

## Capsule Éthique Numérique

### CAPSULE 0

## « Le guide de l'explorateur numérique »

Fondation Blaise Pascal 2023

*Note d'accompagnement à l'animation*

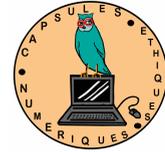
*Comme dans la vie, il faut une éthique du numérique qui permet de respecter la dignité humaine, la justice et la liberté (1). Le risque de manipulation est réel, et l'utilisation de l'intelligence artificielle peut encore augmenter ces risques. Cela concerne autant les créateurs de contenu que les utilisateurs de tout âge, dans leur pratique des réseaux sociaux par exemple. La connaissance nourrit l'action : comprendre le positif du numérique comme ses risques de dérive participe à forger des comportements éthiques et responsables, et à déjouer les pièges.*

(1) [https://www.ccne-ethique.fr/sites/default/files/2022-02/manifeste\\_cnpen.pdf](https://www.ccne-ethique.fr/sites/default/files/2022-02/manifeste_cnpen.pdf)

Cette animation introduit une série de 12 animations destinées à sensibiliser les élèves du cycle 3 au numérique dans leur vie. Sans diabolisation ni angélisme, l'objectif est de les amener à réfléchir, et idéalement d'adapter leurs pratiques vers une utilisation éthique et responsable. Cette courte note d'accompagnement vise à être une ressource pour les enseignants dans la préparation et l'animation pédagogique de leur classe.

**Cette capsule a comme objectif d'introduire aux enfants le concept d'un numérique éthique, ainsi qu'à proposer une méthodologie sollicitant leur participation active lors du visionnage des capsules de la série.**

**L'objectif, au terme du visionnage des différentes capsules, est de permettre à l'élève d'énoncer avantages et risques liés à la pratique des écrans et de la technologie, tout en proposant des solutions éthiques, individuelles et collectives, suscitant une modification dans leurs pratiques numériques. En effet, par la réflexion et le dialogue qui doivent accompagner les capsules, les élèves peuvent être conduits à réfléchir et à construire collectivement une éthique du numérique, en se fondant sur les mots-clés et exemples présentés par la capsule vidéo et les interventions d'autres camarades.**



❖ **Introduire le sujet : devenir un explorateur du numérique**

Chacune des 12 capsules de la série aborde une facette d'un sujet plus général, celui du numérique.

Le numérique étant un sujet que les élèves ont pour la plupart déjà croisé dans leur vie de tous les jours, les thématiques proposées tendent ainsi à offrir différents angles autour d'objets et mots-clés qui leur sont moins connus. Cette "capsule 0" permet d'introduire les enjeux liés à l'utilisation du numérique, ainsi qu'à une méthode d'exploration ludique pour l'élève.

La démarche présentée dans cette [capsule 0](#) propose ainsi à l'élève de se mettre dans la peau d'un **explorateur**, qui découvre progressivement le monde numérique en compagnie de la mascotte E-Bou.

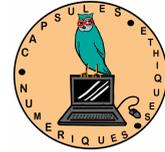
L'élève est ainsi placé au centre du sujet, devenant celui chargé de trouver les mots-clés et de les comprendre tout en déjouant les pièges du numérique et de l'IA.

Dans cette perspective, chaque capsule se présente comme un **épisode d'une aventure plus large**, qui tend toujours vers la découverte d'une éthique du numérique, et qui possède un titre, des mots-clés et des animations parfois exclusives, afin d'obtenir une identité visuelle propre, facilement identifiable pour l'élève. Il n'y a pas d'ordre chronologique obligatoire dans les 12 capsules, et il est possible de les aborder selon différents angles d'approche, selon les envies de la classe ou de l'équipe pédagogique (dans tous les cas, certaines capsules seront plus pertinentes que d'autres pour introduire un sujet spécifique).

