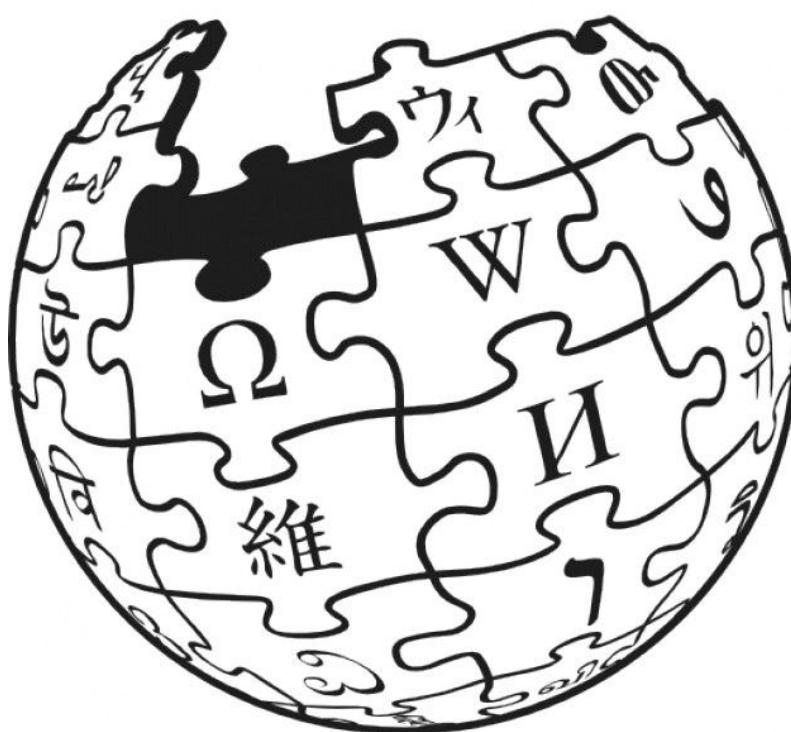


GUIDE D'ANIMATION DES ACTIVITÉS



ITINÉRAIRE 10 : CRÉER UNE PAGE WIKIPÉDIA SUR LA CLASSE/LA
COMMUNE/UN ÉVÉNEMENT

ITINÉRAIRE 10 : CRÉER UNE PAGE WIKIPÉDIA SUR LA CLASSE/LA COMMUNE/ UN ÉVÉNEMENT

LES OBJECTIFS

- SE DOCUMENTER EN LIGNE SUR UN SUJET DONNÉ (RECHERCHE, PERTINENCE, FIABILITÉ, ETC)
- SAVOIR VÉRIFIER LA FIABILITÉ D'UNE INFORMATION
- COMPRENDRE COMMENT SE CONSTRUIT CETTE ENCYCLOPÉDIE COLLABORATIVE, SON INTÉRÊT ET SES LIMITES
- PRODUIRE DE L'INFORMATION DANS UNE DÉMARCHE DE CO-CONSTRUCTION DES SAVOIRS

RÉFÉRENTIEL DE L'ACTION

	Compétence 1 : Impliqué-e-e dans une démarche de production de connaissance, l'élève sait recueillir et collecter l'information sur un sujet donné.	Compétence 2 : Impliqué-e-e dans une démarche de contribution en ligne, l'élève maîtrise les codes de fonctionnement d'une encyclopédie collaborative en ligne, ses avantages et ses limites
SAVOIR	> L'élève sait différencier une donnée d'une information	> L'élève connaît le fonctionnement de Wikipédia > L'élève connaît les composantes d'un article de qualité/"fiable"
SAVOIR-FAIRE	> L'élève sait effectuer une recherche pertinente en ligne > l'élève sait vérifier la fiabilité d'une information > l'élève sait documenter ses sources en respectant les droits d'auteur > L'élève sait comment archiver / récupérer les données - textes et images - qu'il a trouvées sur le net > L'élève sait produire un contenu	> L'élève sait compléter et/ou illustrer un article existant > L'élève sait créer un nouvel article et le mettre à jour > L'élève sait prévenir la communauté en cas de contenu inadapté
SAVOIR-ÊTRE	> L'élève est capable de percevoir le potentiel de la sérendipité/dispersion lors des phases des recherche.	> L'élève est capable de travailler en équipe, de collaborer

MAILLAGE DES ACTIVITÉS

Module	Activités menées en classe	Activités menées à la maison
Module 1 : Découvrir les usages et le fonctionnement de Wikipédia	Séance 1 : Comprendre le web et les médias/réseaux sociaux (dont Wikipedia)	
		Activité 1 : Wikipédia et vous ? Petit quizz en ligne pour parents et enfants
	Séance 2 : Appréhender Wikipédia : découverte et personnalisation des comptes	
		Activité 2 : "Peut-on se fier à Wikipedia"? Défiiez Wikipédia en famille
	Séance 3 : Qu'est ce qu'un bon article, un article complet ?	
		Activité 3 : Chercher la page "métier" de ses parents et noter ensemble les compléments possibles
Module 2 : Les bases méthodologiques pour contribuer	Séance 4 : Documenter un article → chercher efficacement sur internet et stocker/archiver mes découvertes	
		Activité 4 : Trouver les mots-clés/groupes de mots-clés qui ont permis d'arriver à ces images/articles/recettes
	Séance 5 : Comment vérifier la fiabilité des informations en ligne	
		Activité 5 : Vrai ou faux ? A toi d'enquêter
	Séance 6 : Illustrer des articles existants : savoir illustrer mon sujet et faire le point sur la propriété intellectuelle	
		Activité 6 : Partir à la recherche des origines d'une image en ligne (via google image et/ou TinEye)
Module 3 : Création d'une nouvelle page Vikidia	Séance 7 : Définir la thématique et les composantes de la page à créer/compléter ("histoire", "population", etc) et répartition des rôles/tâches	
		Activité 7 : Chercher des informations sur la partie à documenter et noter les sources
	Séance 8 : Compléter des articles existants ou rédiger et illustrer des parties de l'article par groupes	
	Séance 9 : Finalisation des contributions	
Module 4 : Evaluation et bilan		Activité 8 : Visite de la page et commentaires (via l'onglet "discussion")
	Séance 10 : Améliorations, bilan et évaluation	

DEPLOIEMENT NUMÉRIQUE DU PROJET TANDEM À L'ÉCOLE ET À LA MAISON

DES CONSEILS POUR INITIER VOTRE PROJET ET ÉVITER LES ÉCUEILS

L'EXPÉRIMENTATION TANDEM

Cet itinéraire est le fruit d'une collaboration fructueuse entre des personnes et des organisations d'horizons très différents. Nous avons, le temps de ce projet, formé un «tandem». Cet itinéraire a été imaginé avec des parents et des enseignants. Les enfants de classes pilotes ont expérimenté cet itinéraire en classe et à la maison.

Si vous lisez ces lignes, nous faisons le pari que vous avez déjà l'envie de vous réapproprier Tandem. Quelques conseils utiles pour faire cela :

LE CHOIX DES OUTILS NUMÉRIQUES

Dans le cadre du projet Tandem, nous avons fait un choix : celui d'utiliser le cloud de google avec les applications de la «google suite». En utilisant ce que nous avons déjà, matériel et accès réseau, cette solution a rendu possible, sans moyen financier :

- La production de l'ensemble du corpus documentaire que nous mettons aujourd'hui à votre disposition sous un format libre et ouvert.
- La mise à disposition d'un lieu numérique collaboratif cohérent pour les élèves et les adultes

Toutefois, nous n'avons pas réellement évalué l'usage du cloud de google dans les classes pilotes qui ont expérimenté les itinéraires.

EXIGENCES, ENJEUX OU CONTRAINTES?

Ce que nous souhaitons vous proposer est bien une *organisation numérique*. Libre à vous de déployer cette organisation avec vos moyens et en respectant vos exigences, enjeux et contraintes locales.

De quels ordres sont ces exigences?

ÉTHIQUE

Clarifiez dès le départ les enjeux éthiques si vous souhaitez utiliser une plateforme comme «google suite» ou «google apps for education». Comme tout acteur du monde de l'éducation, nous avons une responsabilité. Nous devons l'assumer en toute transparence.

JURIDIQUE

Effectuez les démarches nécessaires auprès de votre *Délégué à la protection des données* dans votre établissement ou dans votre organisation.

TECHNIQUE

Il vous appartient de déterminer avec votre *Direction des Services de l'Information* si vos choix nécessitent d'adapter le réseau de l'école, le matériel de l'école.

INCLUSIVITÉ

Le numérique est bien facteur d'inclusion à l'école. Pour autant, que vous soyez enseignant·e ou parent, gardez toujours en tête qu'il convient de modérer votre représentation des usages numériques. Supposer que votre représentation est universelle peut rapidement devenir un facteur d'exclusion. Bref, gardez un regard critique sur vos propres usages. Nous vous invitons à lire le document [Synthèse des besoins](#) issu de la première phase du projet Tandem.

ORGANISATION NUMÉRIQUE

COMPRENDRE LE WEB ET LES MÉDIAS/RÉSEAUX SOCIAUX



Séance n°1

90 min

Contexte de la séance

C'est la première séance en classe de l'itinéraire, il importe de refaire un point sur le projet.

Objectifs de la séance

- > Pouvoir se représenter le fonctionnement technique d'Internet
- > Permettre aux élèves de formuler leurs représentations sur la fonction des médias et réseaux sociaux
- > Comprendre qu'il existe une diversité de réseaux sociaux pour une diversité d'usages
- > Prendre conscience de la notion d'identité numérique

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- d'expliquer ce qu'est un média social et de savoir qu'il en existe pour des usages très variés
- de définir à quelle catégorie de média social appartient Wikipédia
- d'expliquer simplement (avec ses mots) comment marche internet

Matériel nécessaire

- le [support de présentation de la séance 1](#)
- un vidéoprojecteur
- des postes informatiques (ou tablettes) connectés à internet (6 postes minimum et jusqu'à un poste pour 2)
- 2 pelotes de laines (ou bobines de fil épais) de 2 couleurs différentes
- 6 petites pinces métalliques (fournies)

Déroulement

1/ UNE TOILE D'ARAIGNÉE



Crédits : La Pachamama Ferme éco-citoyenne

L'intervenant.e explique qu'Internet, ce sont des millions d'ordinateurs reliés entre eux, comme une immense toile d'araignée.

Animation :

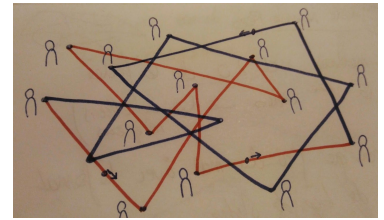
"Vous avez peut-être déjà entendu le mot "web", "page web" ? Savez-vous ce que ça signifie ? Ça veut dire "toile" en anglais, comme toile d'araignée (spider web)."

Grâce à ce réseau, que peut-on faire ? : (montrer les petites cartes à chaque fois qu'une réponse est évoquée)

- regarder des pages web
- regarder des vidéos
- écouter de la musique
- discuter en direct
- s'envoyer des messages, des photos

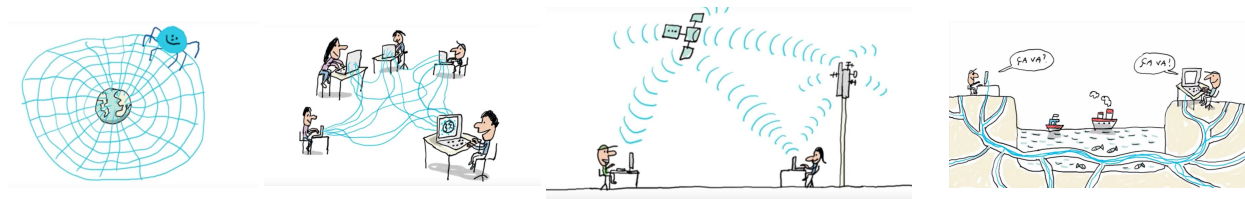
Ensuite, faire faire l'exercice :

- Tisser tout d'abord 2 toiles (une de chaque couleur) entre les élèves (relier 6 ou 7 élèves à travers la classe pour chaque toile, dont certains peuvent tenir un bout des 2 pelotes)
- Chaque élève représente un ordinateur ou un serveur.
- Un-e élève tient le bout de la pelote, et ensuite chaque élève relié-e tient le fil de laine dans ses doigts pendant la durée de l'activité.
- Deux élèves qui ne tiennent pas de toile s'échangent les contenus qu'ils veulent (via les cartes "vidéos", "images", "musique", etc) qu'ils font glisser le long du réseau filaire à l'aide des petites pinces métalliques, pour symboliser le partage et les échanges d'information sur le réseau.
- Puis deux autres s'échangent d'autres contenus à travers les ondes (fil d'une autre couleur).
- Deux autres enfin, (qu'on imagine sur 2 continent différents, donc entre 2 élèves-ordinateurs-serveurs éloignés dans la classe), discutent en direct, toujours en faisant circuler l'étiquette sur le fil.

