

BILAN NATIONAL DES TRAVAUX ACADÉMIQUES MUTUALISÉS 2019-2020

ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION

[Consultez la version interactive](#)



[Retrouvez nous sur](#)

EDUSCOL

1. LES AXES ABORDÉS

- **Définition des enjeux posés par la thématique**

L'information multimédia dans « l'écosystème complexe du web actuel ». Les équipes se sont interrogées sur l'impact des réseaux sociaux et des technologies émergentes (recherche visuelle, recherche vocale, reconnaissance et synthèse vocales...) sur les pratiques de recherche et l'évaluation de l'information dans un contexte de nomadisme accru.

Les 3 axes principaux abordés dans les académies mobilisées (Grenoble, Lille, Nice, Reims, Toulouse,) ont été les suivants :

- S'informer avec son téléphone portable
- Rechercher et évaluer l'information visuelle
- Web affectif

- **Contexte du déroulement des TraAM 2019-2020**

En dépit de la situation sanitaire la production est importante : les **24 séquences** des 5 académies sont référencées dans [Édubase](#) et sont consultables dans leur intégralité sur les espaces académiques dédiés. Sur ces derniers on retrouvera aussi parfois les déroulés envisagés de scénarios non finalisés, comme dans l'académie de Nice. Certaines séances non travaillées en classe pour cause de confinement ont pu être expérimentées en formation continue (Reims).

Les productions s'appuient sur des thématiques variées : recherche d'information, traçabilité et géolocalisation, éducation à l'image, web affectif... Elles s'inscrivent dans les perspectives mises en lumière dans l'énoncé de la problématique. Elles permettent de travailler tous les domaines de compétences du **cadre de référence des compétences numériques** (CRCN), notamment le domaine 1 « [Informations et données](#) » et le domaine 2 « [Communication et collaboration](#) ».

Les échanges intra-académiques et inter-académiques ont abouti à des partages fructueux (séquences communes ou concertées, mutualisation des pratiques) sans réelle concrétisation au niveau inter, notamment en raison de la crise sanitaire.

2. PRODUCTIONS ACADÉMIQUES

Académie de Grenoble



- **Présentation des productions**

Un ensemble de **7 séquences** est proposé traitant de thématiques spécifiques : publication en ligne, bulles de filtres, web affectif.

- [Sors de ta bulle ou comment s'informer avec un réseau](#)
- [Buller sur les réseaux, quelles conséquences ?](#)
- [Émouvoir pour informer](#)
- [Émouvoir, est-ce désinformer ?](#)
- [Publier sur les réseaux sociaux : information ou communication ?](#)
- [Émotion vs information](#)
- [Information ou communication sur les réseaux sociaux ?](#)

- **Lien vers le CRCN**

Domaine	Compétences	Niveaux de maîtrise	Scénario
Information et données 	1.1 Mener une recherche ou une veille d'information	Questionner la fiabilité et la pertinence des sources (niveau 2)	Émotion vs information Information ou communication sur les réseaux sociaux ?
	2.2 Partager et publier	Partager des contenus numériques en ligne en diffusion publique ou privée (niveau 2) Savoir que certains contenus sont protégés par un droit	Émouvoir pour informer Information ou communication sur les réseaux sociaux ? Publier sur les réseaux sociaux : information ou

<p>Communication et collaboration</p> 	<p>2.4 S'insérer dans le monde numérique</p>	<p>d'auteur (niveau 2)</p> <p>Comprendre le concept d'identité numérique et comment les traces numériques dessinent une réputation en ligne (niveau 3)</p>	<p>communication ?</p> <p>Émouvoir pour informer</p>
<p>Création de contenus</p> 	<p>3.2 Développer des documents multimédia</p> <p>3.3 Adapter les documents à leur finalité</p>	<p>Produire et enregistrer un document multimédia (niveau 2)</p> <p>Organiser et optimiser des contenus numériques pour les publier en ligne (niveau 3)</p>	<p>Émouvoir, est-ce désinformer ?</p>
<p>Environnement numérique</p> 	<p>5.2 Évoluer dans un environnement numérique</p>	<p>Personnaliser un environnement numérique (niveau 3)</p>	<p>Sors de ta bulle ou comment s'informer avec un réseau</p>

- Lien vers [Édubase](#)
- Lien vers le [site académique](#)



Région académique
HAUTS-DE-FRANCE

- **Présentation des productions**

Les équipes ont plus particulièrement traité les 2 axes suivants : « s'informer / rechercher de l'information avec son smartphone » et « évaluer l'information visuelle ».

4 séquences ou séances sont publiées.

