

Séquence Médias



La fracture numérique, c'est quoi ?

Auteure : Sophie Lapy (rédactrice et journaliste)

Tous connectés ?

La « fracture numérique » ne se soigne pas avec un plâtre ou une attelle. Mais alors, qu'est-ce que c'est ? Et comment la traiter ?

Faire ses courses à distance, chatter avec des amis, assister à un cours en ligne... Grâce aux nouvelles technologies, bien des choses sont possibles ! Mais certains n'y ont pas accès, et d'autres ne savent pas les utiliser. L'expression « fracture numérique » désigne ces inégalités. Et certains tentent de les réduire.

Pour accéder à internet, il faut du matériel. Ordinateurs, smartphones, tout ça peut vite devenir très cher ! Et il y a encore l'abonnement, l'entretien et le remplacement...

Dans certains endroits isolés, à la campagne ou plus rarement en ville, la connexion est de mauvaise qualité... Quelle galère !

Grand-mère n'est pas vraiment à l'aise avec l'informatique. Et moi, j'apprendrai peut-être aussi quelque chose !

L'illectronisme, c'est la difficulté, voire l'incapacité d'une personne à utiliser les outils numériques par manque de connaissances.

Chatter : discuter par écrit sur internet.

Connexion : ici, fait de pouvoir accéder à des applications et sites internet avec un ordinateur, un smartphone...

On parle de fracture numérique « globale » pour désigner l'écart technologique entre les différentes régions du monde.

Se connecter, ce n'est pas tout ! Comment utiliser tous ces outils ? Toutes ces démarches en ligne, moi, je n'y comprends rien. D'ailleurs, quand c'est trop compliqué, j'abandonne...

Ici, on récupère des ordinateurs et des smartphones usagés. On les répare et on revend ce matériel à petit prix.

Nous proposons des ateliers d'initiation : comment se servir d'un smartphone ? Comment naviguer sur le net ? Comment utiliser une boîte mail ? Bref, la base !

Ce qui est important, c'est aussi d'accompagner les gens dans leurs démarches administratives : rechercher un logement ou un emploi, suivre son dossier médical, payer ses impôts...

Une signature philéas/autobule accompagnée de ces pages. Site en téléchargement gratuit sur www.phileasautobule.com.

À partir des pages médias « Tous connectés ? », pp. 22-23, Philéas & Autobule n° 76

Objectifs

- Comprendre et expliquer les différentes facettes de la fracture numérique
- Créer un outil informationnel à destination d'un public précis

Durée
2 X 50 minutes

Âge
De 11 à 13 ans

Matériel

- Les pages médias « Tous connectés ? »
- Par enfant, la fiche « Différentes facettes de la fracture numérique » (annexe 1, p. 22)
- Par enfant, la fiche « Mes usages des médias numériques » (annexe 2, p. 23)
- Par enfant, la fiche « Comment ça marche ? » (annexe 3, p. 24)
- Une carte bleue par enfant
- Une carte jaune par enfant
- Un ordinateur et une imprimante (facultatif)



Compétences du Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias¹

Catégorie de compétences : écrire – dimension sociale

- Se questionner sur les attentes potentielles du ou des destinataires et orienter sa communication en fonction de sa réflexion

Catégorie de compétence : naviguer – dimension technique

- Explorer les implications socio-économiques de l'usage d'un média, liées à ses caractéristiques techniques

Catégorie de compétence : naviguer – dimension informationnelle

- Identifier l'éventail des pourvoyeurs médiatiques institués (bibliothèques, médiathèques, moteurs de recherche, etc.)

