

Capsule Éthique Numérique

« INTRODUCTION - Le guide de l'explorateur numérique »

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 numérique et l'intelligence artificielle amènent des innovations scientifiques qui répondent aux défis majeurs, par exemple en révolutionnant la recherche et les pratiques médicales. Néanmoins, les risques de désapprentissage et de perte d'esprit critique sont réels, 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. **La connaissance nourrit l'action : comprendre les possibilités du numérique comme ses risques de dérive participe à forger des comportements éthiques et responsables.***

(1) https://www.ccne-ethique.fr/sites/default/files/2022-02/manifeste_cnpen.pdf

Cette animation introduit aux élèves une série de 10 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 à adapter leurs pratiques vers une utilisation éthique et responsable des outils et plateformes numériques.

La capsule vidéo *Le guide de l'explorateur numérique*, présente aux élèves le concept d'un numérique éthique, et introduit la série de 10 capsules, axées autour de l'attachement aux écrans, de nos pratiques numériques, des risques de manipulation et de harcèlement en ligne, ainsi que de la démystification du code, de la robotique et de l'Intelligence Artificielle. Ces séquences pédagogiques consistent en l'étude d'une thématique éthique particulière, au travers d'une capsule vidéo montrée en classe. Cette dernière sollicite la participation active des élèves durant les discussions qui suivent le visionnage, pour leur permettre d'énoncer des avantages et des risques liés aux pratiques en ligne ou à des technologies numériques. Dans le même temps, la classe peut proposer des solutions éthiques, individuelles ou collectives, qui peuvent conduire à des changements dans leurs pratiques. Au fil des séquences, les élèves peuvent être conduits à réfléchir, et à affiner leur esprit critique dans le but de construire une éthique du numérique partagée.

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 à offrir différents angles d'approche pour traiter des concepts explorés dans les capsules, ainsi qu'introduire des mots-clés qui pourraient leur être moins familiers.

La note d'accompagnement est conçue comme une « boîte à outils » utile aux enseignants pour construire leur séquence pédagogique afin d'aider l'élève dans son travail de compréhension des enjeux éthiques issus des capsules.

Cette capsule introductive présente les concepts et définitions de base:

- **La mascotte e-Bou** qui animera et rythmera chacune des animations en posant les questions thématiques et en s'adressant directement à l'élève. C'est E-Bou que l'on retrouve dans le logo des Capsules Éthiques et Numériques. C'est un clin d'œil reliant l'association du hibou à la sagesse et au savoir (en Grèce Antique, le hibou symbolise non seulement la sagesse, mais aussi la vigilance et l'acuité intellectuelle) avec le « E » souvent utilisé pour les aspects numériques.
- Une **définition** par des exemples de ce que l'on entend par **numérique**, de ce que cela recouvre derrière les écrans, comme les réseaux sociaux ou l'Intelligence Artificielle.
- Une traduction de **l'éthique du numérique** en trois concepts simples et abordables : **responsabilité, respect, écologie**.
- La méthode **d'apprentissage et d'engagement** proposée pour chaque séance pédagogique :
 - **Regarder** : Un visionnage actif avec prise de notes est recommandé, par le biais d'une **carte d'explorateur** par exemple (démarche similaire à celle de la « carte mentale » - voir le **tutoriel enseignant** pour plus d'information).
 - **En parler** : En classe, avec une discussion autour des concepts et mots-clés de chaque capsule. L'enseignant facilite et canalise la discussion, et peut s'aider des ressources (notes d'accompagnement, vocabulaire) que nous mettons à sa disposition (voir le **tutoriel enseignant** pour plus d'information). Les élèves peuvent être encouragés à en parler également en dehors de la classe, avec leurs amis ou leurs parents.
 - **Retenir et adopter les bonnes pratiques** : À travers la réflexion personnelle et la discussion en classe, identifier les avantages et les pièges, trouver des solutions, des actions (à faire, à ne pas faire). Le « carnet de bord » permet à l'élève de noter ses bonnes intentions et de s'auto-évaluer quelques semaines plus tard (voir le **tutoriel enseignant** pour plus d'information).
- Le rôle de l'enseignant comme référent et facilitateur est rappelé dans l'animation

Thèmes abordés dans la capsule

e-Bou se présente aux élèves et introduit le sujet (0:00 - 0:30)

Définition du numérique et de l'éthique (0:30 - 0:52)

