

1.4 Un outil pour travailler avec la classe et dans toute l'école

La ressource « Oui, allo ? » offre de multiples opportunités de pratiquer l'EDD.

Informations de base

Par exemple, il est possible de proposer des activités en classe qui favorisent les interconnexions à l'aide d'un code de couleurs: société ■, environnement ■, économie ■, les dimensions spatiale ■ et temporelle ■ utilisées dans les fiches d'information de base.

- Demander aux élèves de chercher les cases oranges ■ dans la fiche de travail. Quels liens pouvez-vous établir entre ces informations et la page décrivant certains aspects de l'économie? Faites le même travail avec les cases d'autres couleurs.
- Dans la page avec les cases grises ■, faire observer le diagramme du cycle de vie d'un téléphone portable. Demander ensuite aux élèves de rechercher tous les éléments de la feuille qui illustrent les différentes étapes et de construire ensemble une carte mentale.
- Le tantale est souvent mentionné dans la fiche d'activité. Quels sont les aspects économiques, sociaux et environnementaux de ce métal?
- Dans la page avec les cases roses ■, il est question de l'utilisation et de l'abus des téléphones portables. Des phénomènes similaires existent-ils partout? Quelles contre-mesures ont été prises, avec quelles conséquences pour la société?



Les fiches de base sont utilisées d'une part par l'enseignant.e pour approfondir le sujet, et de l'autre par les élèves du cycle 3 pour des travaux de groupe. A chaque chapitre correspond une page internet avec un texte plus exhaustif, des images, des graphiques, des vidéos et des liens vers des pages de développement toujours liées au sujet du chapitre. Ces contributions supplémentaires sont facilement consultables grâce aux codes QR figurant dans ce dossier ou sur le site web :

www.education21.ch/fr/oui-allo

L'apprentissage par la recherche-découverte

Afin de soutenir l'apprentissage par la recherche-découverte, il est judicieux d'introduire un thème par une question problématisante, telle que « Qu'est-ce qu'une utilisation intelligente du smartphone? ». Par problématisante, on entend qu'on ne peut répondre à la question sans ambiguïté et qu'elle peut donner lieu à une controverse factuelle et normative. L'accent n'est donc pas mis sur la bonne réponse à donner, mais sur la recherche discursive de solutions possibles. La question, relative à l'EDD, est ouverte, liée à la vie des élèves, étudiant.e.s et apprenti.e.s, complexe, suscite la curiosité, ne permet pas de répondre clairement par oui ou par non, touche au plus grand nombre possible d'aspects et d'intérêts, et encourage la réflexion et l'action. Elle constitue de fait le fil rouge du travail, de la planification à la mise en œuvre de l'enseignement, et la réponse fournie sera argumentée, sans être nécessairement définitive. Elle est également pertinente pour la société dans son ensemble et ne peut être développée qu'en incluant les perspectives des différents acteurs et en considérant les aspects écologiques, économiques, sociaux, spatiaux et temporels.

Exemples de questions problématisantes :

- Vivre sans smartphone, c'est possible ? A tous les âges ?
- Comment utiliser le smartphone en consommant moins d'énergie ?
- Qu'est-ce qu'un téléphone mobile durable ?
- Combien vaut le smartphone que je jette ?
- Mon smartphone peut-il remplacer mon enseignant.e ?
- Quelle est la durée idéale d'utilisation du smartphone sur une journée ? Est-ce que je voudrais passer plus ou moins de temps sur mon smartphone ?
- Les avantages du smartphone sont-ils plus importants que ses inconvénients ?
- Quels sont les arguments les plus influents pour (m')inciter à changer ou à conserver un smartphone ?
- En quoi le smartphone peut-il changer les apprentissages, l'acquisition de savoirs ?
- Comment une personne électrosensible est-t-elle impactée dans sa vie quotidienne dans notre société multiconnectée ?
- En quoi ma liberté est-elle concernée positivement ou négativement par l'usage d'un smartphone ?

Les pistes pédagogiques de «Oui, allo?» pour les cycles 2 et 3

«Oui, allo?» contient trois pistes pédagogiques pour aborder le thème du smartphone dans une perspective EDD. Pour le cycle 2, une première activité donne la possibilité de mener une enquête sur les applications pour smartphones. La seconde activité invite à un voyage entre hier, aujourd'hui et demain.

L'activité pour le cycle 3 quant à elle se présente sous forme de méthode puzzle. La première partie de l'activité consiste en la collecte d'informations (consommation, matières premières et production, usage, élimination et recyclage) et une vue d'ensemble, la seconde partie comprend un développement du thème et des propositions d'action.

Ces trois pistes sont accessibles pour d'autres cycles avec les adaptations nécessaires.

Autres activités, idées pour l'enseignement (cycles 2 et 3)

Voici quelques autres idées d'activités possibles à réaliser dans votre classe ou au niveau de l'école :

- Tenir un journal de bord de son usage du téléphone portable.
- Posséder un smartphone : distinguer besoin et désir.
- Sur le smartphone, la vue et l'ouïe sont sollicitées au détriment des autres sens. Récolter des idées d'activités sans smartphone qui utilisent tous les sens et les mettre en œuvre.
- Partir de situations potentiellement problématiques quant à l'usage du smartphone et chercher ensemble les solutions envisageables (jeux, pornographie, harcèlement, etc.).
- Rédiger ensemble une charte de l'usage du téléphone portable en classe, dans l'école et pour les devoirs.
- Organiser une chasse aux trésors avec des smartphones, par ex. avec *Actionbound*.
- Inviter un.e policier.ère expert.e de problématiques liées au smartphone.
- Lancer le défi de se passer de son smartphone une journée entière/une semaine entière; observer et noter ce qui se passe, ce qu'on ressent, les constatations (par ex. le nombre de notifications non lues).
- Comparer les prix de vente des smartphones ici et ailleurs.
- Distinguer ce qui est privé de ce qui peut être rendu public. Comment mieux protéger ma vie privée ?
- Trouver des chiffres sur le temps passé sur le smartphone, à y jouer, le % de contenu internet consacré à la pornographie, etc.
- Comparer une partie de jeu sur un smartphone et une partie de jeu de plateau et en tirer des conclusions, notamment au niveau des interactions sociales, de la créativité.
- Imaginer comment nos parents et grands-parents faisaient sans smartphone pour se rencontrer, échanger, fixer des rendez-vous, se parler, etc.

Activités, idées pour toute l'école

- Mettre en place un réseau social qui réunit tous les acteurs de l'école et où l'on peut apprendre en sécurité les règles de sociabilité sur l'internet.
- Mettre sur pied une exposition de photos prises avec le smartphone sur un thème prédéfini. Ev. récompenser l'auteur.e (élève, enseignant.e, parent, etc.) de la ou des meilleures photos. Idem avec des vidéos sous forme de festival de cinéma, avec jury, catégories et remise des prix.
- Organiser une journée sur le thème du smartphone et inviter divers intervenant.e.s externes afin de toucher à plusieurs problématiques.