Catégorie de compétence : organiser – dimension technique

- Identifier les stratégies possibles pour acquérir ou améliorer sa maîtrise technique d'« appareils médiatiques » en fonction de ses besoins
- Penser l'acquisition et l'utilisation des médias selon leurs implications socio-économiques et culturelles

Compétences du programme d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté²

3. Prendre position de manière argumentée

☉ Se positionner (3.2) :

- Identifier différentes positions possibles (étape 1)

6. S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions

☉ Reconnaître la pluralité des valeurs (6.1) :

- Identifier ce qui compte pour soi et ce qui compte pour les autres (étape 1)

10. Contribuer à la vie sociale et politique

☉ Prendre en compte les interdépendances locales et globales (...) (10.1) :

- Identifier des interdépendances au sein des sociétés (étape 2)

☉ Coopérer (10.2) :

- Se coordonner, s'entraider, solliciter de l'aide pour soi et pour les autres (étape 1)

☉ Imaginer une société et/ou un monde meilleur(s) (10.4) :


- Se représenter une société et/ou un monde meilleur(s) (étape 1)
- Esquisser des perspectives d'amélioration de la société (étape 2)

¹ Publiées dans *Les compétences en Éducation aux médias, un enjeu éducatif majeur*, édité par le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias, 2013, p. 37. www.csem.be. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

² Issues des Socles de compétences publiés par la Fédération Wallonie-Bruxelles sur le site www.enseignement.be. La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

PRÉPARATION

1. S'INFORMER SUR LA FRACTURE NUMÉRIQUE

L'animateur parcourt les documents indiqués dans la rubrique  Bibliographie (p. 21) afin de mieux cerner les enjeux de la fracture numérique.

2. ORGANISER LA CLASSE

L'animateur dispose le mobilier (tables et chaises) afin d'installer les enfants en quatre petits groupes.

3. RAPPELER LES RÈGLES D'ÉCOUTE

L'animateur installe d'emblée un climat de confiance. Il rappelle les règles élémentaires d'écoute et de bienveillance. Les enfants doivent se sentir à l'aise pour s'exprimer et réfléchir en groupe.

4. ANNONCER LA SENSIBILITÉ DU SUJET

Avant le début de l'activité, l'animateur explique que certains sujets abordés seront sensibles et pourront provoquer des émotions contrastées chez les participants. Par exemple, il est possible que certains souhaitent un changement dans la société tandis que d'autres s'y opposent.

Dans ce cadre, les enfants seront encouragés à focaliser le débat sur les idées, et non sur les personnes.

DÉROULEMENT

1. COMPRENDRE LA FRACTURE NUMÉRIQUE (SÉANCE 1 – 50 MIN)

1.1. Découvrir les pages médias « Tous connectés ? » (5 MIN)

Chaque enfant découvre individuellement l'article de la revue.

Après quelques minutes, l'animateur interroge le groupe afin de vérifier la bonne compréhension de l'article : « *Que représentent les illustrations ? Quels sont les personnages ? Que se passe-t-il ? Y a-t-il quelque chose qui vous étonne ? Y a-t-il quelque chose de difficile à comprendre ?* »

1.2. Analyser des situations représentatives de la fracture numérique (10 MIN)

L'animateur invite les enfants à décoder les différentes illustrations afin de mieux comprendre la notion de fracture numérique. Pour ce faire, il leur distribue le tableau « Différentes facettes de la fracture numérique » (annexe 1, p. 22), et demande à un enfant de lire la consigne.

Au bout de quelques minutes, l'animateur invite les enfants à partager leurs réponses avec leur voisin et discuter des différences et points communs qu'ils observent entre leurs réponses.

1.3. Décoder les différentes facettes de la fracture numérique (10 MIN)

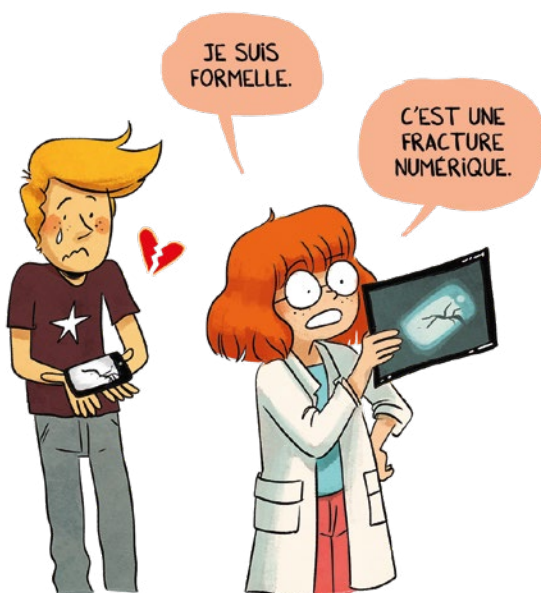
L'animateur distribue aux enfants deux cartes de couleur, une bleue et une jaune. Il explique la nouvelle consigne : « Je vais énoncer plusieurs exemples. Après chaque exemple, je vais compter jusqu'à 3. À trois, vous lèverez soit le papier bleu – si vous pensez que l'exemple proposé évoque un problème matériel (l'achat, la possession ou la disponibilité du matériel) – soit le papier jaune – si vous pensez que l'exemple porte sur autre chose que le matériel. »