- [Analyser l'image en lycée professionnel](#)
- [La presse aujourd'hui : médias traditionnels en ligne et « pure players »](#)
- [Création de capsules vidéo pour partager un savoir acquis](#)
- [Métacognition et publication sur les réseaux sociaux](#)

- **Lien vers le CRCN**

Domaine	Compétences	Niveaux de maîtrise	Scénario
 <p>Information et données</p>	1.1 Mener une recherche ou une veille d'information	Questionner la fiabilité et la pertinence des sources (niveau 2)	La presse aujourd'hui : médias traditionnels en ligne et « pure players »
 <p>Communication et collaboration</p>	2.2 Partager et publier	Partager des contenus numériques en ligne en diffusion publique ou privée (niveau 2) Citer les sources d'information dans un document partagé (niveau 3)	Métacognition et publication sur les réseaux sociaux
 <p>Création de contenus</p>	3.2 Développer des documents multimédia	Produire une image, un son ou une vidéo avec différents outils numériques (niveau 3) Utiliser des procédures simples pour modifier un document	Création de capsules vidéo pour partager un savoir acquis

multimédia (niveau 3)

- Lien vers [Édubase](#)
- Lien vers le [site académique](#)

Académie de Nice



- **Présentation des productions**

Trois axes ont été dégagés pour répondre au questionnement initial :

- Axe 1 : **la place de l'interface orale dans les pratiques de recherche d'information.** Comment mesurer l'impact cognitif de la recherche vocale sur les nouvelles générations ? Utilisation, récupération des données, algorithmes, impact d'un écosystème d'information.
- Axe 2 : **les pratiques d'évaluation des informations ; développer l'esprit critique face aux informations véhiculées par les réseaux sociaux (fake news, théorie du complot).** Comment interroger les outils émergents qui permettent la vérification d'informations (Décodex) ? Quels sont les matériaux utilisés ?
- Axe 3 : **travail à partir de gisements de données numériques, images animées, timelines.** Comment rendre intelligibles les données numériques par la manipulation et la création ?

2 séquences ont pu être publiées. 7 autres projets ont cependant été scénarisés mais l'expérimentation n'a pu être menée jusqu'au bout en raison de la crise sanitaire.

- [S'informer de façon fiable avec les médias du quotidien](#)
- [Construire une théorie du complot en classe relais](#)

- **Lien avec le CRCN**

Domaine	Compétences	Niveaux de maîtrise	Scénario
 <p>Information et données</p>	1.1 Mener une recherche ou une veille d'information	Questionner la fiabilité et la pertinence des sources (niveau 2)	S'informer de façon fiable avec les médias du quotidien

 <p>Création de contenus</p>	<p>3.1 Développer des documents à contenu majoritairement textuel</p> <p>3.2 Développer des documents multimédia</p>	<p>Créer des contenus majoritairement textuels à l'aide de différentes applications (niveau 3)</p> <p>Produire une image, un son ou une vidéo avec différents outils numériques (niveau 3)</p>	<p>S'informer de façon fiable avec les médias du quotidien</p> <p>Construire une théorie du complot en classe relais</p>
---	--	--	--

- Lien vers [Édubase](#)
- Lien vers le [site académique](#)



**RÉGION ACADÉMIQUE
GRAND EST**

- **Présentation des productions**

Le projet rémois s'est concentré sur la problématique suivante : bulles de filtre, réseaux sociaux, reconnaissance visuelle, nomadisme ... comment former les élèves à la recherche d'information 3.0 ?

8 séquences réalisées par l'équipe académique.

- [La reconnaissance d'images en contexte professionnel](#)
- [Sciences participatives et biodiversité](#)
- [Rechercher, évaluer et publier des informations via les réseaux sociaux](#)
- [L'écosystème de l'information en ligne](#)
- [Des outils de recherche alternatifs](#)
- [Recherche visuelle et pratique de l'oral](#)
- [Personnalisation de l'information sur les médias sociaux](#)
- [S'informer sur YouTube](#)

- **Lien vers le CRCN**

Domaine	Compétences	Niveaux de maîtrise	Scénario
 <p>Information et données</p>	1.1 Mener une recherche et une veille d'information	<p>Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche (niveau 1)</p> <p>Effectuer une recherche dans des environnements numériques divers (niveau 3)</p>	<p>La reconnaissance d'images en contexte professionnel</p> <p>Des outils de recherche alternatifs</p>
 <p>COMMUNICATION & COLLABORATION</p>	2.4 S'insérer dans le monde numérique	Prendre conscience des enjeux économiques, sociaux juridiques et politiques du numérique (niveau 5)	<p>Personnalisation de l'information sur les médias sociaux</p> <p>S'informer sur YouTube</p>

