Séquence médias

À partir de l'article « Étonnant smartphone »
Philéas & Autobule
n° 55, pp. 22-23

ENJEUX

Quand tu grandis, le monde change-t-il aussi ? Comment vois-tu que le monde change ?

La technologie, voilà un domaine dont l'évolution est imprévisible ! Nos outils de communication se transforment toujours davantage, de même que la manière dont nous communiquons. Entre le gsm des années 2000 et le smartphone d'aujourd'hui, les possibilités se sont démultipliées. Comment savoir à quoi ressembleront les appareils que nous utiliserons dans vingt ans ? En regardant l'écart qui sépare les appareils du passé de ceux d'aujourd'hui, nous pouvons prendre la mesure de la rapidité du progrès technologique. Le monde change, la technologie évolue, mais ce qui reste constant, c'est le besoin d'être en contact avec les autres, l'envie de partager et communiquer. Lorsque nous regardons les fonctionnalités des applications qui nous sont offertes sur les smartphones, nous constatons pourtant qu'il s'agit souvent d'actions très banales : prendre des photos, commander un taxi, acheter un vêtement. La technologie a-t-elle réinventé nos actions quotidiennes ou les a-t-elle rendues plus faciles et plus connectées ? Dans ce dispositif pédagogique, les enfants sont invités à réfléchir sur les fonctionnalités des différentes applications, à identifier les besoins auxquelles celles-ci répondent et à se questionner sur la manière dont elles sont rentables pour ceux qui les créent. Il s'agira aussi, dans cette activité, de pousser les enfants à être créatif, à imaginer le futur en entrant dans un processus de modélisation d'une application qui n'existe pas encore.

DISPOSITIF MÉDIAS
Étonnant smartphone

Éducation aux médias
Compétences du Conseil supérieur de l'éducation aux médias[1].
- Déchiffrer le contenu des médias : analyser les intentions [et les objectifs] de leur concepteurs (Catégorie de compétence : Lire – dimension : sociale).
- Produire et diffuser des productions médiatiques : découvrir les opérations techniques que les productions médiatiques impliquent (Catégorie de compétence : Ecrire – dimension technique).
- Classer, distribuer, répartir des médias en catégories, gérer sa production médiatique : développer la connaissance ou l'imagination d'alternatives en matière d'appareils, de logiciels, de services informatiques, etc. et leur catégorisation selon leurs modes d'interopérabilité possibles (Catégorie de compétence : Organiser – dimension technique).

Compétences interdisciplinaires
- Classer les images selon des critères établis en classe (…) (ÉV-GÉO-807)

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté
- Identifier des bonnes pratiques pour garantir sa sécurité sur Internet. (EPC063)

Références
Le dispositif proposé ici s'appuie sur les pédagogies de l'analyse et de la production (des 5 pédagogies de l'Éducation aux médias selon Pr Thierry de Smedt[2].)

Objectifs
- Se familiariser avec et s'approprier des outils numériques (ici le smartphone et les applications mobiles).
- Développer la créativité et l'intérêt pour l'histoire des technologies.
- Initier une première réflexion sur la protection des données personnelles.

Principaux concepts
objet multi-usage, téléphone du futur, évolution technologique, protection des données.

Durée
3 x 50 minutes

Niveaux visés
11-12 ans

1 D'après le tableau récapitulatif des catégories de compétences en littératie médiatique. (publié dans Les compétences en Education aux médias, un enjeu éducatif majeur, édité par le Conseil supérieur de l'éducation aux médias, 2013, p.37)
Le document est consultable ici : http://www.educationauxmedias.eu/sites/default/files/files/CompetencesEducationMedias_Web.pdf et sur le site du C.S.E.M. : http://csem.be/sites/default/files/files/CompetencesEducationMedias_Web.pdf
2 Les 5 pédagogies sont : l'analyse, la production, l'apprentissage de théories, le jeu et l'expression des émotions. http://www.media-coach.eu/moodle/file.php/1/moddata/forum/1/17/_Pedagogies-EM-PdT.ppt

Matériel

L'article « Étonnant smartphone », publié dans *Philéas & Autobule* n°55, « C'est quand qu'on est grand ? »
- Un smartphone connecté à Internet avec applications ou des captures d'écran de la liste des applications d'un smartphone
- La ligne du temps à compléter (voir annexe 3, p. 37)
- Des images de logos d'applications (voir annexe 2, p. 36)
- Des images montrant l'évolution des téléphones (voir annexe 1, p. 35)
- Un ordinateur lié à un rétroprojecteur ou un tableau blanc interactif (si possible)
- Plusieurs ordinateurs ou tablettes connectés à Internet pouvant être utilisés par les enfants
- La fiche de l'élève pour la catégorisation (voir annexe 4, p. 38) ; prévoir un exemplaire par enfant
- La grille d'analyse des applications mobiles (voir annexe 5, p. 39 ; prévoir un exemplaire par groupe
- Des feuilles A3 ou une reproduction au format A3 de la grille d'analyse des applications mobiles (voir annexe 5, p. 39) ; prévoir un exemplaire par groupe pour le partage au tableau
- De quoi écrire et dessiner
- Des captures d'écran du téléchargement d'une application

PRÉPARATION

Avant de mettre en place ce dispositif, l'enseignant veille à se familiariser avec l'histoire et l'usage d'un smartphone (si ce n'est pas le cas) et des applications. Il sélectionne ensuite celles qui seront présentées aux enfants au cours de la leçon.