→ **Ces capsules se veulent flexibles d'un point de vue pédagogique, et peuvent être abordées de différentes manières lors d'une séquence. Les thématiques peuvent être étudiées sans tenir compte de leur numérotation, et c'est l'enseignant.e (ou la classe) qui peut composer le parcours lui semblant le plus pertinent.**

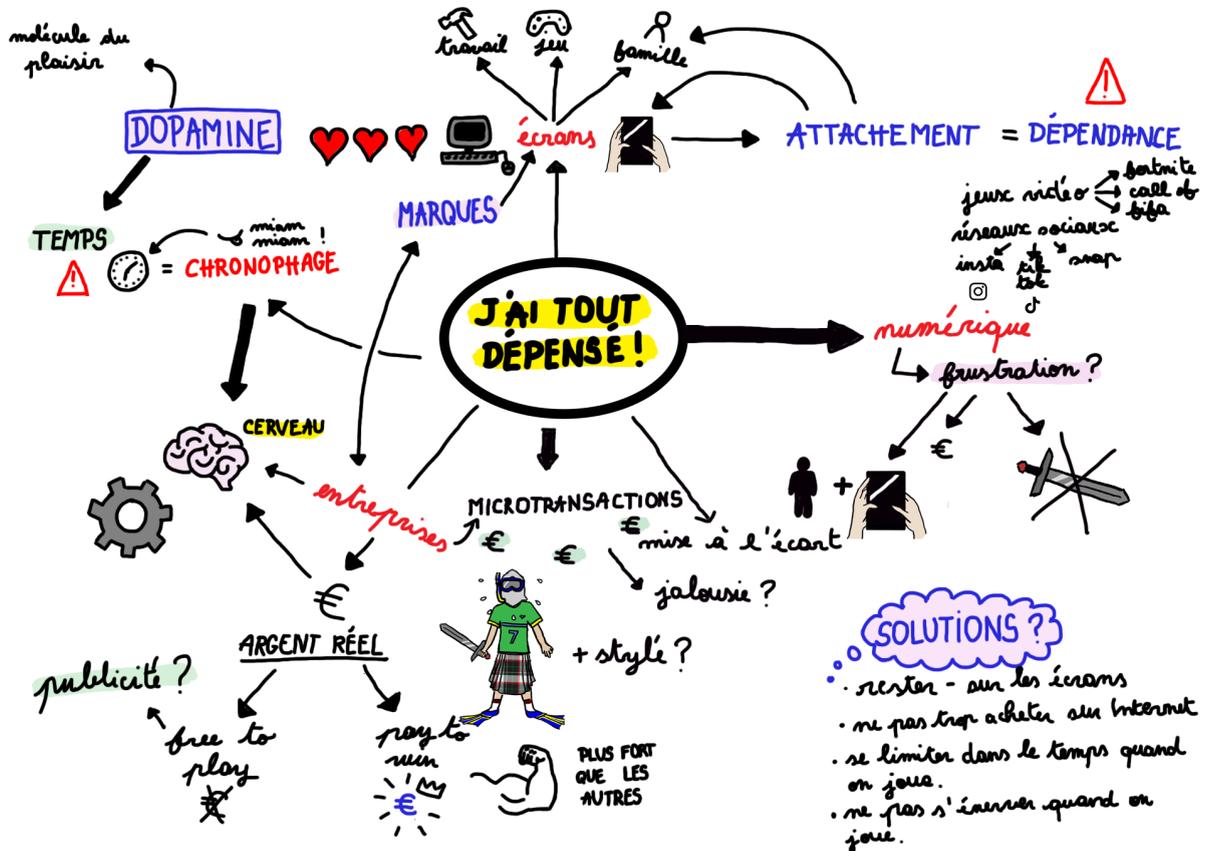
La note d'accompagnement associée à chaque capsule répertorie les différents aspects, mots-clés et exemples énoncés par la vidéo, et propose plusieurs idées de discussions/activités, que l'enseignant.e peut sélectionner pour une séquence dont la durée conseillée est de 1h. Chaque capsule a été conçue pour être **auto-suffisante**, et la note d'accompagnement est une ressource complémentaire pour l'enseignant. L'enseignant.e choisit son approche pédagogique et utilise les capsules et leur note d'accompagnement comme un support éducatif, qui regroupe outils et activités lui permettant d'interagir avec les élèves autour de la thématique choisie, sans que cela soit limitatif.