**2/ COMMENT ÇA MARCHE INTERNET ?**

(SLIDES 1-6)

Après avoir vécu une expérience de "réseau", reprendre ce qui a été vu dans le jeu et faire le pont avec les 4 images de qui expliquent le fonctionnement d'Internet (SLIDE 3).



Puis montrer la vidéo suivante qui reprend ce qui a été dit jusque là pour résumer le fonctionnement d'internet :

<https://www.youtube.com/watch?v=8qiEfhA-Wk4> (SLIDE 4)



→ On parle aussi de "web 2.0" : demander si ce nom leur évoque quelque chose.

(SLIDE 5)

Expliquer qu'Internet permet à tout le monde de lire, regarder et écouter des choses (texte, images, musique, vidéos) mais aussi de **partager** des contenus qu'il a produit. Nous sommes donc tous et toutes **émetteurs**, c'est à dire que nous émettons/diffusons l'information, et **récepteurs**, c'est à dire que nous recevons l'information.

3/ COMMENT ACCÈDE T-ON À INTERNET ? Navigateurs et moteurs de recherche

(SLIDES 6-14)

Le navigateur est un **logiciel** ou une **application** qui permet de lire une **page internet**.

A ne pas confondre avec un moteur de recherche, ni un système d'exploitation (Mac OS, Windows, Linux). Demander s'il connaissent les navigateurs montrés sur la slide : Firefox, IE, Google Chrome, Safari...

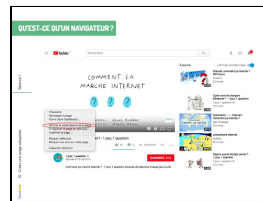
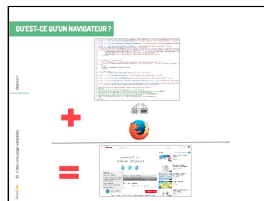
Les moteurs de recherche nous servent de "lunettes" pour lire le langage des ordinateurs que nous ne comprenons pas (mais que nous pouvons apprendre).



Expérience : (possible à faire au tableau en "démonstration" en fonction du temps, pour aller plus vite)

(SLIDES 9-11)

Demander aux élèves d'aller sur une page web (Youtube, un site web, etc, peu importe) et de cliquer sur le bouton droit de la souris, puis de cliquer sur "afficher le code source" et d'observer ce qu'ils voient.



→ Ce sont bien grâce aux "lunettes" que constituent les navigateurs que nous pouvons voir les pages web et les comprendre.

(SLIDES 12-14)

Le moteur de recherche (à ne pas confondre avec les navigateurs!) est un **outil** (un programme) qui permet de faire des recherches par **mots-clés** sur Internet.

Il y a **Google**, le plus connu, mais aussi **Yahoo** et **Bing**. Il y a également de moteurs de recherche qui respectent votre vie privée comme **Qwant**, **Duck Duck Go** (ne gardent pas de traces des recherches pour les réutiliser). Il y a encore les moteurs de recherche qui aident à la protection de l'environnement comme **Lilo** ou **Ecosia**.

Note : la recherche sur Internet et l'utilisation des mots-clés feront l'objet d'une séance plus tard dans l'itinéraire

3/ LES MEDIAS/RESEAUX SOCIAUX

(SLIDES 15-43)

a) Divers réseaux pour divers usages

Montrer le graphique des logos (SLIDES 16-18) et demander aux élèves : « Parmi les logos suivants y en a-t-il que vous avez déjà vus ? Savez-vous à quoi ils servent ? »

Analyser avec eux leur répartition pour leur faire comprendre qu'il existe des réseaux sociaux qui permettent différents usages.

b) Médias/réseaux sociaux et gratuité

(SLIDES 19-28)

Comment ces entreprises font-elles pour gagner de l'argent si tout est gratuit ?

A l'aide des slides, demander aux élèves de réfléchir à comment il est possible de gagner de l'argent en proposant des contenus gratuits.

b) L'âge pour utiliser les réseaux sociaux

(SLIDES 30-35)

Réaliser un sondage dans la classe pour répondre à la question suivante : "A 10 ans, ai-je l'âge de m'inscrire sur un réseau social"?

Il est possible de le faire "à mains levées", via des "oui" ou "non" sur les ardoises, ou encore via l'application Plickers (dans ce cas il faudra télécharger l'application en amont et préparer la question dans l'application).

*Réponse : **NON**, l'âge réglementaire en France pour créer un compte sur un réseau social est de **13 ans**. Au États-Unis, c'est même un âge **légal** (en dessous, la justice peut être saisie et les réseaux sociaux sont passibles d'amendes).*

Facebook, par exemple, qui est une société américaine, demande aux nouveaux inscrits de donner leur date de naissance car est illégal qu'ils aient moins de 13 ans.

Lancer une discussion avec les élèves sur ce qu'ils en pensent.

Éléments de réponse/réflexion :

On estime qu'il faut avoir suffisamment de **maturité**, de **recul** et de **capacité à se protéger** avant de **s'exposer** sur les réseaux sociaux.

Bien sûr, on peut mentir sur son âge pour créer un compte sur les RS. Mais c'est peut-être dommage de démarrer de cette manière-là. C'est à chacun-e de se poser la question.

Piste d'évaluation

Suggestion d'indicateur : les élèves peuvent citer quelques fonctions des médias/réseaux sociaux, ils savent expliquer à quoi sert un navigateur (sans confondre avec un moteur de recherche)

WIKIPEDIA ET MOI

Quizz parent-enfant



Activité n°1
30 min

Le contexte de l'activité

Cette activité permet de savoir ce que pensent les enfants de Wikipédia

L'objectif de l'activité

> Découvrir Wikipédia et se familiariser avec par quelques défis de recherche d'informations

Le matériel nécessaire

- un accès à internet (tablette, ordinateur, éventuellement smartphone)

Le déroulement

1/ Cliquer sur le lien ici ou se rendre à l'adresse suivante pour ouvrir le quizz : <https://goo.gl/forms/9UrZ4rHktiLRJtqt2>

2/ Répondre aux premières questions ensemble (enfants et parents) jusqu'à la rubrique "Défi découverte"

3/ Ouvrir un nouvel onglet ou une nouvelle page dans votre navigateur pour ouvrir la page d'accueil de Wikipédia
https://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Accueil_principal

4/ Laisser votre enfant faire les recherches seul-e pour répondre aux questions défis (possibilité de refaire la question si mauvaise réponse, laisser le-la se tromper)

5/ En commentaire sur [le carnet de correspondance en ligne](#), demander à votre enfant de dire/ d'écrire avec ses mots ce qu'est Wikipédia pour lui-elle.



APPRÉHENDER WIKIPÉDIA :

Découverte et personnalisation des comptes



Séance n°2
90 min

Contexte de la séance

Il s'agit d'explorer et/ou de nuancer les pré-notions des élèves concernant Wikipédia et de s'approprier son compte utilisateur pour bien commencer le projet.

Objectifs de la séance

- > Découvrir Wikipédia et son fonctionnement
- > Personnaliser son compte

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- de créer un mot de passe sécurisé et d'en comprendre les enjeux
- de se connecter sur wikipédia
- d'accéder aux pages "de bases" sur Wikipédia (accueil, page utilisateur, etc)

Matériel nécessaire

- le [support de présentation de la séance 2](#)
- un vidéoprojecteur
- des postes informatiques (ou tablettes) connectés à internet (6 postes minimum et jusqu'à un poste pour 2)

Déroulement

1/ QU'EST CE QUE WIKIPEDIA ?

(SLIDES 1-6)

a) Partir des commentaires indiqués sur le carnet de correspondance numérique tandemproject.org (fin de l'activité à la maison précédente) où les élèves ont donné leur définition de Wikipédia, et lancer la discussion pour ajouter / compléter la définition avec l'ensemble de la classe.

Demander à la classe s'ils sont déjà allé-e-s sur ce site, pour quoi faire, etc. Demander aux élèves de décrire ce qu'est une encyclopédie, et en quoi Wikipédia y ressemble.

ANIMATION : (SLIDE 2)

Cliquer sur https://fr.wikipedia.org/wiki/Portail:Quiz/Novembre_03 et posez les questions aux élèves.

En binôme (ou par 3 ou 4 selon le nombre qu'ils sont par ordinateur) il s'agit de trouver le plus vite possible les dates des événements inscrits dans la liste. C'est une manière de découvrir des pages Wikipédia de manière ludique. (Selon le temps, ajuster le nombre de questions)

b) Puis aller sur une page Wikipédia "bien garnie", par exemple celle de la ville de Lyon (SLIDE 2-3)

(<https://fr.wikipedia.org/wiki/Lyon>) et cliquer sur l'onglet "discussion".

Demander aux élèves de parcourir la page "discussion", et leur poser ces questions: A quoi sert cette page selon vous ? Qu'est ce qui s'y passe ?

Éléments de réponse : C'est sur cet onglet que l'on voit toutes les contributions et les discussions qu'elles engagent, concernant les contributions des personnes, les désaccords, etc.

c) Lancer le visionnage de la vidéo (SLIDE 4) "**Wikipédia en langage simple**", qui peut amener à une discussion collective ensuite.

QUIZZ : (SLIDE 5)

En vous appuyant sur la page "[Ce que n'est pas Wikipédia](#)", reprendre les points avec les élèves sous la forme d'un quizz en y intégrant des vraies réponses.

Est-ce que Wikipédia est un dictionnaire ? (NON)

Est-ce que Wikipédia est un média/réseau social ? (OUI)

Est-ce que Wikipédia est une encyclopédie ? (OUI)

Est-ce que Wikipédia est un journal d'information ? (NON)

Etc

2/ PERSONNALISATION DES COMPTES

(SLIDES 7-14)

Pour pouvoir contribuer à Wikipédia (et à Vikidia) il est nécessaire d'avoir un compte.

Contrairement à de nombreux autres médias/réseaux sociaux, ici, il n'est pas nécessaire de lier ce compte à une adresse email, qui sert uniquement à pouvoir récupérer son mot de passe en cas d'oubli.

(ATTENTION : ici, si le mot de passe est perdu, il ne sera donc pas possible de récupérer l'accès au compte → peut-être pertinent de noter les mots de passe quelque part).

Les comptes des élèves ont donc été créés en amont (cf annexe) pour gagner du temps avec les pseudos souhaités, dans la mesure du possible.

Mais il faut néanmoins modifier les mots de passe pour que les élèves puissent se les approprier.

C'est l'occasion de travailler sur la **question des mots de passe**.

a) MOTS DE PASSE

(SLIDE 6-9)

ANIMATION :

Les **mots de passe** sont comme des clés de maison. Si quelqu'un les trouve, que ce soit un **pirate** ou un **ami**, il peut s'introduire chez vous. Pour le moment, vous n'avez peut-être pas beaucoup de comptes, mais un jour, vous aurez plein de comptes sur des **réseaux sociaux**, des sites pour **acheter** des choses en ligne, des sites pour gérer vos papiers **administratifs**. Comment **sécuriser** tous ces comptes avec des mots de passe ?

Pour le savoir, donnez d'abord votre avis : quel est le meilleur de ces 3 mots de passe selon vous ? (SLIDE 10)

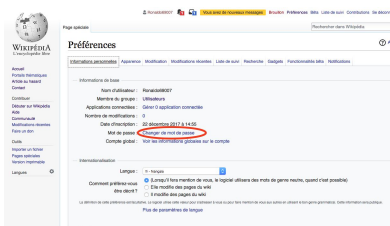
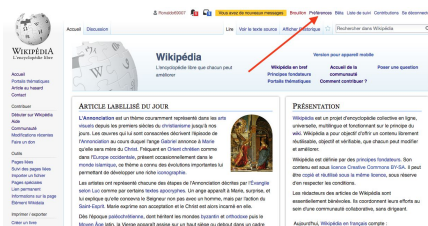
- Il vaut donc mieux choisir un mot de passe qui **n'a rien à voir avec soi** : pas de date de naissance, pas son propre prénom, pas le nom de son écrivain préféré, pas le nom de son animal de compagnie ni de son-sa premier amoureux-euse, trop faciles à deviner par son entourage

- C'est pour cela que de nombreux experts conseillent de choisir ce que l'on appelle une **phrase de passe** plutôt qu'un mot de passe

Mais aussi :

- d'agrémenter sa phrase de passe de quelques **caractères spéciaux**

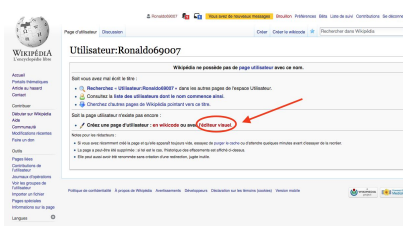
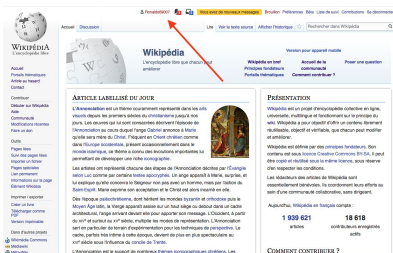
- de **changer ses mots de passe** principaux régulièrement



NOTE : il peut être préférable pour l'enseignant-e de garder une trace des mots de passe car s'ils sont oubliés, les enfants ne pourront plus contribuer.

b) PAGE UTILISATEUR

Une fois connectés, les enfants se rendent sur leur "page utilisateur".