Au tableau, l'animateur trace deux colonnes. Dans l'une, il listera les situations auxquelles une majorité d'enfants attribueront la carte bleue ■■■, dans l'autre les situations auxquelles une majorité d'enfants attribueront la carte jaune ■■■.

Il ne précise pas encore que ces deux colonnes représentent les deux facettes de la fracture numérique : la première colonne concerne l'accès aux médias numériques ; la deuxième, leur usage.

Les situations

- ☞ Tom n'a pas d'ordinateur pour suivre ses cours en ligne. ■■■
- ☞ Esmeralda voudrait chatter avec ses copines, mais elle n'a pas de téléphone et son papa utilise celui de la famille. ■■■
- ☞ Esteban ne peut pas payer son ticket de train, il n'a pas réussi à télécharger l'application avec son téléphone. ■■■
- ☞ Sara aimerait acheter le livre de l'école sur un site en ligne, mais elle ne comprend pas comment cela fonctionne. ■■■
- ☞ Léa doit contacter son instituteur par mail mais n'a pas de connexion wifi à la maison. ■■■
- ☞ Piet aimerait bien jouer avec ses amis sur l'ordinateur mais il n'a pas d'argent pour acheter le jeu en ligne. ■■■
- ☞ Aldo veut intégrer le groupe Whatsapp de la classe, mais n'a pas de smartphone. ■■■
- ☞ Caro doit faire une recherche sur le lynx pour l'école mais n'arrive pas à répondre aux questions que son instituteur lui pose pour faire son exposé (son lieu de vie, son repas...), même en faisant des recherches sur internet. ■■■



À la fin de l'exercice, l'animateur demande aux enfants de donner un mot pour synthétiser la colonne « bleue » et un mot pour la colonne « jaune ». Après avoir écouté les enfants, il propose de s'accorder sur les termes suivants : « La première colonne évoque des problèmes d'accès et la deuxième, des problèmes d'usage. »

Il demande ensuite aux enfants d'exprimer ce qu'ils perçoivent comme différences entre les notions d'accès et d'usage : « Pour vous, que signifie avoir des difficultés d'accès aux médias numériques ? Et d'usage des médias numériques ? »

L'animateur écrit les idées au tableau. Il ajuste, le cas échéant, et synthétise :
« D'une part, la fracture numérique évoque les inégalités d'accès aux infrastructures et à l'équipement numérique (ordinateur, tablette, smartphone...) et à internet. D'autre part, elle désigne les difficultés rencontrées dans l'utilisation des médias numériques, comme la difficulté d'envoyer un mail, la difficulté d'utiliser les réseaux sociaux en connaissant les risques, la difficulté de trouver une information à l'aide d'un moteur de recherche, etc. »

Il demande à l'un ou l'autre enfant d'illustrer ces facettes à l'aide d'un exemple qu'ils ont déjà vécu, vu ou entendu.

1.4. Identifier plus finement les inégalités d'accès aux médias numériques (5 MIN)

L'animateur invite les enfants à illustrer plus largement la notion de difficulté d'accès aux médias numériques, en proposant de nouveaux exemples de situations. Il précise que le but est d'identifier des « manques » ou des « déficits » d'accès aux appareils numériques, à des infrastructures de qualité, ou à une connexion wifi.

« Citez des exemples de difficultés d'accès aux médias numériques. Par exemple, vous pourriez citer le coût des smartphones, ou la médiocrité de la connexion dans des endroits reculés. »

L'animateur note les exemples au tableau.