Communication et collaboration			L'écosystème de l'information en ligne
 <p>CRÉATION DE CONTENU</p> <p>Création de contenus</p>	3.2 Développer des documents multimédia	Produire et enregistrer un document multimédia (niveau 2)	<p>Rechercher, évaluer et publier des informations via les réseaux sociaux</p> <p>Recherche visuelle et pratique de l'oral</p>
 <p>PROTECTION & SÉCURITÉ</p> <p>Protection et sécurité</p>	4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée	<p>Connaître les règles attachées à la protection des données personnelles (niveau 2)</p> <p>Connaître les règles attachées à la protection des données personnelles (niveau 3)</p>	Sciences participatives et biodiversité

- Lien vers [Édubase](#)
- Lien vers le [site académique](#)



- **Présentation des productions**

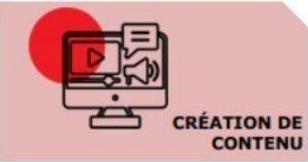
L'équipe pluridisciplinaire a abordé la thématique nationale en l'interrogeant sous les différents axes disciplinaires : EMI, SNT, éco-gestion, Lettres-Histoire, SVT, Documentation.

À partir d'un état des lieux des changements induits par les technologies émergentes, ont été explorées les conséquences sur les stratégies de recherches d'informations et sur le coût environnemental de ces pratiques le plus souvent nomades.

3 séquences réalisées par l'équipe académique.

- [Évaluer les applications mobiles de géolocalisation](#)
- [Les applications alimentaires sont-elles fiables ?](#)
- [Rechercher un stage](#)

- **Lien avec le CRCN**

Domaine	Compétences	Niveaux de maîtrise	Scénario
 <p>CRÉATION DE CONTENU</p> <p>Création de contenus</p>	<p>3.2 Développer des documents multimédia</p> <p>3.4 Programmer</p>	<p>Produire et enregistrer un document multimédia (niveau 2)</p> <p>Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples (niveau 1)</p>	<p>Rechercher un stage</p> <p>Les applications alimentaires sont-elles fiables ?</p>
 <p>PROTECTION & SÉCURITÉ</p> <p>Protection et sécurité</p>	<p>4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée</p> <p>4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement</p>	<p>Être attentif aux traces personnelles laissées lors de l'utilisation de services en ligne (niveau 3)</p> <p>Être conscient que l'utilisation des technologies numériques peut avoir un impact sur l'environnement pour adopter des comportements simples pour économiser de l'énergie et des ressources (niveau 2)</p>	<p>Évaluer les applications mobiles de géolocalisation</p> <p>Évaluer les applications mobiles de géolocalisation</p>

- Lien vers [Édubase](#)
- Lien vers le [site académique](#)

3. CONCLUSION

La démarche de recherche d'information évolue avec le nomadisme numérique. Elle est évidemment de nature transversale et s'intègre *de facto* dans l'éducation aux médias et à l'information. La plupart des séances et séquences publiées illustrent cette évolution des **pratiques informationnelles juvéniles** : on recherche et on s'informe différemment à l'heure du « mobile first ».

Les connexions Internet se font majoritairement sur écrans mobiles. La recherche d'information s'en trouve logiquement impactée et modifiée si l'on compare en particulier les différences de fonctionnalités entre les versions mobile et bureau (*desktop*) des moteurs de recherche. Au-delà de ces écarts instrumentaux d'autres solutions émergent comme *Needle*, outil de navigation humaine et collaborative visant à se sortir des enclosures algorithmiques imposées par les outils classiques.

Certains scénarios s'intéressent à la place des émotions dans l'activité informationnelle. Cette démarche pédagogique originale et innovante met en lumière le fait que le « chercheur d'information est aussi un être d'émotions » sensible à l'outillage numérique et à l'esthétique de l'interface des dispositifs techniques¹.

Malgré la crise sanitaire, les TraAM ont toutefois fait l'objet de prolongements sous la forme de **formations intégrées au Plan académique de formation et dans le parcours de formation des contractuels et personnels en reconversion (Documentation)**. Ce travail est **essaimé au sein des bassins de formation** notamment à destination des professeurs documentalistes et conseillers principaux d'éducation (Grenoble, Nice, Toulouse). Il faut noter des contraintes organisationnelles (réunions intra-académiques, continuité pédagogique) parfois allégées grâce au soutien de Réseau Canopé.

Nous remercions l'ensemble des équipes engagées dans ces travaux qui, malgré le contexte difficile et incertain, témoignent d'un apprentissage actif grâce au numérique ne se limitant pas à une « simple » implication motrice mais à un réel « engagement cognitif »².

¹ CORDIER, Anne. S'informer : une activité très sensible. *Diversité*. Août 2019. N° 195, p.122-126.

² TRICOT, André et AMADIEU, Franck. *Apprendre avec le numérique*. Retz, 2020.