Une fenêtre indique qu'il n'existe pas de page utilisateur, or il est important d'en avoir une, pour pouvoir expliquer pourquoi les élèves ont créé un compte et ce qu'ils vont faire avec. Car la communauté, lorsqu'elle modère les contenus (vérifie une modification effectuée, etc) va toujours voir la page utilisateur de la personne ayant fait une modification.

Le fait de préciser sur cette page le cadre du projet pourra aider à ce que la communauté soit plus tolérante en cas de "couac" !

il faut donc **la créer, en cliquant sur l'éditeur visuel**. En effet, le code wiki utilisé sur Wikipédia peut être complexe à prendre en main au premier abord ; toutefois, la plupart du temps, sur les articles, il est possible d'utiliser l'**éditeur visuel**, dont l'interface est proche de celle d'un éditeur de texte classique tel que Word ou OpenOffice et donc plus simple à appréhender.

Note pour l'enseignant-e : Il est préférable de vous créer un compte dans le même temps, relié à une adresse mail. Vous pourrez ensuite intégrer votre nom d'utilisateur et/ou votre adresse mail dans la description des élèves, pour que les membres de la communauté puissent vous joindre en cas de besoin (*voir exemple SLIDE 13*).

Enfin, les élèves se déconnectent de leur compte avant de terminer la séance.

Piste d'évaluation

Suggestion d'indicateur : Les élèves réussissent à naviguer correctement pour répondre aux questions du quizz.



Ressources, liens utiles :

Wikipédia pas à pas : https://fr.wikipedia.org/wiki/Aide:Wikip%C3%A9dia_pas_%C3%A0_pas

Mots de passe :

http://www.lemonde.fr/technologies/article/2014/04/11/heartbleed-comment-choisir-un-bon-mot-de-passe_4399639_651865.html#1pQ0m6Q7bTv5EmFF.99

PEUT-ON SE FIER À WIKIPEDIA ?

Défiez Wikipédia !



Activité n°2

30 min

Le contexte de l'activité

Après avoir découvert le fonctionnement de Wikipédia en classe (contribution des membres, réactivité en cas d'erreur dans les contributions, etc) il est temps de se questionner en famille sur la fiabilité de Wikipédia.

L'objectif de l'activité

- Interroger la fiabilité/véracité des contenus de Wikipédia

Le matériel nécessaire

- un accès à internet (tablette, ordinateur, éventuellement smartphone)

Le déroulement

- 1/ Ouvrir un nouvel onglet dans votre navigateur (ou une nouvelle fenêtre) et cliquer sur [ce lien](#) et lancer un compte à rebours de 30 minutes



- 2/ Une fois ce temps lancé, tenter de **trouver des "fausses informations", ou informations "non fiables" sur Wikipédia.**

Note : pour ne pas partir de zéro, vous pouvez aller sur les pages que vous connaissez déjà bien (vos héros.héroïnes, vos stars préférées, votre ville, votre quartier, un livre que vous aimez, votre film préféré, etc).

- 3/ Si vous en avez trouvé, noter les informations que vous avez repérées en commentaire de l'article sur le cahier de correspondance numérique, et expliquer en quoi elles ne sont pas fiables, et sur quoi vous vous appuyez pour le dire. **Si vous n'en avez pas trouvé, ce n'est pas un problème** (c'est même peut-être plutôt bon signe !).

- 4/ Prenez un temps pour échanger sur cette activité : est-ce que c'était difficile de trouver des informations fausses ? Oui, non, pourquoi ? Est-ce que Wikipédia vous semble fiable ? Oui/Non, pourquoi ? Noter vos réactions/échanges en commentaires sur le cahier de correspondance numérique.

QU'EST CE QU'UN BON ARTICLE, UN ARTICLE COMPLET ?



Séance n°3
90 min

Contexte de la séance

Les élèves continuent de se familiariser avec Wikipédia en abordant les critères qui définissent un “bon article”.

Objectifs de la séance

> Découvrir et se familiariser avec les critères de fiabilité et de qualité d'un article.

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable de

- donner quelques critères qui justifient de la fiabilité d'un article
- d'identifier les “bons articles” / articles fiables sur Wikipédia et Vikidia

Matériel nécessaire

- le [support de présentation de la séance 3](#)
- un vidéoprojecteur
- des postes informatiques (ou tablettes) connectés à internet (6 postes minimum et jusqu'à un poste pour 2)
- la fiche annexe “quizz” imprimée (une par élève)

Déroulement

INTRODUCTION

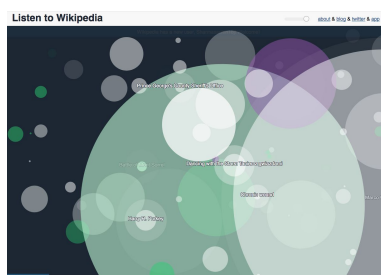
A dire aux élèves :

Chaque jour, des millions de personnes consultent Wikipédia (7ème site le plus consulté dans le monde).

Et cela est possible car chaque jour, ce sont aussi des milliers de personnes qui contribuent en rédigeant des articles ou en les complétant, en corrigeant des fautes, en illustrant des articles, etc.

Ces contributeur-trice-s sont difficilement visibles, et pourtant elles ne s'arrêtent jamais !

a) Aller sur le site <http://listen.hatnote.com/> (!! Attention à bien avoir des hauts-parleurs branchés !) et laisser la page ouverte pendant quelques secondes (ou minutes) avec le son allumé.



b) Demander aux élèves ce qu'ils-elles pensent que cela représente

→ le site montre les contributions à Wikipédia en temps réel. A chaque modification enregistrée, un son est émis, et une bulle apparaît, en indiquant l'article qui a été modifié. En bas à gauche de l'écran sont indiquées les modifications par minutes.

Il est possible en descendant sur la page de ne choisir de montrer que les contributions à Wikipédia France, et d'échanger avec les élèves sur les différences (plus ou moins de sons ? etc)

Note : ce site peut être re consulté à d'autres moments avec la classe, pour comparer les heures de la journée où les contributions peuvent varier mais aussi comme un temps de "relaxation".

Pour autant, toutes les contributions ne se "valent" pas, et la communauté veille en continu à ce que les créations d'articles ou modifications apportées respectent un certain nombre des critères, afin de garantir le plus de qualité et de fiabilité possible dans les articles.

1/ EVALUER LA QUALITÉ D'UN ARTICLE

a) Connexion aux comptes

Les élèves se connectent avec leur compte créé lors de la séance précédente (s'ils sont plusieurs par poste, ils tourneront au fil des séances).

b) Demander aux groupes d'élèves d'aller sur 2 ou 3 articles **de leurs choix** ensemble, sur des **sujets qu'ils-elles connaissent bien**, de les noter et de dire s'ils-elles pensent ou non que ce sont de "bons articles" et si oui/non, pourquoi.

c) Vidéoprojeter ou copier au tableau le lien du questionnaire et le faire recopier aux élèves pour qu'ils-elles puissent lancer un quizz en ligne pour aller évaluer la qualité de quelques autres articles :

<https://goo.gl/forms/ioYUusPSK6ZvSa8U2>

Une fois le quizz terminé pour tous les élèves, demander ce qu'ils ont pensé des articles, et sur quoi ils se basent. Pistes de réponses : taille de l'article (attention --> n'est pas forcément un "bon indice"), indication "cet article est une ébauche", nombre de sources, mise en page, fautes, etc

2/ DÉCOUVRIR LES CRITÈRES DE CLASSIFICATION DES ARTICLES

a) Aller sur la page "discussion" d'un des article, et demander aux élèves de faire de même pour les articles qu'ils viennent de consulter.

→ on remarque des cases de couleurs et différentes indications, dont "AVANCEMENT" et "IMPORTANCE".

Lancer un échange avec la classe pour que les élèves puissent s'exprimer sur ce à quoi ces indicateurs font référence.

b) De "l'ébauche" à "l'article de qualité"
(SLIDES 4-5)

Montrer les tableaux (SLIDES 4 et 5) de classification de l'importance (subjective, liée à la consultation notamment) des articles et de leur qualité

"L'**avancement** sur Wikipédia désigne le stade quantitatif **ET** qualitatif des informations présentes sur l'article ; il est défini par quatre stades d'évolution :

- « **ébauche** » qui désigne les articles existants mais à peine commencés ;

- « **BD** » ou bon début qui désigne les articles présentant un plan sommaire et des informations essentielles mais ces articles sont peu développés ;
- « **B** » : Bien construit
- « **A** » : Article Avancé.

À cela s'ajoute le système de labellisation des articles auxquels l'accession ou la destitution est décidée par l'avis de la communauté :

- « **BA** » ou bon article ;
- « **AdQ** » ou article de qualité.

Chaque article prétendant à l'un des quatre stades ou à l'un des deux labels se doit de répondre à un certain nombre de critères spécifiques dans cinq domaines liés à l'écriture de l'article :

- le **contenu**, à savoir l'étendue de la couverture du sujet traité par l'article ;
- les **sources**, à savoir la référence aux documents (sérieux) attestant des faits décrits par l'article ;
- la **mise en page**, à savoir le plan général, l'usage des illustrations judicieusement choisies et placées... ;
- le **style**, à savoir le niveau de langage, l'orthographe, la syntaxe, la typographie, la tournure des phrases... ;
- la **wikification**, à savoir l'usage correct du code wiki pour créer des titres, du gras, de l'italique, l'usage de liens internes modéré mais utile, etc."

Wikipédia, article "Projet:Évaluation/Avancement"

→ en connaissant ces critères, les élèves peuvent prendre conscience qu'un article même long n'est pas forcément jugé "de qualité" par la communauté. (ex : l'article sur Lego qu'ils ont consulté).

c) Comparer les critères avec Vikidia en se rendant sur l'article "[Qu'est ce qu'un bon article ?](#)"

(SLIDE 7)

Les critères sont différents, mais là aussi on peut trouver des "super articles"

(https://fr.vikidia.org/wiki/Vikidia:Super_article)

Demander aux élèves de trouver 2 "Super Articles" par groupes et des articles à compléter sur Vikidia.

3/ POUR TERMINER

a) Faire remplir le document de manière individuelle aux élèves.

A noter : les critères contiennent une dimension de "mise à jour"/actualisation pour pouvoir parler d'un article de qualité. En effet, l'intérêt de Wikipédia, comme de Vikidia est de proposer une encyclopédie complète ET LE PLUS À JOUR POSSIBLE, et donc si un article n'est pas actualisé souvent, elle peut perdre son statut de "bon article".

b) Lors des explorations d'articles vous avez peut-être noté une erreur ou une modification "facile" et/ou rapide à effectuer, sinon, essayer d'en trouver une, puis aller sur "[listen to Wikipedia](#)" en français avec l'ordinateur connecté au vidéoprojecteur, et effectuer la modification depuis un autre ordinateur. En étant attentif, la classe pourra voir s'afficher la modification !

Piste d'évaluation

Suggestion d'indicateur : Dans le quizz d'évaluation (à conserver pour l'évaluation des itinéraires), les élèves savent à quoi se référer pour évaluer la qualité d'un article, peuvent citer 3 critères.

Annexe séance 3 : Faire le tri dans les articles Wikipédia et Vikidia

1. Qu'est ce qui peut nous donner des indications sur la qualité d'un article Wikipédia ?

.....

.....

.....

2. Entourer tous les endroits où tu peux lire ou cliquer pour trouver des informations sur la qualité/l'avancement :

3. Passons à Vikidia : Peux-tu citer 3 critères qui permettent de faire un bon article sur Vikidia ?

.....