DÉROULEMENT

1. INVITER À SE QUESTIONNER SUR L'ÉVOLUTION DU SMARTPHONE (20 MIN)

1.1. Faire émerger des représentations

a. À propos du smartphone

Pour introduire le sujet, l'enseignant demande aux enfants s'ils savent ce qu'est un smartphone et à quoi cela sert. Il leur demande de mentionner la différence entre un « smartphone » et un téléphone portable « classique »[1]. Suivant les réponses, il enchaîne ensuite en demandant s'ils savent si à leur âge, leurs parents avaient un téléphone portable.

1 « Un smartphone, ordiphone ou téléphone intelligent, est un téléphone mobile évolué disposant des fonctions d'un assistant numérique personnel, d'un appareil photo numérique et d'un ordinateur portable. La saisie des données se fait le plus souvent par le biais d'un écran tactile ou d'un clavier. (...) » http://fr.wikipedia.org/wiki/Smartphone

b. À propos de son évolution

L'enseignant fait participer différents enfants grâce à des relances : *« À votre avis, à quoi ressemblaient les anciens téléphones ? Que pouvait-on faire avec ? Savez-vous depuis quand existent les téléphones portables ? »*

Après avoir laissé les enfants s'exprimer, l'enseignant demande aux enfants de rechercher des images de l'évolution des téléphones portables. Il peut ensuite en projeter pour que tous les enfants les voient et relève leurs réactions : *« Que pensez-vous des anciens téléphones ? En aviez-vous déjà vu auparavant ? Qu'est-ce qui est différent maintenant avec les smartphones ? »*

1.2. Inviter à placer les générations de smartphones sur une ligne du temps

Enfin, pour clôturer cette partie, l'enseignant propose aux élèves de compléter une mini ligne du temps pour représenter l'évolution du téléphone portable. Cette ligne du temps (voir annexe 3, p. 37) se divise en 3 générations : 1980-1990, 1990-2000 et 2000-2010. Les enfants découpent les images de téléphones et les collent dans la case « génération » correspondante.

1.3. Lire l'article

L'enseignant donne le titre de l'article « Étonnant smartphone » de *Philéas & Autobule* n°55, pp. 22-23 et interroge : *« À votre avis, de quoi va parler cet article ? »* Il écoute les réponses des enfants et conclut « *Nous allons le découvrir tout de suite* » en procédant à la lecture.

2. CATÉGORISER LES APPLICATIONS : PHASE D'ANALYSE (50 MIN)

2.1. Introduire l'activité

Pour introduire cette étape, l'enseignant pose des questions en se basant sur l'article : *« Selon vous, qu'est-ce qui permet au smartphone de publier des photos, de payer des factures, d'indiquer le chemin, etc. ? »*

À ce moment-là, l'enseignant montre aux enfants des exemples d'icônes d'applications et demande aux enfants s'ils savent à quoi ils correspondent. Si le mot « application » apparaît, il demande aux enfants quelles applications ils connaissent et à quoi elles servent. Sinon, l'enseignant explique que ces logos correspondent à des applications. L'enseignant s'assure de présenter une grande diversité d'applications.

Ensuite avec les enfants, il élabore une définition commune du terme 'application'[1].

Il peut, par exemple, parvenir à une définition du type :

> Une application mobile est un programme (gratuit ou payant) téléchargeable qui fonctionne sur un smartphone ou une tablette.

1 L'enseignant peut au préalable se familiariser avec le concept d'application via http://www.definitions-marketing.com/definition/application-mobile/

2.2. Demander aux enfants d'analyser différentes applications

L'enseignant part ensuite des applications présentes sur un smartphone – une capture d'écran du sien ou un exemple d'Internet (voir annexe 2, p. 36).

« Comment pourrions-nous classer les différentes applications dont vous pouvez voir les icônes ici ? »

Il recueille les différentes propositions des enfants pour classer les applications. De nombreux classements sont possibles : par couleur, applications payantes ou gratuites, application sur lesquelles nous pouvons ajouter du contenu ou seulement lire…

L'enseignant propose aux enfants de les classer en fonction de l'usage qui en est fait : *« Je vous propose de les classer en fonction de ce à quoi elles nous servent. À quoi nous sert telle ou telle application ? Qui peut me donner un exemple ? »*

Voici un exemple d'un classement par catégorie :

- pour organiser son temps
- pour communiquer
- pour publier ou partager des photos
- pour jouer
- pour s'informer

…

L'enseignant écrit les différentes catégories au tableau.