La [capsule 0](#) permet d'expliquer les modalités et les enjeux de cette exploration pour l'élève, qui sera accompagné par l'enseignant dans son périple.



- Cette première capsule vise à montrer la présence importante des écrans, de la technologie et de l'Intelligence Artificielle dans notre quotidien, et le fait qu'il est important d'en comprendre les rouages, afin de mieux **appréhender le monde numérique et de bénéficier de ce qu'il apporte sans tomber dans les pièges qu'on peut nous tendre sur Internet.**
- **E-Bou, la mascotte des capsules numériques**, apparaît pour la première fois dans cette capsule : il se présente, définit le numérique, et mentionne l'éthique. Il décrit ensuite le déroulement d'une capsule pour l'élève, avant de lui expliquer comment réaliser sa propre carte d'explorateur du numérique. La carte d'explorateur est construite de façon progressive par l'élève lors du visionnage de la capsule vidéo (de préférence durant les visionnages 2,3, voire plus si besoin), et elle sera également alimentée par les interventions des élèves lors de la discussion.
- **Une carte d'explorateur** est individuelle et personnalisée, ressemblant à une fiche de notes qui permet à l'élève de représenter visuellement ce qu'il a retenu des capsules, en répertoriant les différentes idées transmises par E-Bou. Le seul point commun entre deux cartes d'explorateur est le titre de la capsule étudiée, placé au centre de la page. Ensuite, l'élève peut placer les mots-clés et les exemples comme il le souhaite, les relier entre eux, les colorier, ou faire des dessins afin de rendre sa carte unique et compréhensible pour lui.
- L'enseignant peut choisir de ramasser les cartes à la fin de la session, s'il souhaite visualiser le travail de chaque enfant, puis leur rendre sans annotation. Il est important d'insister auprès de l'élève sur le fait que sa carte est personnelle, et qu'elle lui sert à bien cerner les enjeux du sujet, à sa manière. Au-delà de l'aspect ludique et original d'une carte d'explorateur, celle-ci permet également à l'élève **d'organiser clairement et simplement les différentes dimensions du sujet traité, tout en participant activement à la recherche d'une pratique éthique de l'objet traité.** Sur cette base, une carte d'explorateur collective peut être élaborée ensemble par la classe, si cela rentre dans l'approche pédagogique de l'enseignant.

EXEMPLE D'UNE CARTE D'EXPLORATEUR :



Dans cette carte modèle-type, on retrouve :

1. Le titre, au centre de la page.
2. Des mots-clés, cités par E-Bou dans la capsule, et souvent écrits et mis en avant dans la vidéo elle-même. Ils sont ici entourés, surlignés ou soulignés de différentes façons.
3. Des flèches de différentes tailles, qui permettent de relier les différents mots-clés entre eux.
4. Des exemples, ici représentés par des mots et des dessins.
5. Les différents aspects d'un même élément-clé, répertoriés dans la capsule vidéo.
6. Des acteurs, placés entre les mots-clés
7. Des solutions aux problèmes soulevés, données par les élèves lors de la discussion
8. D'autres dessins issus de la capsule, qui permettent de rendre la carte plus unique et vivante pour l'élève

❖ Ouvrir à la discussion

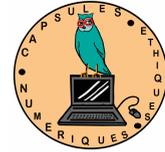
Chaque capsule présente les **bénéfices et les risques sociaux, émotionnels ou économiques liés au sujet traité, sans chercher à orienter l'élève vers une opinion prédéfinie**. L'objectif est avant tout de développer l'esprit critique lors du visionnage de la vidéo, et de le laisser parvenir à ses propres conclusions suite à la discussion avec ses camarades. Les capsules ne visent en aucun cas à diaboliser ou, au contraire, à idéaliser le numérique aux yeux de l'élève, mais davantage à établir une approche nuancée et critique du sujet, tout en restant simple et accessible.