.....

4. Selon toi, pourquoi les critères d'un bon article sont différents sur Wikipédia et sur Vikidia ?

.....

.....

LES PAGES MÉTIERS SUR WIKIPEDIA



Activité n°3

30 min

Le contexte de l'activité

En classe, votre enfant a vu comment reconnaître qu'un article est complet et/ou de qualité sur Wikipédia. C'est l'occasion de mettre ses nouvelles compétences à l'oeuvre !

L'objectif de l'activité

> Pouvoir repérer les compléments possibles sur une page Wikipédia.

Le matériel nécessaire

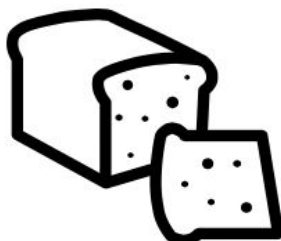
- un ordinateur (ou tablette, ou smartphone) connecté à internet

Le déroulement

1/ Demander à votre enfant de se rendre sur le site de Wikipédia

2/ Ensemble, chercher une page ou un article qui pourrait correspondre à votre activité professionnelle et/ou à l'un-e de vos hobbies/passions.

Ex : boulanger-ère, danse folklorique, ski alpin, informaticien-ne, etc



3/ Noter en commentaire du site de correspondance en ligne les compléments et/ou modifications qui pourraient être apportés à l'article (ou les articles), et des idées de sources (en lien url ou livres, etc.) sur lesquels vous pourriez vous appuyer pour le faire.

AVANT DE DOCUMENTER UN ARTICLE :

Chercher efficacement sur internet et stocker/archiver mes découvertes



Séance n°4

90 min

Contexte de la séance

Avant de pouvoir contribuer à Wikipédia, cette séance fait le point sur la recherche d'information en ligne

Objectif de la séance

- > Découvrir le travail collaboratif et le partage de documents
- > Comprendre le fonctionnement des moteurs de recherche pour pouvoir les utiliser efficacement
- > Savoir collecter différentes informations et sources (dans un document) pour les réinvestir par la suite dans la production d'un contenu

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable:

- de différencier un navigateur et un moteur de recherche et d'en expliquer les grandes fonctions
- d'utiliser les bons mots clés pour effectuer une recherche de manière pertinente
- de stocker des documents (articles, photos, vidéos) sur le drive
- de formuler une hypothèse de recherche en utilisant ou non la recherche avancée
- de collecter et classer les informations recueillies

Matériel nécessaire

- 7 postes informatiques connectés à internet (le même nombre de postes que d'agences)
- Le [support de présentation de la séance 4](#)

Déroulement

1/ NAVIGATEURS ET MOTEURS DE RECHERCHE

(SLIDES 1-6)

Afin de réussir à produire un contenu pertinent, il faut savoir ce qui a déjà été fait autour de votre sujet. Il peut par exemple s'agir de compléter une page sur un métier.

Le plus simple est de s'intéresser à différentes sources, de lire, de fouiller, de s'interroger à la lecture.

Cette étape est préparatoire à la préparation de votre propre travail de production.

Pour cela, ils vont bien évidemment avoir besoin d'utiliser des moteurs de recherche de façon appropriée.

Avant toute chose, il paraît nécessaire de bien comprendre ce qu'est un moteur de recherche et son fonctionnement pour permettre aux élèves de travailler efficacement.

Il existe une énorme quantité d'informations sur Internet renouvelées régulièrement.

Un moteur de recherche est un service en ligne permettant de trouver facilement une page grâce à un ou plusieurs mots-clés. Google, Yahoo et Bing sont aujourd'hui les trois principaux moteurs de recherche utilisés

sur le web. Google est aujourd'hui incontestablement le leader des moteurs de recherche. Il est utilisé dans 65% des recherches effectuées sur le web aux Etats-Unis. Yahoo arrive en deuxième position, suivi de Bing. A eux trois, ils réunissent 95% des recherches effectuées.

Demandez aux élèves s'ils savent ce qu'est un moteur de recherche et leur demande de citer ceux qu'ils connaissent. Il s'agira de permettre aux élèves de faire la différence entre navigateur et moteur de recherche.

Montrer les slides (**SLIDES 3-4**) pour faire le point avec la classe et différencier moteurs de recherche et navigateurs.

- Les navigateurs : internet explorer, firefox, google chrome, safari...
- Les moteurs de recherche : google search, bing, Ecosia, yahoo, Lilo ou même Qwant.

Le moteur de recherche travaille en 2 étapes : l'exploration puis l'indexation

Google, en tant que moteur de recherche est un logiciel qui parcourt le web et indexe automatiquement le contenu qu'il visite. **Le moteur de recherche travaille en plusieurs étapes :**

- > Il explore le web grâce à des spiders.
- > Il indexe les contenus, les range par thème.
- > Il recherche ensuite seulement dans son index. Cette recherche ne prend que quelques secondes.

UNE VIDÉO EN PLUS _ Vous pouvez vous aider d'une vidéo qui [permet de comprendre les étapes](#) que nous avons doublé pour les élèves.

Le choix des mots lors d'une requête est la première étape importante. Même si cette étape semble aller de soi, elle pose bien évidemment de nombreux problèmes car, avant toute chose, il faut comprendre la manière dont les moteurs de recherche fonctionnent.

Pour bien chercher, Il faut faire une hypothèse de réponse et chercher à la valider ou à l'invalidier. Plutôt que de se poser une question et de la transcrire dans Google, il s'agira d'imaginer quelle pourrait être la réponse. De formuler une hypothèse. **La démarche de recherche est une démarche scientifique.**

Par exemple : Si l'on souhaite trouver une citation qui colle à une thématique comme l'éternité. Mieux vaudra formuler une hypothèse en suggérant Platon dans la requête - si vous pensez que Platon s'est exprimé sur le sujet -. Ainsi, en proposant "éternité Platon" ou "éternité Platon citation" , vous obtiendrez quelque chose de plus exploitable que la requête "éternité citation", trop vague finalement. Peut être que Platon n'a rien écrit sur l'éternité ? Dans ce cas là, les premiers résultats seront très parlants. Libre à vous alors de changer d'hypothèse.

CONCRÈTEMENT

Il est important d'amener l'élève à comprendre que le moteur de recherche cherche dans l'index constitué par le moteur de recherche et que les sources qui remontent les premières sont celles qui sont les plus cliquées, qui renvoient sur le plus grand nombre de liens, et qui globalement sont celles qui correspondent le mieux à la recherche.

Diffusez la vidéo (cf slide 5 ou via [ce lien](#)) expliquant le fonctionnement du moteur de recherche.

2/ FAIRE UNE RECHERCHE "EFFICACE"

a) Demander aux élèves de faire état de leurs recherches précédentes (jusqu'alors). Comment ils s'y prennent ? Que marquent-ils ?

b) Faire le point sur ce que peut offrir la recherche avancée en manipulant.

- les guillemets
- mots clé "-" autre mot-clé (ex de recherche : janet jackson -michael, pour éluder tous les résultats contenant "michael Jackson"))
- la recherche avancée de google
- le ctrl F (permet de chercher un mot ou groupe de mots dans un document ou sur une page web)

Exemples de recherches à effectuer, et/ou à comparer : Lyon, "Lyon 7ème", Guillotière, histoire Guillotière, Guillotière et Gilbert Dru, etc

EN PLUS - Vous pouvez utiliser un jeu de quizz et donner la possibilité aux élèves de répondre le plus vite possible à la question en utilisant un moteur de recherche.

Les règles du jeu

- 1- L'encadrant / enseignant est le maître du jeu. Il pose les questions aux élèves et réagit autour des réponses obtenues.
- 2- Les jeunes forment des équipes de 2/3.
- 3- Toutes les équipes sont connectées à Internet.
- 4- Chaque équipe a le droit à une seule et unique réponse à défaut de quoi elle est éliminée pour la manche.

3/ COLLECTER DE L'INFORMATION - MISE EN PRATIQUE

Les élèves sont amenés, en utilisant la recherche avancée ou non, à trouver 3 sites/blogs/profils à suivre ou à consulter pour en savoir plus sur leur thématique et à les renseigner dans la fiche d'appui pour la recherche présente dans leur dossier (annexe ci-après si préférence pour la version papier).

Présentez la fiche en pièce jointe (fiche d'appui à la recherche) permettant de commencer et d'améliorer une démarche de recherche itérative. Il s'agira de leur permettre de croiser 3 sources et d'augmenter leur recherche pour qu'elle soit relativement exhaustive. La saisie de leur fiche pourra s'effectuer en ligne (un exemplaire dans chaque dossier d'agence) ou en version papier.

Ce qu'il faudra leur donner comme consignes :

- > Leur demander d'abord d'inscrire leur angle puis de formuler plusieurs mots clefs ou hypothèses.
- > Leur rappeler d'éviter les termes trop généraux, et de ne pas s'attarder sur les mots courants, tels que "le", "un" et "pour", sont ignorés. Ces termes sont appelés "skip words". Il existe cependant des exceptions : La recherche [le monde] correspond sans doute au journal du même nom, et diffère de la requête [monde]. Dans le premier cas, Google n'ignore pas l'article "le".
- > Rappeler aux élèves qu'ils collectent ici les éléments qu'ils pourront réutiliser en s'appuyant sur le droit à la courte citation. **Une image sourcée, une citation, des éléments chiffrés.**

POINTS DE VIGILANCE :

- > L'élève sait insérer un lien hypertexte dans un doc
- > **Différence entre source et lien web** : www.Liberation.fr n'est pas la même chose que le journal national Libération.

Piste d'évaluation

Suggestion d'indicateur : Les recherches effectuées permettent d'arriver sur les contenus concernés / en lien avec les sujets ou rubriques à traiter. Les 3 sites/blogs sont pertinents.

Annexe > Fiche d'appui pour la recherche à remplir par les élèves

Sujet/objet de ma recherche	
Mots clefs à saisir	
MES 3 SOURCES	
1	
Nom de la source / du site web	Lien (copier / coller le lien vers la page... <i>Ce lien commence par http://</i>
Résumé des grandes idées ou copier coller :	
2	
Nom de la source / du site web	Lien (copier / coller le lien vers la page... <i>Ce lien commence par http://</i>
Résumé des différences fondamentales observées ou copier coller des différences:	
3	
Nom de la source / du site web	Lien (copier / coller le lien vers la page... <i>Ce lien commence par http://</i>
Résumé des différences fondamentales observées ou copier coller des différences:	

RECHERCHE INVERSÉE :

Trouver les mots-clés/groupes de mots-clés qui ont permis d'arriver à ces images



Activité n°4
30 min

Contexte de la séance

Les élèves ont abordé les méthodes de recherche en ligne en classe.

Objectif de la séance

> Faire le lien entre recherche et recherche inversée et mettre en pratique l'usage des mots clés

Matériel nécessaire

- Un ordinateur, une tablette ou un smartphone connecté à internet

Déroulement

1/ CHOISIR UN MOTEUR DE RECHERCHE

Demandez à votre enfant s'il se rappelle de quelques moteurs de recherche évoqués en classe. En choisir un à utiliser pour cette activité. (Pour rappel : Google, Ecosia, Bing, Yahoo, Lilo, Qwant...)

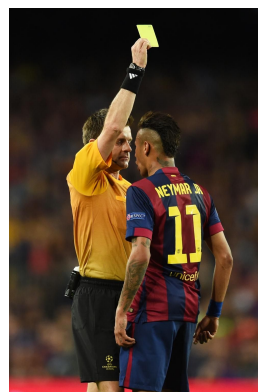
2/ RECHERCHES INVERSÉES

A partir des méthodes vues en classe (opérateurs, guillemets, mots-clés, etc), que vous pouvez demander à votre enfant de vous rappeler, tentez de retrouver les mots ou groupes de mots qui permettent de trouver les images suivantes : (images aussi en annexe)

1



2



3 	4 
5 	

3/ TENTEZ D'AMÉLIORER VOS RÉSULTATS !

Si vous êtes parvenu-e-s à trouver les bons mots-clés, marquez l'ordre d'apparition du résultat voulu dans la liste des pages trouvées (ex : 3ème image présentée), et tentez d'améliorer votre résultats en modifiant vos mots-clés ou méthodes de recherche.

Notez pour chaque image les mots ou groupes de mots qui vous ont permis d'arriver aux images en commentaire, ainsi que le "classement" dans les résultats, et le moteur de recherche utilisé.

Exemple de réponse :

Avec Bing comme moteur de recherche :

Image 1 : pré ; animal ; etc... - 4ème résultat de la recherche

Image 2 : motclé1 ; motclé2 ; etc - 2ème résultat de la recherche
etc etc

COMMENT VÉRIFIER LA FIABILITÉ DES INFORMATIONS EN LIGNE ?



