est important.**
- **Internet rend les journaux et les journalistes superflus.**

Les possibilités et les défis inhérents à la numérisation dans le paysage médiatique et la réalisation de reportages peuvent faire l'objet d'une discussion ici. Les informations contenues dans mes flux d'information dans les médias sociaux rendent inutile la manipulation fastidieuse de journaux. Il s'agit là d'une situation pratique qui permet aussi d'économiser du temps. En outre, toute personne peut être à la fois expéditeur(trice) et consommateur(trice). Les conséquences pour le travail journalistique traditionnel (déclin du lectorat, faillites de grands journaux, etc.), la qualité des reportages (critères et règles déontologiques que les reporters qualifiés suivent, etc.) et enfin et surtout les avantages et les inconvénients du pluralisme des médias en soi (seules les grandes institutions survivent, etc.) peuvent faire l'objet d'une discussion. Le risque de voir apparaître des chambres d'écho, des bulles de filtres et des informations compilées sur la base de paramètres subjectifs, et partant, l'effondrement du pluralisme sociétal peuvent être considérés d'un œil critique.

Vie privée et algorithmes

- **L'utilisation du livre de classe en ligne est fastidieuse.**
- **Mon service de localisation est toujours activé.**
- **Je trouve pratique que mon téléphone portable me guide vers le restaurant le plus proche.**
- **C'est une bonne chose que mes parents puissent à tout moment voir où je suis.**
- **J'aime faire des achats en ligne.**
- **Cela me plaît de voir en permanence des produits que j'aimerais acheter sur Internet.**
- **Je veux uniquement voir des publicités de partis politiques avec lesquels je m'identifie.**
- **Je ne veux pas lire uniquement des articles qui reflètent mon point de vue.**
- **J'utilise différents moteurs de recherche.**

Les affirmations proposées abordent divers sous-thèmes qui peuvent être approfondis à volonté. Il s'agit principalement d'illustrer l'étendue des possibilités de discussion. Les affirmations précédentes sur l'utilisation des smartphones et des médias peuvent servir d'entrée en matière. Ces affirmations soulèvent des questions sur les conséquences des comportements, notamment la transmission de données, pour l'individu et la société. Il s'agit de déterminer l'influence que les algorithmes peuvent avoir sur notre vie moyennant les données que nous divulguons de façon volontaire (localisation, préférences, cercle d'amis, etc.). L'objectif est de faire prendre conscience aux élèves qu'il s'agit de questions tout à fait analogues relatives à la sécurité et la vie privée, ou au confort et à la liberté, et surtout, que la divulgation de données relève de la responsabilité de tout un chacun. Il est important que les jeunes soient conscients que les décisions relatives à leurs propres données personnelles (et leur divulgation) leur incombent. C'est eux/elles qui décident en fin de compte sur quoi ils/elles cliquent, où ils/elles obtiennent des informations et ce qu'ils/elles souhaitent révéler d'eux/elles-mêmes.

En partant de l'affirmation sur le livre de classe en ligne utilisé à large échelle, il est possible de discuter de diverses questions. Voici quelques exemples : En quoi un livre de classe en ligne est-il pratique ? Son utilisation favorise-t-elle ou limite-t-elle l'autonomie ? Les parents ou les tuteurs légaux devraient-ils y avoir accès ? Quels en seraient les avantages ou les inconvénients ? ... En fin de compte, il s'agit de questions qui touchent à la surveillance et au contrôle qui se posent également pour les affirmations concernant le service de localisation. Il peut s'avérer intéressant d'explorer les raisons pour lesquelles les élèves estiment moins grave que les entreprises analysent leurs informations personnelles que si leurs parents le font. (Le contrôle des parents est immédiatement perceptible, contrairement à celui des entreprises.)

Qu'est-ce qu'un algorithme ?

Un algorithme est un procédé de calcul qui vise à résoudre un problème (par exemple, calcul de l'itinéraire le plus court entre A et B ou tri des résultats après une saisie dans un moteur de recherche selon des critères spécifiques).