- La capsule s'écarte d'une vision "**bonne**" ou "**mauvaise**" d'un élément particulier, afin de s'axer davantage vers la raison de l'existence de cet élément, et de pourquoi celui-ci peut-être bénéfique ou problématique pour la pratique numérique de l'élève, que celle-ci soit actuelle ou future.
- E-Bou, le narrateur, propose parfois des **solutions** à certains problèmes évoqués, mais celles-ci ne prennent pas une forme impérative, se présentant plutôt comme une énonciation de comportements qu'il est possible d'adopter afin de faire face aux dangers.
- A la suite d'un ou plusieurs visionnages, l'enseignant pourra animer la **phase de discussion**, durant laquelle l'élève peut utiliser la carte d'explorateur qu'il a réalisée, afin de parler de sujets l'ayant marqué. Une capsule vise à une discussion d'environ 30 à 45 minutes, afin de permettre à chaque élève d'intervenir et de partager ses expériences sur le sujet traité. L'intervention d'un élève peut être guidée par l'enseignant, selon les questions qu'il décide de soulever. Les discussions pourront notamment permettre d'approfondir la compréhension d'un **mot-clé** par la classe ("Alors, ça veut dire quoi dopamine pour vous?"), de faire émerger des **exemples** ("Est-ce que vous connaissez des applications qui peuvent créer de l'attachement à un écran?"), ou de recueillir des **témoignages et expériences d'élèves** ("Est-ce que ça vous ait déjà arrivé de vouloir dépenser de l'argent sur un jeu en ligne" ? "De ne pas voir le temps passer lorsque vous êtes sur un écran?"). La note d'accompagnement contient des suggestions de thèmes ou questions pour chaque capsule, ressources proposées en complément du travail de l'enseignant.

Ces thèmes de discussion doivent conduire à une participation collective, et permettre à chaque élève de contribuer à établir une synthèse de la capsule avec l'aide de son enseignant et du reste de la classe.

L'objectif est avant tout de **développer l'esprit critique** de l'élève, et de le laisser parvenir à ses propres conclusions suite à la discussion avec ses camarades. L'élaboration d'une liste personnelle ou partagée par la classe des "faire" et "ne pas faire" peut également être un outil.

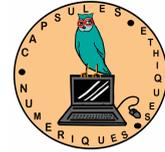
L'enseignant peut inviter l'élève à ne pas limiter sa réflexion à la salle de classe, et à mentionner ces sujets avec sa famille, ses proches, ses amis afin de prolonger la réflexion.



❖ **Éveiller l'intérêt de l'élève**

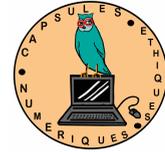
Une capsule se caractérise par sa forme **unique, interactive et ludique**, invitant constamment l'élève à faire preuve de curiosité, à participer et à partager ses connaissances afin d'aboutir à une **synthèse collective** sur le sujet traité. La découverte et la progression sont placées au centre de l'approche, permettant à l'élève de véritablement endosser le rôle de l'explorateur digital. Les Capsules Éthiques Numériques, dans leur fonctionnement, tendent à valoriser une capacité de discernement et de nuance chez l'élève, afin d'être capable de résoudre les énigmes/problématiques autour de la thématique étudiée durant la session.