Séance n°5
90 min

Contexte de la séance

À cette étape de l'itinéraire, cette séance permet d'identifier avec les élèves un ensemble d'indicateurs pertinents pour évaluer la fiabilité d'une source et valider une information. Une fois l'élève capable de « valider un énoncé », il s'agira ensuite de l'amener à le « situer » (Qui parle ? Avec quelle expertise ? Quelles intentions ? Quel point de vue ? ...)

Objectif de la séance

> Apprendre à trier l'information sur le web, à confronter différentes sources et vérifier la fiabilité et la qualité d'une information.

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- d'évaluer la fiabilité d'un site Internet et d'une information à l'aide d'une liste de critères
- de faire preuve de "pensée critique" face à l'information en ligne

Matériel nécessaire

- > Un vidéo-projecteur
- > Le support de [la séance 5](#)
- > Une connexion internet

Déroulement

ETAPE 1 _ QU'EST-CE QUE L'INFORMATION ? / AVEC SUPPORT

Qu'est-ce que l'information ?

Le mot "information" peut se définir de différentes manières (cf. [Définition CNRTL](#)) :

- **"Un fait ou un événement nouveau en tant qu'ils sont rendus publics" et/ou plus spécifiquement "relayés par la presse"** (corresponds, au niveau de la presse, à "l'actualité", aux "nouvelles" et autres événements rendus publics, mis à la connaissance du public.)
- **"Un ensemble de connaissances sur un sujet donné"**. (Dans ce sens plus large, l'information correspond à un ou plusieurs renseignements, à un ensemble de données, à la documentation. Elle est davantage synonyme de "connaissance" dans ce cas-là.)

Pour l'enseignant.e :

1. S'il paraît opportun de les penser et les travailler séparément parfois, il semble judicieux ici de les penser ensemble, dans la mesure où à l'école primaire les pratiques scolaires et personnelles des élèves sont très

majoritairement tournées vers la seconde acception. Pour le dire autrement, lorsqu'ils font des "recherches d'informations" sur Internet à cet âge-là, cela concerne peu les "sujets d'actualité", mais plus généralement des contenus sur un sujet donné (exposé pour l'école, vie quotidienne, passion, ...)

2. "L'information" entendue comme "connaissance", nous rappelle que ce terme renvoi également à tout ce qui fait l'objet d'une sélection, d'une collecte, d'un traitement, d'une mise en forme, d'une diffusion, d'un partage, ainsi qu'à l'action "d'en prendre connaissance". Initialement le terme "informer" signifie "mettre en forme", et nous renvoie donc à l'acte de communication au sens large (vulgarisation scientifique, communication d'une entreprise ou d'une ONG, etc...) et donc à la tension entre informer et communiquer.

Dans la première acception, il est important que les élèves puissent faire la distinction entre "information" et ce qui relèverait au contraire de "l'anecdote", du "potin", de la "rumeur" ou encore d'une "opinion", ...

La vidéo intitulée "[C'est quoi une information ?](#)" (Les clés des médias - france.tvéducation) peut contribuer à ouvrir la discussion sur cette distinction importante.

Il peut être intéressant de faire deux pauses dans la vidéo :

La première après 18 secondes, juste avant que le journaliste donne la réponse, pour la demander aux élèves.

La seconde à 1'18" pour éventuellement faire le lien avec un "cas" arrivé dans l'école ou la classe ET/OU un point de vocabulaire sur "anecdote", "potin", "rumeur", "opinion".

ETAPE 2 _ UN MONDE D'INCERTITUDES ? / AVEC SUPPORT (et INTERNET si disponible)

"Sentir ce que l'on pense et penser ce que l'on ressent"

Pour l'enseignant-e :

Les élèves ont besoin de la stabilité du contenu de leur pensée et de pouvoir s'appuyer sur des certitudes. Or, pour apprendre, il faut bien souvent lâcher d'anciennes représentations, sentir que l'on peut se/nous tromper. Si une personne est incapable de changer ses représentations initiales erronées par le « nouveau savoir », elle est incapable d'acquérir des connaissances. Avant d'établir un ensemble de critères d'évaluation des informations, il semble donc intéressant de travailler avec eux le contre-intuitif, les obliger à penser l'incertitude des points de vue et la relativité des positions d'autorité pour rendre compte de la complexité de l'environnement informationnel numérique.

ATELIER (AVEC SLIDES et/ou INTERNET) :

Cet atelier doit être l'occasion d'entraîner les élèves à prendre du recul et de la distance par rapport au contenu de leur pensée et finalement de pouvoir douter de son caractère certain. L'inconfort de perdre la sécurité liée à la stabilité du contenu de pensée est surpassé par le plaisir d'explorer de nouvelles pistes et d'entrevoir de nouveaux horizons lorsque l'on peut renoncer à avoir toujours raison.

Déroulé :

Présenter plusieurs exemples "d'informations" trouvées sur internet afin de les faire réagir dessus.

Relever et travailler avec la classe sur les mots et le vocabulaire qu'il-elle-s mobilisent spontanément : "c'est vrai", "c'est faux", "c'est probable", "ce n'est pas possible", "j'en suis sûr-e", "on ne peut pas savoir", etc...

Si ce vocabulaire n'advient pas spontanément, il s'agira de les encourager à pondérer ou préciser ce qu'ils pensent et ressentent. L'objectif est de les faire formuler ce ressenti, rendre visible et souligner les désaccords entre eux.

Il pourra également être intéressant que l'enseignant.e joue aussi le jeu de venir faire douter certains d'entre eux, à la fois en s'exprimant à titre personnel mais aussi en jouant sur "sa position d'autorité".

Ce temps, guidé par l'enseignant-e, se fait en lien avec le développement des compétences de lecture, de compréhension et d'interprétation. Il permet d'interroger la provenance des informations et la fiabilité des sources.

Étapes :

1. Faire apparaître l'info et/ou la photo (dans les slides)
2. Temps d'échange, de discussion et de débat à son propos.
3. Faire apparaître à côté de l'info et/ou la photo : l'adresse du site + type / l'auteur + pédigrée / les liens et-ou sources présent.e.s. (avec les slides ou en pointant cela directement sur le site ouvert en parallèle)
4. De nouveau un temps d'échange / débat afin de voir, si et comment, les positions et arguments changent.
5. Répéter le processus 1 à 4 avec les différents exemples.
6. Repartir de ces discussions pour établir les critères d'évaluation qui ressortent. Les plus importants peuvent être écrits aux tableaux par l'enseignant.e au fur et à mesure des discussions.

Note : il est possible de ne pas faire l'ensemble des exemples

Titre	Site	Auteur.e	Info	Pistes de commentaires
Fleur bisou (Psychotria elata) La fleur bisou, la plus sexy de l'Amazonie 	http://monperou.fr/la-fleur-bisou-merville-de-lamazonie/	Admin monperou.fr "Un regard sur le Pérou"	On trouve aussi des infos sur cette fleur sur WIKIPEDIA ou MAXISCIENTES. https://www.alsagarden.com/blog/psychotria-elata-la-curieuse-plant-e-a-bisous/	- Surprenant / difficile à croire / possible malgré tout - Pas beaucoup d'infos sur l'auteur (expliquer Admin = administrateur du site) - Présence du "terme scientifique" dans la description - Obligé de vérifier avec d'autres sources externes au site - Ce n'est pas tant la photo qui va nous apporter la preuve mais le croisement avec d'autres connaissances. - ...
Radar: les amendes bientôt ajustées à la valeur du véhicule 	http://www.actualite.co/123552/radar-les-amendes-bientot-ajustees-a-la-valeur-du-vehicule.html	Auteur non identifié http://www.actualite.co (.co = Colombie)		- Plausible (cf. Progressivité fiscale) - Nombreux éléments similaires à un article de presse (Catégorie Économie en haut, type d'illustration, titre et langue utilisée) - Dans le "À propos" il est précisé que c'est "un site de divertissement, des blagues sont créées par les utilisateurs. Ces blagues sont humoristiques, fictives,, qui ne devraient pas être prises au sérieux !" - D'autres éléments externes indiquent que c'est une blague "Fais une blague" en bas et à droite mais il faut l'envisager aussi comme un post facebook indépendant de ces informations sur le site. Voir un copié-collé ou une capture d'écran.

“La photo qui prouve que notre monde est complètement accro à son téléphone !” 	https://www.deridote.com/20-photos-qui-prouvent-que-notre-monde-est-complètement-accro-a-son-telephone-a3912.html		L'explication sur : http://www.hoaxbuster.com/hoax-liste/adolescents-vs-rembrandt L'analyse du chercheur en histoire visuelle André Gunthert : http://imagesociologie.fr/1427	- Amusant / Choquant / Séduisant pour l'esprit. La fameuse “image qui vaut mille mots” - Plausible. Puissance de l'image qui vient illustrer une idée : “Les jeunes d'aujourd'hui sont plus captivés par leur téléphone portable, que par la culture”, etc... - Vocabulaire : “photos qui prouvent” - Sauf que le musée en question (Rijksmuseum à Amsterdam) dispose d'une application permettant d'accéder à des contenus et informations sur les oeuvres. À la demande de l'enseignant, les ados sont tout simplement en train de faire des recherches sur le tableau au moment où la photo est prise. Une autre photo montre le même groupe d'adolescents captivé par les explications du guide. cf.lien Hoaxbuster - Méfions-nous “des images qui fonctionnent exactement comme une caricature, qui va à la rencontre d'une idée reçue ou d'une évidence largement partagée, et que l'on rediffuse sur le même mode, contenu devenu anonyme et autosuffisant, avec la satisfaction de confirmer ce qu'on savait déjà”. Cf. Gunthert
Christophe Colomb, les Amériques...et les Vikings 500 ans plus tôt. 	https://www.histoire-pour-tous.fr/dossiers/5313-vikings-de-couvrent-ameriques.html	Joëlle Delacroix Enseignante-Chercheuse (Voir éditeur et rédaction)	Autres sources : http://www.nationalgeographic.fr/histoire/vikings-et-amerindiens-se-seraient-rendus-sur-le-nouvel-eau-monde https://www.sciencesetavenir.fr/archeo-paleo/archeologie/un-deuxieme-site-viking-en-amerique-du-nord_104184	- Étonnant. Vient remettre en cause une “connaissance scientifique” et “ce qui est enseigné depuis des décennies” dans les écoles. - Mais nécessite de se plonger réellement dans le texte et les explications pour comprendre les preuves avancées par les archéologues et historiens. - Manipuler cette “information” nécessite également d'être très précis dans le vocabulaire que l'on utilise. Cf. 1ère partie, paragraphe 3. “Ce sont les seules sources dont les historiens disposent à ce sujet et leur nature même rend ce qu'elle rapporte sujet à caution. (...) Cependant la découverte du site de l'Anse-aux-Meadows, tend à conforter ce qu'elles relatent.”

				- Les sciences (ici historiques) avancent par les désaccords, par les débats et la critique. La tentation, serait à un moment donné de penser que maintenant on sait. Or l'histoire des sciences nous a prouvé le contraire. Lorsque l'on parle de ces sujets toujours avoir en tête (et pouvoir le formuler parfois) le fameux "dans l'état actuel des connaissances dans ce domaine" - Biographie et sources à la fin, mais "très académique", pas d'autres sources directement consultables en ligne par exemple.
--	--	--	--	--

Un temps est alors pris pour récapituler les différents critères qui ont été mobilisés au cours de la discussion. Ce temps peut-être individuel, par petit groupe d'élèves ou collectif.

Pour évaluer la fiabilité d'une information ou d'une source, voici quelques critères mobilisables :

- ☐ Une information rédigée clairement et correctement
- ☐ Le nom de l'auteur, de sa structure et son contact clairement précisés
- ☐ Des références citées et/ou des liens utiles vers d'autres sites
- ☐ Le site qui héberge l'information (un site de presse, un blog, un site institutionnel...) et ses intentions (informer, militer, faire rire, exprimer une information personnelle, ...). Souvent précisé dans "à propos"
- ☐ Pas de messages publicitaires qui nuiraient à la compréhension des sources citées
- ☐ La date de mise en ligne indiquée
- ☐ Une photo n'est pas une preuve (suffisante)
- ☐ Se méfier des infos publiées à chaud, anxiogènes, sensationnelles

R/ La majorité de ces critères doit être réunie pour estimer qu'un site est fiable, mais pas tous obligatoirement.

Ceci peut-être enrichi par [la grille d'évaluation d'un site développée par Martine Mottet et intitulé 3QPOC](#).