Introduction de la méthode : écouter, écrire, en discuter (0:52 - 1:06)

Objectifs : identifier avantages et dangers, trouver sa solution (1:06 - 1:20)

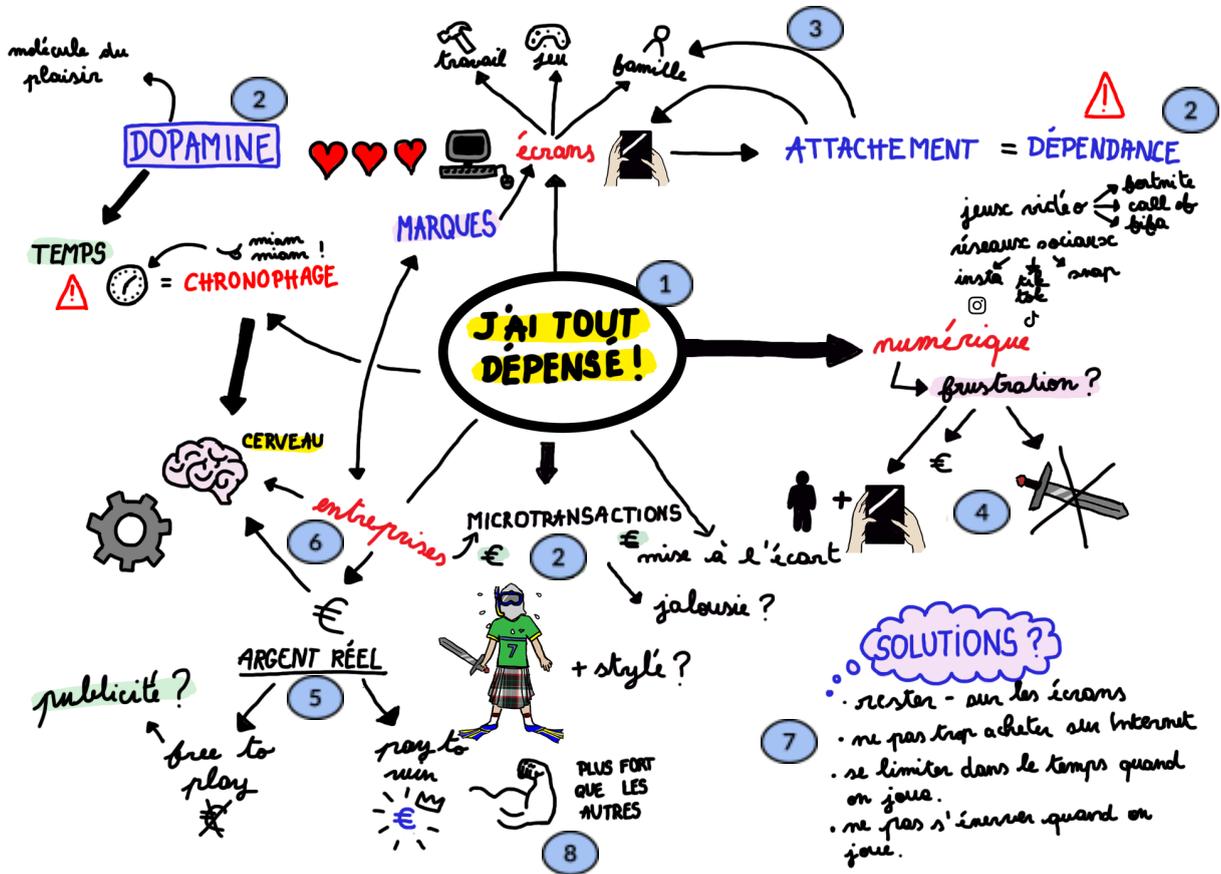
Réaliser la Carte d'explorateur (1:20 - 1:55)

Engager la discussion avec les camarades et l'enseignant (1:55 - 2:20)

Identifier les bonnes pratiques que l'élève peut adopter (2:20 - 2:25)

Conclusion (2:25 - 2:52)

EXEMPLE D'UNE CARTE D'EXPLORATEUR :



Dans cet exemple de carte d'explorateur, 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, que l'élève peut ajouter à sa guise, et qui permettent de rendre la carte plus unique et vivante pour l'élève

La démarche présentée dans cette capsule introductive 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 la personne chargée de trouver les mots-clés et de les comprendre, d'identifier les bons chemins et de déjouer les pièges du numérique et de l'IA.

