

Une expérimentation pédagogique est menée, en 2014-2015 pour construire un enseignement d'exploration intitulé « Cultures numériques » en classe de seconde.

Un questionnaire-sondage, rédigé par la professeur(e) documentaliste, pour le bilan du premier projet a fait ressortir le fait que plus de la moitié des élèves étaient en attente d'information sur les métiers du numérique. Ce constat, analyse de besoin, a été intégré au deuxième projet pour partie, soit sur une durée de cinq à six séances.

Cette séquence s'est intéressée à « l'écriture numérique »¹ produite par l'élève. Mais cette écriture n'est nullement spontanée comme sur un blog ou un smartphone, elle est contrainte avec un statut proche de la présentation d'une prise de notes très structurée. L'objectif de la prise de notes étant de prélever l'essentiel des informations en réponse à 2 ou 3 questions sur un métier de l'internet (quelle formation, quelles activités, quelle particularité ?) en vue d'une publication sur un espace visuel très court d'un écran. « *Il s'agit de faire prendre conscience aux enfants de ce que publier au sens premier de -rendre public- implique* »².

Le travail sur la réflexivité de l'écriture numérique³ n'a cependant pas été conduit en prolongement de l'activité. La partie « Cultures numériques » et informatique a été privilégiée dans le cadre du projet général.

Le choix de l'outil s'est porté sur un « logiciel libre » (XIA couplé à netscape)

<http://xia.dane.ac-versailles.fr/> « développé » par l'académie de Versailles, ce qui permet d'aborder le métier de développeur et de comprendre la notion de partage, d'association,

¹ Dossier séminaire PRECIP - Enseigner l'écriture numérique ? Sur le site Skhole <http://skhole.fr/dossier-seminaire-precip-enseigner-l-%C3%A9criture-num%C3%A9rique>

² DOUAHRD, Léa et PA, Somalina. Jules Ferry 3.0. Bâtir une école créative et juste dans un monde numérique. Conseil National du Numérique. 119 p. <http://www.cnumérique.fr/education-2/>

³ Hélène, BOURDELOIE. Enjeux culturels et sociaux de l'apprentissage de l'écriture numérique pour l'école. Enjeux et usages des technologies de l'information et de la communication, VIIème Colloque International EUTIC (2011), Nov. 2011, France. pp.1-10. https://halshs.archives-ouvertes.fr/sic_00830901/document

Pour la création numérique, « tagxedo » a été retenu pour ses multiples fonctionnalités et les compétences numériques qu'il permet d'aborder.

Le bilan de cette expérience qui combine une pédagogie de projet, un travail en équipe de trois enseignants dont la professeur(e) documentaliste coordonnatrice, une réflexion des élèves sur les enjeux des pratiques et usages numériques, une analyse d'outils numériques au service de la pédagogie, fait ressortir plusieurs points tant dans le choix d'une pédagogie basée sur le travail collaboratif des élèves, que dans la diffusion, la démultiplication des connaissances et compétences numériques entre collèges.

Ces points sont les suivants :

- l'utilisation de ces deux outils numériques choisis et totalement différents fait émerger des compétences numériques nouvelles. En prolongement pour cette année scolaire, un référentiel vient remplacer cet enseignement de « Cultures numériques » par celui de ICN (informatique et **création numérique**).

http://www.education.gouv.fr/pid285/bulletin_officiel.html?cid_bo=91849

La notion de **création numérique pour l'élève créateur et producteur d'une publication** revêt bien toute son importance et fait émerger chez lui une connaissance de ses goûts ou aptitudes à créer avec le numérique.

Il doit fabriquer un document « image » à partir de quelques noms de métiers de l'internet.

Ces métiers sont organisés par famille sur le site gouvernemental

<http://www.metiers.internet.gouv.fr/> . Puis il renseigne, enrichit et rend active cette image qu'il transforme en HTML5.

Le type d'image créée offre une possibilité d'étude en situation réelle des notions de pixel, image au format SVG, format de fichier, image virtuelle,

- la partie technique d'installation de XIA et netscape sur le réseau informatique de l'établissement demande une vigilance particulière selon la configuration des postes informatiques dans les différentes salles (32 bits, 64 bits, windows 7,)

Outils numériques utilisés par l'élève

Logiciel d'image interactive (Inkscape et XIA)

Logiciel de création d'images à partir de mots clés (tagxedo)

L'approche transversale de cette séquence

Elle a permis de comprendre des pratiques et enjeux du numérique, d'enrichir des disciplines traditionnelles par la culture numérique et de prendre en compte une littératie numérique, en y associant le projet individuel de l'élève, une éducation aux médias et à l'information (EMI), l'économie de l'information, l'informatique, ...

Les compétences abordées

- Élaborer et publier une production numérique dans un objectif précis, avec un logiciel libre et une application en ligne
 - o Savoir prélever de l'information selon un objectif
 - o Comprendre la diversité des métiers de l'internet
 - o Comprendre les enjeux de l'interopérabilité (format de fichier)
 - o Décrypter et différencier des images numériques, images vectorielles, pixélisées, HTML5,

Les étapes de la production des élèves

- 1 Choisir une famille de métiers de l'internet <http://www.metiers.internet.gouv.fr/>
- 2 Reporter quelques métiers de cette famille dans un tableau
- 3 Prendre des notes concernant chaque métier sélectionné en renseignant le tableau (nom du métier, formation, activités, particularités -collaboration, free-lance, travail en équipe-, ...)
- 4 A partir de l'application en ligne « tagxedo », créer une image avec les « mots clés » de la famille de métiers de l'internet (configurer le logiciel pour obtenir de 3 à 5 mots métiers différents et conserver l'horizontalité des mots, relever l'e-frame, le lien internet, sauvegarder sous format JPEG, choisir une taille d'image, ...)
- 5 Utiliser le logiciel XIA pour enrichir l'image provenant de « tagxedo » (insérer l'image produite, renseigner les métadonnées, renseigner les propriétés de chaque objet, ne pas créer une multitude d'objets invisibles qui mis en ligne gêne la lecture, vérifier le code lors du renseignement des objets, sauvegarder,..)
- 6 Rechercher des vidéos complémentaires pour les intégrer dans les propriétés des objets
- 7 Choisir une forme de publication lisible (en accordéon, ...)

Mots clés : écriture numérique, image active, dispositif numérique, orientation professionnelle, Digital writing, active screen ou active image, digital devices, career guidance