Disponible en PDF et WORD :

Grille d'évaluation, version Enseignant

Grille d'évaluation pour un seul site, version Élève

Grille d'évaluation pour trois sites, version Élève

Pistes d'évaluation

Suggestion d'indicateur :

Observer et/ou récupérer les grilles d'évaluation 3QPOC lors d'autres travaux sur lesquels ils doivent la mobiliser.

Exemple : Comparer à leur fiche d'appui à la recherche (3 sources) → y a-t-il eu des modifications ?



Pour aller plus loin

Un Mini jeu en ligne pour associer le type de site et l'URL :

<https://learningapps.org/watch?v=p6htiqjw501>

Un oeil critique face aux infos :

<http://wikischoelcher.free.fr/stockage-clg-schoelcher/grains/desinfo/index.html>

VRAI ou FAUX : À toi d'enquêter !

 **Activité n°5**
30 min

Contexte de l'activité

> Apprendre à trier l'information sur le web, à confronter différentes sources et vérifier la fiabilité et la qualité d'une information.

Objectifs de l'activité

> L'élève se familiarise avec différentes sources documentaires et développe des méthodes de recherche lui permettant d'identifier des informations pour répondre à ses interrogations et résoudre des problèmes.

Matériel nécessaire

- > Un ordinateur ou une tablette de préférence, ou un smartphone.
- > Une connexion internet

Déroulement

1/ Ouvrir le formulaire suivant : <https://goo.gl/forms/4G3gYJ8bo8YC7ccB3>

2/ Consignes : Ces "informations" sont disponibles sur le web. Sont-elles vraies ou fausses ? À toi d'enquêter. Laisser l'enfant répondre au questionnaire en ligne et justifier brièvement ses réponses. Pour cela, il-elle peut indiquer les liens vers les autres sites qu'il-elle a consulté pour trouver la réponse.

À la fin du questionnaire, des éléments de réponses et des exemples de sites lui sont proposés.

3/ Une fois le questionnaire terminé, demander à votre enfant le lien qu'il-elle peut faire entre les fausses informations en ligne et les informations dans une école. (pistes : liens avec les rumeurs qui peuvent être diffusées dans une école sans être vérifiées).

ILLUSTRER DES ARTICLES EXISTANTS



Séance n°6

100 min

Contexte de la séance

Il s'agit de faire le point sur le rapport entre image et texte, puis de s'exercer à trouver des images/photos libres de droits et à illustrer des articles avec des images trouvées.

Objectifs de la séance

- > Mieux appréhender le rapport texte-image
- > Connaître les licences qui permettent de réutiliser les images/photos de quelqu'un et les bases de la propriété intellectuelle
- > Découvrir des méthodes pour trouver des photos/images libre de droit
- > Illustrer des articles existants sur Wikipédia ou Vikidia

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- de qualifier un rapport entre une image et un texte
- de savoir où trouver une image libre de droit ou sous licence creative commons
- d'illustrer un article Wikipédia ou Vikidia

Matériel nécessaire

- > Un vidéo-projecteur
- > Le support de [la séance 6](#)
- > Une connection internet
- > Postes informatiques ou tablettes connecté-e-s à internet

Déroulement

L'une des contributions possibles et assez simple/rapide sur Wikipédia et Vikidia est l'illustration d'articles existants. Pour ce faire, les élèves sont amenés **à produire ou utiliser les images, photographies, dessins, permettant d'illustrer leurs contenus.**

Avant de démarrer, il peut être intéressant de faire un détour sur la question de la relation texte-image.

1/ LA RELATION TEXTE-IMAGE

(SLIDES 2-20)

Commencer le diaporama (SLIDES 2-20) et suivre les slides pour avancer dans la séance.

EN RÉSUMÉ :

1. Texte ou image en redondance

= cas de "légendes purement descriptives"

Le texte et l'image se rapportent au même propos, l'image illustre les mots.
Il s'agit du plus "bas niveau" dans l'échelle des relations texte-image.
On pourrait parfois supprimer l'un des deux éléments sans altérer la compréhension.

En bref : La redondance, en théorie inutile (puisqu'elle répète le message), aide à combattre tout ce qui peut perturber une communication; d'où un certain taux de redondance nécessaire pour que le message passe.

2. Texte ou image en complémentarité (ou collaboration)

= cas des "légendes informatives"

Le texte et l'image sont complémentaires dans l'accès à la compréhension. L'un ou l'autre des deux éléments apporte des informations qu'il est seul à véhiculer. La mise en relation des deux éléments est indispensable à la compréhension et participe pleinement de celle-ci. Le texte peut par exemple venir enrichir l'information apportée par l'image.

En bref : Le message linguistique permet de rajouter au message iconique des significations que ce dernier ne peut pas, ou difficilement, transmettre (par exemple les dialogues dans une BD).

3. Texte ou image en divergence (ou disjonction, dissociation)

= cas des "légendes interprétatives" par exemple.

Le texte et l'image ne racontent pas la même histoire, ce décalage provoque d'abord la surprise puis un débat autour de ce décalage. L'un des deux éléments semble contredire l'autre, voire orienter la compréhension : dérision, mise à distance, rupture, double lecture, etc.

Il est impossible de masquer l'un ou l'autre des deux éléments sans bouleverser totalement la compréhension.
Procédure de haut niveau qui implique l'active participation du lecteur.

Dans le cas d'un article **Wikipédia ou Vikidia**, la fonction de l'image/la photo est le plus souvent **uniquement illustrative/ en redondance** → elle vient dire la même chose que le texte, ou éventuellement en complémentarité.

Continuer avec une série de contenus illustrés sur le web et analyser avec eux la portée de ces images (quel message est véhiculé ? comment ça nous touche ? etc).

Face à chacune de ces images, demander aux élèves de répondre aux questions suivantes.

(SLIDES 22 à 25)

> Quel est le message essentiel de cette image ? **Que raconte t-elle ?**

> Quelle est l'intention de celui-celle qui l'a choisie ? **Nous émouvoir ? Nous informer ? Nous faire réfléchir ? Nous expliquer quelque chose ?**

2/ TROUVER DES IMAGES SUR INTERNET

(DIAPO 9 à 16) Utilisez le support pour expliquer la manipulation aux élèves.

L'illustration aide à graver le récit dans notre mémoire. Rapidement, de manière indélébile. Elle doit concrétiser d'un simple coup d'œil, l'intention qui l'accompagne voire apporter des informations supplémentaires. Nous avons aujourd'hui que l'illustration favorise l'accès au texte. Elle encourage à la lecture. Elle doit être par conséquent particulièrement soignée, travaillée voire décalée.

Il y a donc les illustrations produites d'une part, et d'autre part, des éléments existants que l'on peut récupérer. **Se pose alors la question des droits et des éléments que l'on doit nécessairement prendre en compte.** Notre époque est celle d'Internet et du numérique et le bouleversement des usages comme de la pensée, nécessite des transformations juridiques. Pour autant il existe déjà de nombreuses lois pour encadrer l'utilisation du numérique.

Nous proposons aux élèves de ne chercher que parmi des images dont les droits ont été cédés par les auteur-e-s ou qui sont tombées dans le domaine public (les photos de tableaux anciens par exemple...)

Les différentes formes d'illustration :

1. Utiliser les images d'Internet **si elles sont libres de droit**, c'est à dire **si l'auteur-e nous a donné le droit de les utiliser, par le biais de la licence sous laquelle elles sont publiées (Libre de droit, Creative Commons, Copyleft ou autres..)**
2. Produire une photo originale et la recadrer, voire la retoucher (et lui attribuer une licence)
3. Produire un dessin, une illustration puis la scanner

Exercice d'application

Les élèves illustrent des articles (pages sur Vikidia) au hasard en utilisant la technique montrée dans les SLIDES.

Selon le temps restant, les élèves peuvent aussi s'entraîner à chercher des images via Wikimedia Commons, Pixabay ou Google Images

1. En fonction de leur article, ils devront trouver le ou les mots clefs.
2. Effectuer la recherche
3. Puis enregistrer la/les images dans l'ordinateur, en créant un dossier au besoin.

Pour aller plus loin : (pas forcément lors de la séance)

Selon les besoins en illustration (notamment dans le cadre de la création d'article ou du complément d'un article existant), il pourra également être possible de créer leur propre illustration, en prenant une photo ou en créant un dessin puis en le scannant.

Les élèves pourront ensuite attribuer une licence à leur création (procédure expliquée [ici](#), onglet "Comment mettre mon oeuvre sous CC ?"), et les déposer dans des banques de données dédiées s'il-elles le souhaitent (Wikimedia Commons, Pixabay, Flickr...)

Pistes d'évaluation

Suggestion d'indicateur : les élèves reconnaissent les 3 types de relations texte-image ; ils savent intégrer une image à un article existant en utilisant la modification d'article sur Wikipédia/Vikidia.



Pour aller plus loin

Les différentes licences Creative Commons :

Sur Wikipédia : https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_Creative_Commons

Sur le site de Creative Commons : <http://creativecommons.fr/licences/>

lien support séance 6

https://docs.google.com/presentation/d/1_FcVLS7u47wPqG8vLo0n8hsmnr5BzGIYGbIW2Im9ls/edit?usp=sharing

PARTIR À LA RECHERCHE DES ORIGINES D'UNE IMAGE EN LIGNE (via Google image et/ou Tineye)

 **Activité n°6**
30 min

Contexte de l'activité

Vérifier l'authenticité d'une image, en connaître l'auteur·e ou repérer dans quelle contexte elle a déjà été publiée, sont autant d'opérations que parents et élèves sont amené·e·s à réaliser. Pour cela, une méthode et un outil en ligne simple peuvent les y aider.

Objectifs de l'activité

> L'élève se familiarise avec le principe de la "recherche d'image inversée" et en découvre le potentiel.

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- de savoir si une image a déjà été utilisée en ligne
- d'utiliser 1 manière pour remonter aux origines d'une image
- de pratiquer la recherche inversée

Matériel nécessaire

- > Un ordinateur de préférence (ou une tablette ou un smartphone)
- > Une connexion internet

Déroulement

Aujourd'hui, les raisons de vouloir en savoir plus sur une image sont nombreuses :

- Vérifier que celle-ci n'est pas "truquée" ou sortie de son contexte
- Connaître le nom de son auteur ou si elle est libre de droit
- Découvrir la date approximative à laquelle une image a été publiée pour la première fois sur Internet
- Explorer les autres sites Web qui utilisent cette image

Pour cela, il existe une méthode simple : LA RECHERCHE D'IMAGE INVERSÉE.

L'outil le plus populaire pour le faire est celui proposé par le moteur de recherche Google.

1/ Découvrir le principe à partir d'un exemple

Télécharger l'image suivante sur votre PC / tablette ou smartphone [en cliquant ici](#). (puis icône flèche vers le bas pour télécharger).

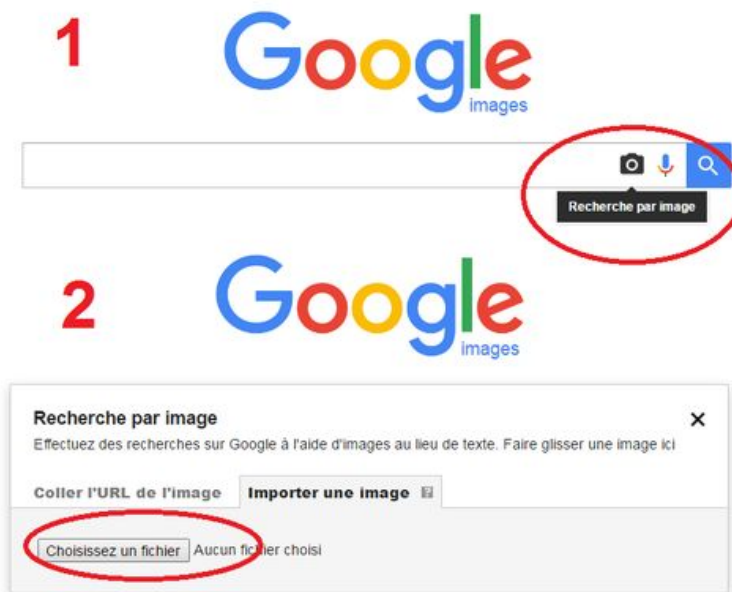


© droits réservés [Dulce Pinzon](#)

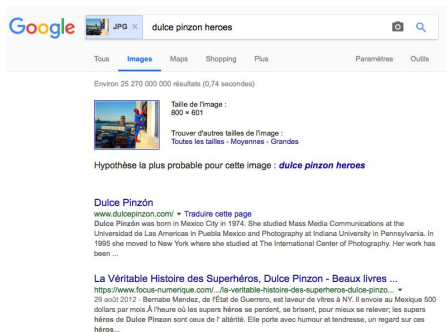
- Si vous utilisez un ordinateur, se rendre sur : <https://images.google.fr>

Une fois sur cette page, cliquer sur le petit appareil photo à droite de la barre de recherche.