- Les capsules, bien que numérotées, peuvent être explorées **dans n'importe quel ordre par les élèves**, grâce à des thématiques distinctes les unes des autres, mais reliées par un fil rouge : le numérique. La pluralité des sujets permet à l'enseignant, éventuellement avec la classe, de choisir la prochaine capsule à explorer, celle-ci pouvant ajouter de nouveaux éléments à la réflexion générale, à la manière d'un *Livre dont vous êtes le héros*.
- La liste des capsules peut être présentée sous forme de "**carte du monde**" ou "**archipel**", avec différentes destinations qui peuvent être épinglées après avoir été visitées, afin de progressivement découvrir le sens de l'éthique du numérique. Cette modélisation des capsules sous forme de carte du monde, fortement inspirée par les "menus" des jeux vidéo, confère également aux capsules une progression concrète, et donne aux élèves le sentiment de découvrir la carte au fur et à mesure.  
Cet archipel des capsules est une carte commune, réalisée collectivement par la classe, et qui permet de visualiser l'avancée de la classe dans la série des capsules, et de décider de la prochaine "destination", c'est-à-dire du prochain sujet à travailler, et de la prochaine vidéo à visionner.
- La **prise de notes active** sous forme de carte d'explorateur permet également de créer un intérêt chez l'élève, celui-ci pouvant cartographier les éléments qu'il croise lors de la vidéo ou de la discussion, tout en retenant les expériences de chacun. De plus, E-Bou pose parfois des questions directement aux élèves, ce qui les amène à interagir directement avec la mascotte, et à être intégré directement dans la vidéo. Ils deviennent les acteurs de l'exploration du numérique, E-Bou endossant le rôle de guide.



Afin d'apporter une ressource à l'enseignant dans sa préparation et conception des sessions d'exploration des capsules, chaque thématique s'accompagne d'une **note d'accompagnement** (similaire à celle-ci) lui permettant de cerner en amont les enjeux principaux de la capsule, de prendre connaissance des apprentissages visés, et d'avoir en tête les définitions des différents mots-clés sollicités par le sujet.

- **L'enseignant est celui qui fixe les modalités d'exploration de la capsule** (nombres de visionnage de la vidéo, sujets abordés lors de la discussion, distribution de la parole...). Il peut **faire des pauses** entre des visionnages successifs de la capsule vidéo, ou entre deux séquences de la vidéo. Cela peut ménager des temps pour la discussion, et pour que les élèves puissent réaliser leur carte.
- L'enseignant, outre ses connaissances propres, pourra s'appuyer sur le **lexique** inclus dans la note d'accompagnement afin d'assister les élèves lors de leurs tentatives de définition ou d'explication.
- **À la fin de chaque session**, l'enseignant pourra guider la **réalisation d'une synthèse avec les élèves**, afin de résumer les différents sujets abordés, d'aboutir à des réponses éthiques et viables aux problématiques évoquées, et d'inscrire la progression de la classe sur **l'archipel** (cf. p.6). Un tableau, répertoriant les mots-clés, les problématiques qui y sont liées, ainsi que les solutions envisagées par les élèves, peut être construit par l'enseignant et la classe au terme de chaque session.
- **L'archipel**, étant la carte d'exploration globale pour la classe, répertorie les différentes capsules à la manière d'une carte au trésor, et peut être utilisée et complétée par l'enseignant, afin de permettre à la classe de visualiser sa progression.



Tout projet se doit de mesurer son impact, autant dans un objectif de bonne utilisation des ressources investies que dans une démarche d'amélioration continue.

De manière concrète, il convient de mesurer l'impact des capsules selon deux axes :

- **Comprendre quels concepts et messages les enfants ont retenu**
- **Identifier si les enfants ajustent leur comportement en fonction de ce qu'ils ont conclu de la capsule**

Par ailleurs, les capsules abordent des thèmes complémentaires, étant parfois conduits à s'entrecroiser : une carte d'explorateur permet de mesurer les liens que les enfants feront entre ces différents thèmes.

Idéalement, il faut une complémentarité entre l'**analyse "à chaud"** après le visionnage de la capsule, et une **analyse plus complète** suite à la discussion.

Plusieurs outils complémentaires peuvent être mis en œuvre pour ce faire :

- Un **questionnaire simple** juste après la séquence visionnage / discussion pour chaque élève (un exemple est fourni dans la note d'accompagnement)
- Un **tableau**, idéalement mural et laissé dans la classe, avec les « **faire** » et « **ne pas faire** » que les enfants auront extraits de chaque capsule
- En fin de trimestre ou en fin d'année, un **questionnaire anonyme** demandant aux élèves si, pour chacun des « faire » et « ne pas faire », ils le font pas du tout / de temps en temps / toujours.