L'enseignant sépare les enfants en petits groupes et distribue par groupe une feuille avec différentes icônes d'applications à classer. Les enfants travaillent pour organiser les applications par catégorie, en fonction de la liste des catégories qui a été établie plus haut. À la fin du temps de travail, un délégué de chaque groupe vient au tableau pour le partage. Il ajoute le nom des applications dans la catégorie adéquate.

2.3. Approfondir l'analyse à l'aide du tableau, (voir annexe 5, p. 39)

À partir de la catégorisation, l'enseignant demande aux enfants, toujours par groupes, de faire des recherches pour pouvoir compléter la grille d'analyse, voir annexe 5, p. 39.

3. DEMANDER AUX ENFANTS D'IMAGINER UNE APPLICATION : PHASE DE PRODUCTION (30 MIN)

L'enseignant constitue de nouveaux groupes de 3 ou 4 enfants et donne la consigne : *« En petits groupes, imaginez une application du futur (son logo et le service qu'elle propose) en vous référant au tableau (voir annexe 5, p. 39). Utilisez la feuille A3 pour présenter votre projet. Vous l'exposerez en 5 minutes devant la classe. »*

L'idée est qu'ils partent de ce qu'ils viennent de découvrir, qu'ils assimilent les caractéristiques et qu'ils transfèrent cela dans un nouveau projet issu de leur imagination.

4. PRÉSENTATION DES APPLICATIONS PAR GROUPES DEVANT LA CLASSE (30 MIN)

L'enseignant invite les enfants à venir présenter par groupe leur application devant la classe. Il encourage la classe à poser des questions ou à demander des précisions sur le projet présenté.

5. EN GUISE DE CONCLUSION, SENSIBILISER À LA QUESTION DES DONNÉES PERSONNELLES (FACULTATIF[1]) (20 MIN)

À la fin du dispositif, l'enseignant peut introduire brièvement à la question des données personnelles. Pour cela, il s'appuie sur le dernier paragraphe de l'article « Étonnant smartphone » : il définit ce que sont les données personnelles[2] puis explique en quoi il est important de les protéger[3] : *« Lorsque nos données ne sont pas protégées, elles peuvent être utilisées par des organisations à notre insu. Celles-ci peuvent en faire des choses illégales. »*

Pour illustrer la collecte des données personnelles, l'enseignant montre aux enfants (via des captures d'écran) les autorisations nécessaires pour télécharger certaines applications.

PROLONGEMENT

CONSACRER UNE LEÇON À LA QUESTION DE LA PROTECTION DE DONNÉES PERSONNELLES SUR INTERNET

Il faut toutefois noter que la notion de protection de données personnelles est très complexe et mériterait d'être abordée de manière plus approfondie dans une leçon à part entière. Différentes références peuvent être consultées sur le sujet :

- http://www.enseignement.be/index.php?page=26433&navi=4140
- http://www.enseignement.be/index.php?page=27443
- https://www.jedecide.be

1 Si l'enseignant décide de ne pas travailler ce point avec les élèves, le minutage du dispositif pédagogique se limite donc à 2x50 minutes + 30 minutes

2 Selon la loi belge : https://www.belgium.be/fr/justice/respect_de_la_vie_privee/protection_des_donnees_personnelles/donnees_personnelles

3 Ce qu'en dit le gouvernement belge : http://economie.fgov.be/fr/consommateurs/Internet/securite_information/protection_donnees_personnelles/

ANNEXE 1 :
ÉVOLUTION DES TÉLÉPHONES PORTABLES

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f7/Mobile_phone_evolution_Japan_1997-2004.jpg

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/33/Celulares.JPG/640px-Celulares.JPG

ANNEXE 2 :
IMAGES DE LOGOS D'APPLICATIONS MOBILES

Liens pour télécharger des images d'icônes d'applications mobiles :

- http://www.edufrance.fr/wp-content/uploads/2016/05/application-iphone.jpg
- http://images.frandroid.com/wp-content/uploads/2012/05/android-ions-mitchs-plat-screen-1.png

ANNEXE 3 :
LIGNE DU TEMPS À COMPLÉTER

ANNEXE 4 :

FICHE DE L'ÉLÈVE - CATÉGORIES D'USAGE DES APPLICATIONS MOBILES

Catégorie d'usage	Applications
Pour organiser son temps	
Pour communiquer	
Pour publier des photos et des vidéos	
...	
...	

ANNEXE 5 :
GRILLE D'ANALYSE DES APPLICATIONS MOBILES

Prévoir un exemplaire par groupe de travail.

Nom de l'application	Catégorie	Fonctionnalités utilisées du smartphone par l'application (appareil photo, localisation, contact, agenda, micro, haut-parleur…)
Comment l'application peut-elle rapporter de l'argent à ceux qui l'ont créée ?	Pourquoi le public aime-t-il utiliser cette application ?	Quels sont les inconvénients de cette application ?