1.5. Identifier plus finement les inégalités d'usage des médias numériques (20 MIN)

a. Mes usages

L'animateur donne la consigne suivante : « Nous allons examiner plus attentivement ensemble les difficultés d'usage que pourraient rencontrer des personnes n'ayant pas pu développer certaines compétences. »

Pour ce faire, l'animateur distribue aux enfants le tableau « Mes usages des médias numériques » (annexe 2, p. 23) pour que chacun puisse évaluer ses actions numériques. Il désigne un enfant pour lire la consigne. Les enfants prennent quelques minutes pour compléter le tableau individuellement.

b. Quels usages nous paraissent essentiels ?

L'animateur propose aux enfants de comparer leurs réponses avec celles de leur voisin.

Par deux, les enfants analysent les ressemblances et les différences entre leurs pratiques. Pour quelques différences très marquées, chacun explique à l'autre le cadre précis des actions en les illustrant. Par exemple, pour illustrer l'usage **Réagir à des publications** : « Sur Instagram, je like tous les jours des publications qui m'intéressent, surtout en rapport avec la mode. »

Au bout de quelques minutes, l'animateur demande aux enfants d'identifier 5 actions qu'il leur semble indispensable de savoir faire au quotidien, pour une personne de leur âge. Les enfants, toujours par deux, entourent 5 actions qu'ils jugent indispensables.

L'animateur invite les enfants à partager leurs réponses. Il amène le groupe complet à sélectionner, par la discussion et l'argumentation, une dizaine d'actions, qu'ensemble, ils jugent indispensables ; et les inscrit au tableau.

2. RÉALISER ET PRÉSENTER UNE FICHE « COMMENT ÇA MARCHÉ ? » (SÉANCE 2 – 50 MIN)

2.1. Concevoir une fiche « Comment ça marche ? » (20 MIN)

L'animateur distribue à chacun un canevas de fiche (annexe 3, p. 24).

L'animateur donne les consignes pour réaliser les fiches. « Nous allons réaliser des fiches "Comment ça marche?". Le but de chaque fiche sera d'expliquer clairement les actions correspondant à un usage numérique. Ces fiches seront rédigées à destination d'un public qui ne maîtrise pas cet usage du numérique. Il est donc indispensable de décortiquer chaque étape de manière précise. Vous allez choisir un usage, préciser chaque étape, comme une recette de cuisine. Vous indiquerez également le matériel nécessaire, et la durée d'apprentissage. L'exercice se fera par petits groupes de 4 enfants. »

Il demande donc aux enfants de se répartir par groupes de 4.

L'animateur insiste sur l'importance de tenir compte du public. « Vous vous adressez à un public qui n'a pas les mêmes compétences que vous. Par exemple, pour expliquer comment installer une application, il faudra peut-être d'abord expliquer ce qu'est une application. »

Il indique l'objectif de l'exercice. « Toutes les fiches seront rassemblées, imprimées et reliées en carnet. Vous pourrez distribuer celui-ci autour de vous. »

La tâche est ambitieuse !

Il est naturel que les compétences d'usage des enfants soient nettement supérieures à leur capacité à expliquer ces usages à autrui.

Produire une fiche claire sur un usage très simple, comme « prendre une photo » ou « ouvrir une application » est déjà un objectif digne d'intérêt.

2.2. Illustrer sa fiche (10 MIN)

L'enseignant propose aux enfants d'illustrer leur fiche avec des dessins ou des photos. Si cela est possible, un ordinateur et une imprimante sont mis à leur disposition.

2.3. Présenter sa fiche (10 MIN)

L'animateur demande à chaque groupe de présenter sa fiche. À la fin de chaque présentation, les autres enfants posent des questions sur l'action et demandent des précisions si nécessaire.

Lorsque tous les enfants ont présenté leur fiche, ils l'adaptent en fonction des retours qu'ils ont reçus des autres enfants.

À la fin de l'exercice, l'animateur reprend les fiches et les photocopie. Il les rassemblera en carnet et les distribuera lors de la prochaine séance. Selon le degré d'aboutissement des fiches, il peut également inviter les enfants à faire la promotion du carnet, par exemple via le site de l'école, une affiche ou un courrier destiné aux parents.