Afin de pouvoir améliorer ses méthodes pédagogiques, et proposer du contenu adapté aux classes du 3ème cycle, la Fondation Blaise Pascal invite les enseignants à partager leur avis, ainsi que celui des élèves, au travers des questionnaires disponibles dans les différentes notes d'accompagnement. Ces questionnaires, respectant l'anonymat des élèves, peuvent être envoyés à la Fondation par courrier à l'adresse suivante :

**Fondation Innovation et Transitions
Fondation Blaise Pascal
3 place de la Bourse
69002 Lyon**

Ou en nous les scannant, et en nous les envoyant à l'adresse e-mail suivante :

capsules@fondation-blaise-pascal.org

Ou à Laurence Devillers, chargée de la supervision des *Capsules Éthiques Numériques* :

devil@lisn.fr

Si vous avez des questions ou des suggestions à partager à notre équipe sur les capsules, n'hésitez pas à nous joindre via l'adresse postale ou l'adresse mail mentionnées ci-dessus.

Merci beaucoup,

La Fondation Blaise Pascal



ANNEXES

Avis des élèves

(à envoyer après chaque séance puis à la fin de l'année scolaire - adresse en bas du formulaire)

Le titre de la capsule :

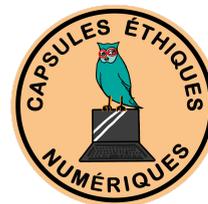
Classe : CM1 / CM2 / 6ème

	☹️ ☹️	☹️	😊	😊😊
Est-ce que le sujet t'a intéressé ?				
Est-ce que c'était difficile à comprendre ?				
Que penses-tu des animations ?				
Que penses-tu de la durée de l'activité ?				
Comment as-tu trouvé cette activité ?				

Qu'est-ce que tu as appris, que tu ne savais pas déjà ?

Quelles sont les deux choses les plus importantes que tu as retenues ?

Quels sont les mots que tu n'as pas compris ?



Est-ce que tu avais déjà discuté de ce sujet avec un ami ou un camarade de classe, avant d'avoir vu la capsule ?

Est-ce que tu penses que vous discuterez de ce sujet avec tes camarades de classe, maintenant que tu as regardé la capsule ?

Tout ce que tu voudrais dire en plus !

**Documents à envoyer à l'adresse e-mail : capsules@fondation-blaise-pascal.org
ou par courrier à Fondation Innovation et Transitions, 3 place de la Bourse 69002 Lyon**

Retour de séance par l'enseignant ou l'enseignante

(à envoyer après chaque séance puis à la fin de l'année scolaire - adresse en bas du formulaire)

Transmettre à la Fondation Blaise Pascal

- **Votre retour d'expérience** pour chaque capsule (formulaire ci-dessous)
- Les questionnaires remplis par chacun des élèves à l'issue de chaque séance
- La carte d'explorateur individuelle (ou collective) à l'issue de chaque séance
- Le carnet de bord complété par chaque élève, au terme de la dernière séance

Capsule étudiée :

Classe : CM1 / CM2 / 6ème

Nombre d'élèves :

	☹️ ☹️	☹️	😊	😊😊
Le sujet de la vidéo est adapté aux élèves du cycle 3				
Clarté des objectifs d'apprentissage				
Difficulté du vocabulaire				
Qualité des animations				
Durée				
Compréhension des objectifs d'apprentissage par les élèves				
Intérêt des élèves				
Satisfaction d'ensemble				

Avez-vous utilisé cette vidéo en

- Une seule séance
- Plusieurs séances rapprochées
- Plusieurs séances espacées

Avez-vous utilisé cette vidéo

- Comme un sujet particulier, une fois
- Intégré dans un programme pédagogique
 - Si oui, lequel

Est-ce que les élèves ont été intéressés ? Ont-ils été attentifs dans l'ensemble ? Ont-ils été actifs et participatifs dans la discussion ?



Ce que vous avez le plus apprécié :

Ce qui pourrait être amélioré :

Vos exemples ou suggestions pour bien utiliser cette vidéo :



Commentaires - Tout ce que vous voudriez nous dire :

**Documents à envoyer à l'adresse e-mail : capsules@fondation-blaise-pascal.org
ou par courrier à Fondation Innovation et Transitions, 3 place de la Bourse 69002
Lyon**