Vous pouvez soit entrer l'adresse web (URL) de l'image que vous recherchez, ou la mettre en ligne directement en cliquant sur l'onglet « rechercher par image » si l'image est enregistrée sur votre ordinateur.



Une page Google Images s'ouvre alors avec toutes les suggestions du moteur de recherche.



- Si vous utilisez un smartphone, se rendre sur : <https://reverse.photos>

Cliquez sur Upload Picture (= charger image), puis choisissez une image stockée sur votre smartphone.

Une fois l'image chargée, appuyez sur Show matches (= afficher les résultats).

Une page Google Images s'ouvre alors avec toutes les suggestions du moteur de recherche.

2/ Décrypter les résultats de l'exemple

DÉCRYPTER LES RÉSULTATS

Les mots-clés suggérés par le moteur de recherche

Accéder à d'autres tailles de l'image (pour chercher une de meilleure qualité par exemple).

Des sites susceptibles de nous apporter des informations sur notre image.

Des suggestions d'images similaires à celle recherchée.

Des autres pages web sur lesquelles notre image a déjà été publiée par le passé.

Dans certains cas, il sera intéressant de s'intéresser aux dates de publications, au nom et type de site par exemple.

3/ À toi d'enquêter

Ouvrir le formulaire suivant et répond aux questions en t'aidant de la recherche inversée :

<https://goo.gl/forms/epTRynVsH69RMEnd2>

Consignes : Ces "images" sont disponibles sur le web. Les informations associées sont-elles vraies ou fausses ? À toi d'enquêter avec la recherche inversée d'images.

Laisser l'enfant répondre au questionnaire en ligne et justifier brièvement ses réponses. Pour cela, il-elle peut indiquer les liens vers les autres sites qu'il-elle a consulté pour trouver la réponse.

À la fin du questionnaire, des éléments de réponses et des exemples de sites lui sont proposés.



Pour aller plus loin :

Informations et vidéos de démonstration par les Décodeurs sur [lemonde.fr](http://www.lemonde.fr) :

http://www.lemonde.fr/les-decodeurs/article/2017/02/01/decodex-comment-utiliser-la-recherche-d-images-inversee_5072892_4355770.html

L'outil en ligne [TinEye](https://www.tineye.com/) permet également de faire le même type de recherches.

DÉFINITION DU PROJET D'ARTICLE ou DE LA PAGE À CRÉER/COMPLÉTER ET RÉPARTITION DES RÔLES/TÂCHES



Séance n°7

60 min

Contexte de la séance

Il est maintenant temps de se mettre au travail sur (la partie de) l'article à écrire !

Objectifs de la séance

- > définir la thématique/le sujet de la partie de l'article (ou l'article) à rédiger
- > définir les différentes parties nécessaires (histoire, population, illustration, etc)
- > répartir les rôles de chacun-e dans la production de l'article

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- d'expliquer avec ses mots dans quelles mesures le sujet choisi pour l'article correspond ou non aux critères de publication
- donner des exemples de sous-sections possibles dans les articles Wikipédia/Vikidia selon leur sujet

Matériel nécessaire

- postes informatiques connectés à internet
- vidéoprojecteur

Déroulement

A ce stade d'avancement de l'itinéraire, l'idée/la thématique de l'article à créer, ou bien le choix de l'article à compléter devrait s'être précisés.

Cette séance permet de faire le point avant de commencer à rédiger, quitte à modifier un peu ce qui était prévu.

Notes :

- *Un article peut déjà exister sur Wikipédia, mais pas encore sur Vikidia (qui valide en général les articles lorsqu'ils existent déjà sur Wikipédia).*
- *Il est possible de compléter de manière importante un article existant en lui ajoutant une sous-section (ex : un quartier dans un article sur une ville, ou bien un monument dans un quartier spécifique) (par exemple, la page "la Guillotière" (https://fr.vikidia.org/wiki/La_Guilloti%C3%A8re existe sur Vikidia mais pourrait largement être complétée)*

1/ PRÉCAUTIONS AVANT DE CRÉER UN ARTICLE

En classe entière, ouvrir "comment créer un article" (https://fr.wikipedia.org/wiki/Aide:Comment_créer_un_article) avec un écran vidéo-projeté, afin de permettre :

- de vérifier s'il est judicieux d'écrire un article sur le sujet que vous avez choisi ;
- de connaître les informations à faire figurer dans un nouvel article ;
- de découvrir où commencer la rédaction de l'article ;
- de prendre connaissance des droits à respecter.

Pour chaque étape, questionner les élèves sur ce qu'ils pensent du sujet choisi au regard des précautions à prendre avant d'écrire.

IMPORTANT, à rappeler aux élèves :

Un contenu publié sur Wikipédia est automatiquement placé sous licence libre. Cela signifie que quiconque peut le copier, le modifier, le commercialiser, à condition de citer les auteurs et de republier les éléments ainsi créés sous les mêmes conditions de réutilisation.

Afin de respecter le **droit d'auteur**, il est impératif que les apports à l'article que vous allez créer contiennent uniquement du texte que vous avez **rédigé vous-même, uniquement pour Wikipédia**. *En savoir plus*

Le fait de publier depuis un compte « officiel », ou d'indiquer dans votre futur article que vous autorisez l'utilisation du texte concerné, ne sont pas des autorisations valables et suffisantes.

Wikipédia, Comment créer un article

En effet, tout ce qu'ils-elles écriront ne leur appartient pas, et pourra être modifié par l'ensemble de la communauté. Il est important que les élèves en prennent conscience pour ne pas être "décus", ou surpris par la suite. (C'est la même chose pour Vikidia)

La page d'aide pour créer un article sur Vikidia : https://fr.vikidia.org/wiki/Aide:Comment_créer_un_article

Note : Dans le cas où la classe "sèche" devant le sujet de l'article à écrire, il y a toujours la possibilité de se rendre sur "articles à créer" (Vikidia) pour avoir des idées ! → https://fr.vikidia.org/wiki/Vikidia:Articles_à_créer

2/ ARCHITECTURE DES ARTICLES

En groupe, les élèves naviguent dans des articles/pages Wikipédia ou Vikidia de leurs choix et prennent des notes sur leur architecture.

Pour faire jouer le hasard, il est possible de cliquer dans la colonne de gauche sur "un article au hasard".

Afin de prendre conscience des différentes composantes (sous-parties) possibles des articles, ils vont visiter des articles de leur choix qui concernent :

- une commune, une ville ou un pays
- une personnalité connue
- un métier
- un événement historique

Questions à poser aux élèves :

- Quelles parties (=sections et sous sections) se retrouvent à chaque fois ?
- Quelles parties sont présentes dans certains types d'articles seulement (ex : la partie "histoire") ?

Notamment dans :

- les articles concernant des mots ?
- les articles concernant des personnes ?
- les articles concernant des lieux (villes/pays) ?
- les articles concernant des monuments ?
- etc

Quelques exemples de titres de parties : “histoire”, “population”, “biographie”, “notes et références”, “étymologie”, “sommaire”.

Une fois ces repérages effectués, recopier le lien suivant (ou essayer de le trouver en navigant sur wikipédia avec les élèves) au tableau afin que les élèves suivent le tutoriel #1 de Wikipédia, toujours en groupe :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Aide:Wikipédia_pas_à_pas/Tutoriel_1

Puis quelques questions à poser aux élèves :

- Où pourront-ils voir toutes les modifications effectuées depuis le début de leur article ?
- A quoi correspond “pdd” ?

3/ RÉPARTITION DES SECTIONS/SOUS-SECTIONS

Après avoir échangé sur l’architecture de l’article à écrire et s’être mis d’accord en classe entière, les élèves se répartissent en groupes, où chaque groupe sera responsable d’une section/sous-section, ou à défaut, d’un paragraphe.

Note : l’illustration peut au choix être gérée au sein de chaque groupe, ou par un groupe en charge uniquement des illustrations.

Chaque groupe peut ensuite aller suivre le [tutoriel 4 : mes premières contributions](#), et/ou (selon où ils vont écrire) lire la page d’aide de Vikidia concernant l’écriture d’un article https://fr.vikidia.org/wiki/Aide:Comment_créer_un_article.

Ensuite, se connecter avec un compte pour créer ces sections et sous-sections décidées ensemble dans un brouillon (cf tutoriel 4 ci-dessus) d’article.

Pistes d'évaluation

Suggestion d’indicateur : les élèves ont su reconnaître “l’architecture” des articles selon leur type, et identifier les sections et/ou sous-sections pertinentes pour leur article.



Pour aller plus loin

Wikipédia pas à pas : https://fr.wikipedia.org/wiki/Aide:Wikip%C3%A9dia_pas_%C3%A0_pas
Débuter sur Wikipédia : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Aide:D%C3%A9buter>

CHERCHER DES INFORMATIONS SUR LA PARTIE À DOCUMENTER ET NOTER LES SOURCES

 **Activité n°7**
30 min

Contexte de l'activité

Les élèves savent maintenant précisément sur quelle partie de l'article ils vont travailler en groupe. Cette activité permet de préciser un peu leur sujet tout en faisant un rappel sur la notion de recouper des sources pour plus de fiabilité.

Objectif de l'activité

> Trouver des sources fiables pour aider à la rédaction de l'article

Matériel nécessaire

- > Un ordinateur de préférence (ou une tablette ou un smartphone)
- > Une connexion internet

Déroulement

1/ Récupérer la fiche d'appui à la recherche en cliquant ici :

<https://docs.google.com/document/d/1fD6WO8yPuiNUalwIUN3BKuBI0tSbd4IKX3pk7-MsviU/edit?usp=sharing>

Si cela est possible, l'imprimer, sinon, en faire une copie rapide en dessinant un tableau sur une feuille.

2/ Demander à votre enfant sur quelle partie de l'article il-elle va travailler, et inscrire le sujet dans la première case en haut de la fiche ("thème, sujet recherché"), puis ensemble définir des mots clés qui vont permettre de chercher des contenus correspondants.

Pour rappel, le support de présentation de la séance en classe sur la recherche et les mots clés :

<https://docs.google.com/presentation/d/16Sp3C0dUdYm5O-D6NqgvdsJlazOOHMEQ58wrORXKKdM/edit?usp=sharing>

Il s'agit ensuite de trouver 3 sources différentes d'informations qui abordent le sujet donné et de noter les noms des sites et de copier-coller les liens dans le tableau, pour pouvoir s'en resservir en classe.

3/ Une fois ces éléments trouvés, noter en commentaire la thématique de recherche, ainsi que les mots clés cherchés et les 3 liens trouvés en commentaires sur le carnet de correspondance en ligne.



RÉDACTION ET ILLUSTRATION DES PARTIES DE L'ARTICLE PAR GROUPES



Séance n°8
90 min

Contexte de la séance

Après avoir récolté des sources pour rédiger leur article, les élèves avancent la rédaction dans leur "brouillon" d'article.

Objectifs de la séance

- > Finaliser la rédaction d'un article
- > Connaître les étapes de la rédaction au brouillon à la publication

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- de faire des modifications de brouillons
- de nommer les étapes avant la publication (création de brouillon, rédaction, demande de relecture)
- d'accepter que son écrit initial puisse être modifié

Matériel nécessaire

- > Un vidéo-projecteur
- > postes informatiques connectés à internet

Déroulement

1/ Rédaction des (sous-)parties d'articles

En groupe, les élèves rédigent leurs articles ou sous-parties d'articles en reprenant là où ils s'étaient arrêtés lors de la séance précédente.

2/ Pré-validation et modification par les pairs

Une fois que les élèves pensent avoir terminé, et afin de préparer les élèves à d'éventuelles modifications et/ou commentaires, voire annulations par des membres de la communauté (cf encadré ci-dessous), mettre en place un système de "prévalidation" par les pairs.