2.4. Conclusion : comment aider une personne touchée par la fracture numérique ? (10 MIN)

L'animateur propose à chaque élève de se poser cette question : « Comment pourrais-je aider une personne touchée par la fracture numérique, et avec quels moyens pourrais-je le faire ? »



Les enfants peuvent s'inspirer des pages médias « Tous connectés ? ». L'animateur peut leur donner un exemple : « Je vais expliquer à ma tante comment utiliser Instagram pour montrer ses dernières créations de couture. »

PROLONGEMENTS

1. PARTAGER LES BONNES PRATIQUES À PROPOS DES RÉSEAUX SOCIAUX

Les enfants évoquent leurs pratiques à propos d'un réseau social que la plupart d'entre eux connaissent. L'idée est de dégager ensemble, par le jeu ou la discussion, quelques pratiques garantissant la bonne utilisation de ce réseau social ; en termes de sécurité, d'intimité et de respect, par exemple.

2. RÉALISER UNE CAMPAGNE POUR ENCOURAGER À RECYCLER D'ANCIENS APPAREILS NUMÉRIQUES

Les enfants réalisent des affiches visant à sensibiliser à la fracture numérique et encourager à recycler les appareils numériques.

Après avoir fait une recherche en ligne ou rencontré une personne qui participe à un tel processus, ils détaillent sur leur affiche le cycle de vie d'un appareil numérique et ce qu'il peut advenir après son ou ses premiers usages.

Ils peuvent également indiquer différents lieux où déposer ces appareils, en vue de leur réparation et de leur réemploi.



Bibliographie





- Action Médias Jeunes, « Tous connectés ? » dans *Philéas & Autobule* n°76, « La solidarité, c'est quoi ? », pp. 22-23.
- Qu'est-ce que la fracture numérique ?
<https://www.lumni.fr/video/qu-est-ce-que-la-fracture-numerique>
- La fracture numérique prive encore deux tiers des enfants de 3 à 17 ans d'une connexion internet chez eux
<https://www.unicef.fr/article/la-fracture-numerique-prive-encore-deux-tiers-des-enfants-de-3-17-ans-d-une-connexion>
- La fracture numérique, un enjeu dès le plus jeune âge
<https://colori.education/news/2019/6/28/fracture-numerique-un-enjeu-pour-les-plus-jeunes>
- Fracture numérique
https://fr.wikidial.org/wiki/Fracture_numérique







ANNEXE 1

DIFFÉRENTES FACETTES DE LA FRACTURE NUMÉRIQUE

Avec ton voisin, complétez ce tableau en observant les pages médias « Tous connectés ? ».

	Quelle difficulté rencontre ce personnage ?
	
	
	
	

	Quelle aide propose ce personnage ?
	
	
	
	

ANNEXE 2

MES USAGES DES MÉDIAS NUMÉRIQUES

Pour chaque usage, indique une croix dans la colonne qui correspond à tes pratiques.

	Je ne l'ai jamais fait.	Je le fais rarement.	Je le fais de temps en temps.	Je le fais très souvent.
Usages pratiques				
allumer/éteindre un appareil				
installer une application				
réglér les paramètres de notification				
Usages sociaux				
envoyer un mail/ un message				
aller sur un réseau social				
publier un message sur un réseau social				
réagir à une publication				
Usages informatifs				
réaliser une recherche sur un moteur de recherche				
sélectionner les résultats d'une recherche selon des critères				
trouver une réponse à une question				
comparer les sites				
lire les informations				
Usages économiques				
acheter un produit neuf en ligne				
acheter un produit de seconde main en ligne				
acheter un jeu pour jouer en ligne				
payer son titre de transport avec une application				
Usages culturels				
jouer à un jeu en ligne				
regarder des vidéos en ligne				
écouter de la musique en ligne				



ANNEXE 3

COMMENT ÇA MARCHE ?

Comment faire pour _____

Objectif

Matériel

Les mots à comprendre

Illustration



Les étapes à réaliser