	<ul style="list-style-type: none"> • Les bracelets connectés pour le sport qui stockent mes données m'aident à garder la forme. • Cela ne me pose pas problème si les données de mon bracelet connecté pour le sport sont transmises aux compagnies d'assurance. • La vie est plus facile quand les moteurs de recherche savent ce que nous recherchons avant que nous le sachions nous-mêmes. • Cela ne me pose pas problème si les entreprises recueillent des informations sur ma vie privée et mes préférences. • Cela ne me pose pas problème si les services de renseignement espionnent mon comportement en ligne. • Quand je rentre à la maison, je laisse mes parents télécharger les données de mon téléphone portable. • Lorsque j'arrive dans un pays étranger, j'autorise la police de ce pays à fouiller mon téléphone portable et à le géolocaliser. • La société est plus sûre si les algorithmes permettent d'identifier et d'arrêter les délinquants et les terroristes potentiels avant qu'ils ne commettent des délits. 	<p>La publicité ciblée et les achats en ligne peuvent s'avérer pratiques, car ils permettent d'économiser du temps. Cependant, ils peuvent également être perçus comme restrictifs, parce qu'on ne voit qu'une sélection spécifique de produits, ou comme dérangeants, parce qu'on est poussé (beaucoup plus qu'avec la publicité classique) à la consommation (influence commerciale). Les tensions entre confort et liberté peuvent être facilement transposées au volet « Pluralisme d'opinion ». Les algorithmes peuvent également exercer une influence politique, en ne proposant plus que des articles qui correspondent à la vision du monde du(de la) lecteur(trice), ce qui pourrait renforcer par conséquent la ségrégation d'une société. L'utilisation des données provenant d'un bracelet connecté pour le sport dans le cadre de l'approbation ou du refus d'un contrat d'assurance soulève des questions sur la coexistence sociale. Ici, l'affirmation « C'est bien que je puisse m'assurer à un prix raisonnable parce que je suis en bonne santé » peut être opposée à la déclaration « C'est injuste pour les personnes malades » (vivons-nous dans une communauté solidaire ou non ?).</p> <p>La dichotomie « sécurité vs vie privée » peut être illustrée par des exemples d'espionnage par les services secrets ou d'autres agences gouvernementales. Il est certain que le travail de la police est considérablement facilité si les agents ont accès aux données de géolocalisation, aux activités, au cercle d'amis et aux habitudes du plus grand nombre de personnes possible. Mais cela restreint la vie privée de chaque individu et d'une certaine manière, cela rend suspectes toutes les personnes figurant dans la base de données. Cela soulève la question essentielle de savoir en quoi consiste le fondement de la coexistence sociale : la méfiance ou la confiance ? La thèse du film « Minority Report » peut sembler relever de la science-fiction, mais, tout comme les affirmations précédentes, elle soulève la question de l'équilibre entre la « sécurité pour la majorité » et le « respect de l'individu ». La présomption d'innocence peut également faire l'objet d'une discussion.</p>
--	---	--



CARTONS ROUGES ET VERTS

Copiez autant de cartons qu'il vous faut sur du papier rouge et vert.



DÉROULEMENT DE L'EXERCICE POUR LES ENSEIGNANT(E)S

1. Chaque élève reçoit un carton **vert** et un carton **rouge**.

2. L'enseignant(e) pose plusieurs **questions** auxquelles les élèves répondent en levant l'un des deux cartons. Le carton vert signifie « oui », le carton rouge signifie « non ». En levant le carton correspondant, chaque élève communique son point de vue à ses camarades de classe. L'enseignant(e) obtient ainsi le résultat de vote de la classe.

3. Pour chaque question, l'enseignant(e) note le **résultat du vote** dans le tableau joint (également disponible en téléchargement). Si possible, l'enseignant(e) présente le tableau complété aux élèves à l'aide d'un vidéoprojecteur une fois qu'il/elle a posé toutes les questions.