Note : les brouillons sont en effet "confidentiels" dans la mesure où ils ne sont pas indexés, mais ils restent accessibles dès lors que leur lien est partagé (il est alors de travailler au brouillon à plusieurs)

- les élèves enregistrent leur brouillon en cliquant sur "publier les modifications"
- demande aux élèves de copier le lien de leur brouillon (clic droit puis "copier" ou ctrl+C)
- créer un pad collaboratif en cliquant ici : <https://etherpad.fr/>, nommer le pad (ex "nom-du-projet") et donner l'adresse aux élèves (ici <https://etherpad.fr/p/nom-du-projet> - adresse inexistante, créée pour l'exemple)
- Les élèves vont déposer le lien de leur brouillon sur le pad en entrant au préalable

"Nom d'utilisateur-trice : " et "Lien vers mon/notre brouillon : "

Une fois les liens déposés, les groupes vont visiter les brouillons des autres groupes et peuvent effectuer des modifications et commentaires, en lien avec les éléments vus en début d'itinéraire sur les critères Wikipédia. (bien penser à enregistrer en cliquant sur "publier les modifications")

Afin de donner plus de lisibilité aux éventuelles modifications ou commentaires, il est possible de demander aux élèves qui relisent de mettre leur nom devant leurs modifications ou commentaires. Il sera quoi qu'il en soit possible de suivre les modifications en cliquant sur l'onglet "afficher l'historique".

Sur Wikipédia, il est courant et tout à fait normal de voir ses modifications annulées. Il ne faut pas s'en offusquer, cela arrive régulièrement, y compris aux Wikipédiens confirmés. Dans pareil cas, une discussion avec le contributeur auteur de l'annulation est toute indiquée pour déterminer s'il s'agit d'une erreur de sa part ou d'une maladresse de l'élève.

Wikipédia

Il est possible de faire plusieurs aller-retours entre les différentes modifications (et également selon le temps, de faire relire l'ensemble des brouillons par tous les groupes, ou bien seulement une partie). Pour plus de lisibilité, il est possible de faire tous les commentaires dans un paragraphe dédié du brouillon.

REMARQUE :

Pour effectuer **une procédure similaire sur Vikidia**, voici la page qui explique comment y créer un brouillon : https://fr.wikiversity.org/wiki/Premiers_pas_sur_Vikidia/Cr%C3%A9er_une_page_de_brouillon

3/ Demande de relecture avant publication

Lorsque les modifications ont été prises en comptes par les auteur-e-s initiaux, [demander la relecture](#) de l'article par des des contributeurs-trices Wikipédia, avant de pouvoir le publier. Pour cela, suivre le lien ci-dessus, ou bien, lors de l'enregistrement des modifications, cliquer sur "relire vos modifications" (au lieu de simplement "publier les modifications").

Reprendre la modification
Contributi...
Publier les modifications

Afin que les participants à cette page puissent rapidement comprendre vos modifications, merci de les résumer ci-dessous (par exemple, ajout d'un paragraphe, mise en forme...) :

Décrivez ce que vous avez modifié

☐ Modification mineure
☒ Suivre cette page

- **Ne copiez pas de texte, ni d'une page web, ni d'un autre support** : respectez le droit d'auteur (aide).
- **Vos apports doivent être vérifiables** : citez vos sources (aide).

En enregistrant votre contribution, vous acceptez de la placer irrévocablement sous licence CC BY-SA 3.0 et GFDL. Vous acceptez d'être crédité via un hyperlien ou une URL vers l'article sur lequel vous contribuez. Voyez les conditions d'utilisation pour plus de détails (aide).

Relire vos modifications

Il faudra ensuite attendre les retours des contributeurs-trices pour pouvoir effectuer les modifications nécessaires avant de publier.

Attention à bien prévenir les élèves que leurs écrits risquent d'être modifiés, pour éviter les mauvaises surprises !

Pistes d'évaluation

Suggestion d'indicateur : Les élèves acceptent les modifications et commentaires des autres élèves et en tiennent compte pour modifier leur écrit. Les élèves savent se rendre sur leur page de brouillon, faire une modification de brouillon et l'enregistrer.



Pour aller plus loin

Note : pour pousser la réflexion sur l'usage des pads collaboratifs en classe, voir cet article de Canopé : <http://www.cndp.fr/crdp-besancon/index.php?id=ecriture-collaborative>

FINALISATION DES CONTRIBUTIONS ET PUBLICATION



Séance n°8
90 min

Contexte de la séance

Maintenant que leurs articles ont été relus par la communauté Wikipédia (ou Vikidia), il est enfin possible de modifier puis de les publier !

Objectifs de la séance

>

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

-

Matériel nécessaire

- > Un vidéo-projecteur
- > postes informatiques connectés à internet

Déroulement

Suivre les étapes de cette page d'aide à la publication

https://fr.wikipedia.org/wiki/Aide:Comment_cr%C3%A9er_un_article/6b

Pistes d'évaluation

Suggestion d'indicateur :

BILAN COLLECTIF DE L'ITINÉRAIRE/ DU PROJET

 Séance n°10
50 min

Contexte de la séance

Tout au long de l'itinéraire pédagogique, les élèves ont abordé les médias numériques à travers différentes activités allant de l'identification à la production en passant par l'analyse. Cette ultime séance vise à collecter leur avis quant à l'ensemble de ces activités.

Objectif de la séance

> Obtenir l'appréciation et la satisfaction des élèves à propos des activités de l'itinéraire pédagogique Tandem.

Matériel nécessaire

- Les documents supports selon la préparation décrite ci-dessous. ("rappels" des séances)
- La fiche annexe « L'arbre TANDEM »
- Matériel de prise de notes pour l'enseignant-e

Déroulement

1/ Préparation

Avant de commencer, l'enseignant-e a identifié les différentes étapes/activités de l'itinéraire (une par séance) et les représente sur des morceaux de papier selon la technique de son choix (mots, photos, dessins ou symbole). Il doit y avoir une seule activité représentée par fiche. Il-elle reproduit autant de jeux de fiches/cartes que le nombre d'élèves.

2/ Le point marquant

En toute première activité de cette séance, l'enseignant-e interroge les élèves sur ce qu'ils ont retenu à propos des activités qu'ils ont effectuées dans le cadre de l'itinéraire. L'enseignant propose une technique au choix pour répondre à cette question : texte, dessin, composition, photo (ou le média dont ils ont appris la technique).

3/ Rétrospective et appréciation de l'itinéraire

Les élèves tentent d'identifier les différentes étapes (ou activités) à travers lesquelles ils ont abordé les médias/outils numériques. L'enseignant-e les accompagne et révèle petit à petit les fiches préalablement préparées. Ensuite, l'enseignant distribue un jeu de fiches représentant ces étapes à chaque élève. Ce dernier les classe selon les catégories suivantes :

- Les activités que vous avez préférées
- Les activités que vous n'avez pas aimées

4/ Participation/ressentis au sein du projet

A partir de la fiche annexe (l'arbre représentant le projet), l'enseignant-e invite les élèves à s'identifier à l'un des personnages pour qualifier leur ressenti par rapport au rôle qu'ils ont joué tout au long des activités de l'itinéraire : Ils peuvent expliquer pourquoi ils ont choisi ce personnage ("Comment se sont-ils impliqués ? Comment ont-ils participé ?" Ils seraient plutôt ceux qui se chamaillent, ceux qui s'entraident, ceux qui se sont bien amusés, ceux qui sont restés

discrets, etc.)

L'illustration est distribuée sur une feuille à chaque élève (document en annexe).

Chacun-e colorie ou entoure le personnage à qui il-elle s'identifie.

Légende **indicative** des personnages/actions à destination uniquement de l'enseignant-e :

1. *Aider / s'entraider*
2. *S'amuser*
3. *Se sentir à l'écart, être isolé (faible participation)*
4. *Rater, faillir, manquer quelque chose.*
5. *S'améliorer, progresser.*
6. *Réussir, gagner.*
7. *Faire ensemble*
8. *Ne rien faire, ne pas s'impliquer, s'embêter*
9. *Se disputer, ne pas s'entendre dans le groupe*

5/ Satisfaction de la production

Si l'itinéraire pédagogique vécu au sein de la classe a permis la réalisation de productions médiatiques, l'enseignant-e les rappelle ou les montre à nouveau aux élèves, et puis leur demande d'indiquer leur appréciation de cette production, d'abord dans un temps individuel, et puis ensuite avec mise en commun et argumentation. La discussion aborde également ce que les élèves aimeraient modifier dans ces productions.

L'appréciation de cette production peut se faire avec l'usage des émoticons Tandem

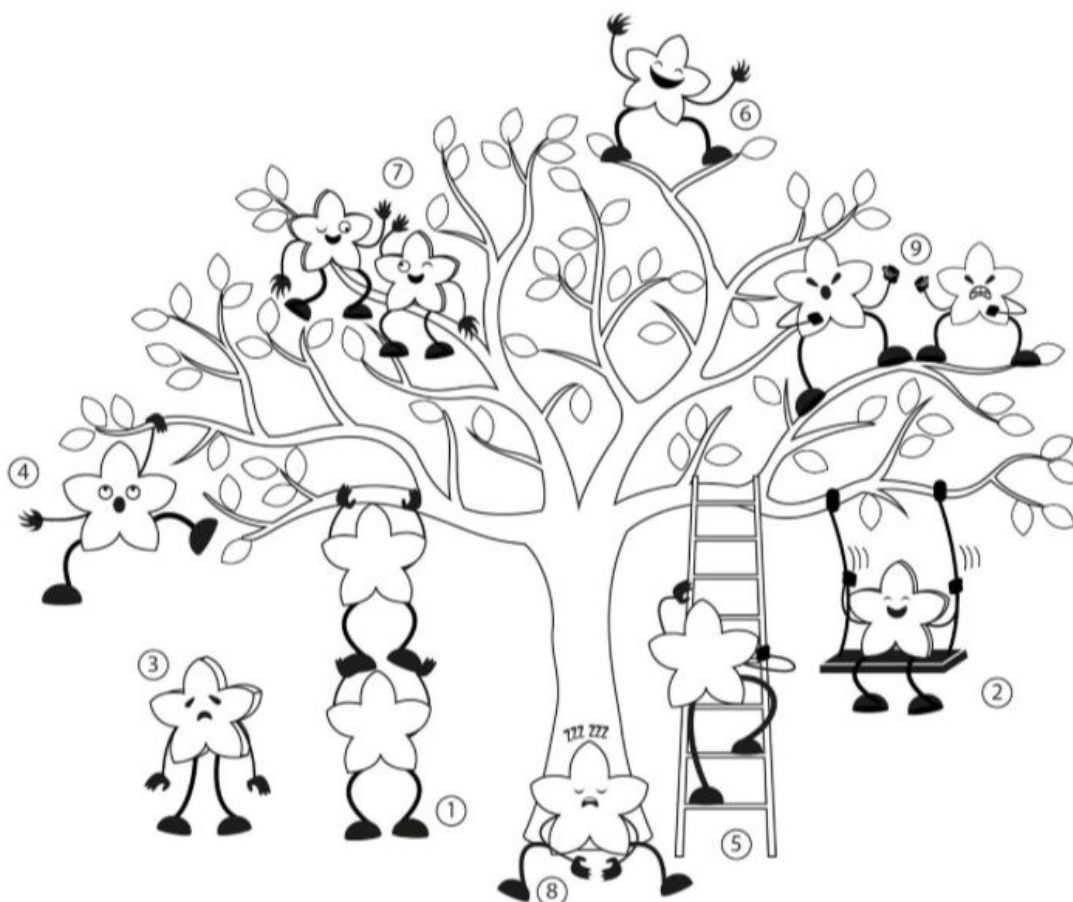


Remarque

L'enseignant-e veille à bien collecter ou prendre note des réponses et réflexion des élèves afin que l'équipe Tandem puisse bien l'intégrer dans l'évaluation générale de l'itinéraire.

ANNEXE : Fiche évaluation individuelle “moi dans le projet tandem” (ex : création du magazine, spectacle robots, expo photos, etc)

Prénom :



Liens utiles Wikipédia

Ce que Wikipédia n'est pas :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Ce_que_Wikip%C3%A9dia_n'est_pas

Le "bac à sable" (pour pratiquer Wikipédia) https://fr.wikipedia.org/wiki/Aide:Bac_%C3%A0_sable

liste verif : https://fr.wikipedia.org/wiki/Mod%C3%A8le:Liste_de_v%C3%A9rification

Wikipedia en bref : https://fr.wikipedia.org/wiki/Aide:Wikip%C3%A9dia_en_bref

Pièges à éviter :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Aide:Pi%C3%A8ges_%C3%A0_%C3%A9viter#Pour_cr%C3%A9er_un_article

Exercices : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Exercices>

Wikipédia pas à pas : https://fr.wikipedia.org/wiki/Aide:Wikip%C3%A9dia_pas_%C3%A0_pas

Débuter sur Wikipédia : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Aide:D%C3%A9buter>

Liens utiles Vikidia

Comment créer un brouillon :

https://fr.wikiversity.org/wiki/Premiers_pas_sur_Vikidia/Cr%C3%A9er_une_page_de_brouillon

Portail de la maintenance : <https://fr.vikidia.org/wiki/Portail:Maintenance>