4. Après chaque question, l'enseignant(e) rassemble les arguments pour et contre, anime les élèves à la discussion et note les arguments au tableau (voir également les propositions d'argumentation dans le document « oui » ou « non »). Ces arguments sont complétés à la fin de chaque question et permettent de donner une vue d'ensemble sur les idées entrées en lice.

5. Une fois que toutes les questions ont été posées, les élèves examinent **la liste avec les arguments pour et contre**. Ensuite, les questions suivantes sont abordées :

- Pourquoi la sécurité et la vie privée sont-elles importantes pour vous personnellement ?
- Êtes-vous d'accord avec les arguments pour ? Que pourrait-on ajouter ?
- Êtes-vous d'accord avec les arguments contre ? Que pourrait-on ajouter ?

6. Ensuite, l'enseignant(e) affiche le **tableau avec les résultats des votes** et constate que les points de vue divergent. À présent, les questions suivantes peuvent faire l'objet d'une discussion :

- Comment affronter ces points de vue divergents ?
- Est-il possible de concilier sécurité et vie privée ?
- Quel compromis pourrait-on trouver ?

7. Pour terminer, l'enseignant(e) demande aux élèves de quels moyens d'action ils/elles disposent pour influencer sur le recours ou non à la reconnaissance faciale, de même que sur la façon dont cette technologie est utilisée.



« OUI » OU « NON » ? QU'EN PENSES-TU ?

	Oui	Non
Je tiens à ma sécurité, c'est-à-dire que je ne veux pas craindre qu'on m'attaque ou me blesse.		
Je tiens à ma vie privée, c'est-à-dire que je veux pouvoir penser et faire certaines choses sans que d'autres personnes le sachent.		
Cela ne me pose pas problème ...		
... que mon téléphone scanne mon visage pour déverrouiller l'écran.		
... que des photos de moi sur lesquelles je suis identifié(e) soient publiées dans les médias sociaux.		
... que l'ensemble des photos publiées dans les médias sociaux et les noms des personnes figurant sur ces photos soient collectés par une société privée.		
... que ces photos et les noms des personnes figurant sur ces photos soient mis à la disposition de la police.		
... qu'une caméra à reconnaissance faciale soit installée à l'entrée de mon immeuble et qu'un service de sécurité privé filme toutes les personnes qui entrent et sortent du bâtiment.		
... que mon école installe une caméra à reconnaissance faciale dans la salle de classe.		
... que des gardes-frontières installent des caméras à reconnaissance faciale au poste-frontière.		
... que la police installe des caméras à reconnaissance faciale lors de manifestations de grande envergure et filme tout le monde sur place.		
... que la police installe des caméras à reconnaissance faciale dans les lieux publics (gare, parc municipal, etc.) et filme en permanence les personnes qui s'y trouvent.		

Arguments pouvant être invoqués en faveur ou contre l'utilisation des technologies de reconnaissance faciale

Dans la présente section, vous trouverez une sélection de réponses possibles. Cette sélection ne prétend pas être exhaustive. En raison notamment de l'amélioration constante des technologies de reconnaissance faciale et des nouveaux retours d'expérience, cette sélection de réponses possibles doit être adaptée en permanence.

Arguments pouvant être invoqués **en faveur** de l'utilisation des technologies de reconnaissance faciale



- La reconnaissance faciale est pratique. Dans les médias sociaux, elle permet de nous identifier plus rapidement.
- La reconnaissance faciale répond à un mode de fonctionnement très facile, parce que les personnes sont filmées automatiquement et qu'elles n'ont pas besoin de scanner leur doigt ou leur iris.
- Elle facilite le travail de la police et lui permet par exemple de mieux débusquer et identifier les terroristes, les délinquants recherchés, les auteurs de trouble ou les casseurs.
- Elle permet aussi à la police d'élucider plus rapidement et de façon plus équitable les délits (par exemple, les vols sur la voie publique) ou les accidents de la circulation.
- Lorsque les gens savent qu'ils sont surveillés, ils commettent moins de délits.
- La reconnaissance faciale permet de déterminer rapidement si les élèves ou les employé(e)s sont tou(te)s à l'école ou sur leur lieu de travail.
- Il est possible d'identifier rapidement si des personnes non autorisées sont dans un endroit où elles ne sont pas censées se trouver.
- La reconnaissance faciale permet de retrouver plus rapidement des personnes disparues.
- Les technologies sont plus précises et peuvent être déployées plus durablement que les êtres humains, car elles peuvent travailler de façon ininterrompue.
- ...

Arguments pouvant être invoqués **contre** l'utilisation des technologies de reconnaissance faciale

- Il n'est pas possible de s'opposer au recours à la reconnaissance faciale. Pour que d'autres personnes puissent obtenir légalement les empreintes digitales d'un individu, ce dernier doit les enregistrer moyennant un geste actif (par exemple, en plaçant le doigt sur un scanner, en apposant un doigt encré sur une feuille de papier, etc.). Il n'est pas possible de s'opposer à l'identification par reconnaissance faciale si les caméras dans les lieux publics sont équipées de cette technologie.
- À l'heure actuelle, les technologies sont encore très imparfaites et discriminatoires. Pour les minorités ethniques, un nombre disproportionné de messages d'erreurs sont émis, ce qui pourrait avoir pour conséquence que les membres de ces minorités soient plus fréquemment contrôlés et surveillés par la police. C'est probablement dû au fait que l'intelligence artificielle n'a pas pu assimiler des ensembles de données représentatifs. Les ressources utilisées comportaient moins de photos de femmes et de personnes à la peau foncée que de photos d'hommes et de personnes à la peau claire.
- Une surveillance à grande échelle devient possible. Tout le monde est filmé, et non pas seulement des personnes suspectes. Il n'est pas exclu que ces technologies soient utilisées pour rechercher non seulement des terroristes ou des grands délinquants, mais aussi des fraudeurs, des petits trafiquants ou, le cas échéant, des personnes aux opinions politiques différentes.
- Si l'on connecte entre elles un grand nombre de caméras - dotées de logiciels supplémentaires - installées dans l'espace public, elles sont en mesure de suivre des individus de façon automatisée tant qu'ils se trouvent dans leur champ de vision. Dans ce cas de figure, il devient également possible de dresser des profils de déplacement de ces personnes.
- Il faut garder à l'esprit que les élèves sont encore en pleine phase de développement. La vidéosurveillance est fondamentalement incompatible avec la mission des écoles consistant à encourager les élèves à devenir des personnes autonomes et majeures. Il existe un risque que le développement des élèves soit entravé de façon durable par la crainte de la surveillance.

- La vie privée des citoyen(ne)s est entravée. La démocratie ne fonctionne que si les citoyen(ne)s disposent d'une vie privée où ils/elles peuvent développer leur propre personnalité, penser librement et se forger leur propre opinion sans pression extérieure. C'est la condition préalable pour qu'ils/elles puissent exercer leurs droits démocratiques fondamentaux tels que la liberté de pensée ou de conviction, le droit à la liberté d'expression ou la liberté de réunion.
- ...

De quels moyens d'action disposons-nous pour influencer sur le recours ou non à la reconnaissance faciale, de même que sur la façon dont cette technologie est utilisée ?

- On peut éviter les endroits équipés de telles caméras. Il s'agirait toutefois d'une mauvaise idée, car les droits civils (par exemple, la liberté de réunion) s'en trouveraient entravés.
- On peut attirer l'attention des gens autour de soi ou du grand public sur la problématique de la reconnaissance faciale moyennant des conversations, les médias sociaux, des pétitions, etc., et discuter de ses avantages et inconvénients.
- On peut demander aux responsables politiques (député(e)s, conseillers ou conseillères communaux(ales), etc.) de légiférer sur le recours à la reconnaissance faciale, de même que sur la protection des données recueillies par son intermédiaire, en lançant une pétition ou en prenant directement contact avec eux/elles.