

Séance 12 - Echanger, communiquer

Durée	1h
Matériel	<p>Pour toute la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fiches 21, 22 (imprimées au format A3 ou projetées à l'aide d'un TBI) <p>Pour chaque groupe d'élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fiches 23, 24 (imprimées en couleurs)
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Faire prendre conscience aux élèves des différentes formes de communication qui nous permettent d'échanger les uns avec les autres • Faire prendre conscience aux élèves des particularités, avantages et risques, que représente la communication à distance via Internet
Compétences travaillées	<ul style="list-style-type: none"> • Échanger, questionner, justifier un point de vue • S'exprimer clairement à l'oral avec un langage approprié • Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner • Exprimer ses émotions et ses préférences • Respecter les autres et les règles de la vie collective • Faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement • Utiliser l'outil informatique pour s'informer
Lexique	Communication, coopération

L'enseignant invite la classe à remobiliser les idées exprimées lors de la séance initiale concernant la manière dont les écrans sollicitent l'une des fonctions du cerveau : exprimer ses pensées, communiquer (parler, comprendre ce que les autres disent), échanger.

Question initiale

L'enseignant écrit au tableau la question initiale : « *quels moyens avons-nous pour communiquer nos pensées aux autres ?* » La classe débat et quelques propositions sont inscrites au tableau, par exemple : « *nous pouvons dire nos pensées et les écrire* »

Activité : exprimer ses pensées

L'enseignant affiche au tableau la [fiche 21](#) et demande à la classe de l'observer. « *De quelle nature est ce document ? – C'est un dessin portant des bulles de dialogues, comme dans une bande dessinée.* » Le maître demande à la classe de décrire l'image : « *la scène montre quatre enfants en train de choisir des desserts, à la cantine. Celui qui est à gauche demande aux autres de dire quel est leur dessert préféré. Les autres répondent. Chacun a une réponse différente.* » On va dire que le garçon à gauche s'appelle par exemple Axone. L'enseignant demande : « *comment fait Axone pour savoir ce que ses amis préfèrent ? – Il écoute leurs réponses. – Comment la lui donnent-ils ? – En parlant. Ils expriment leurs préférences avec des mots.* »

L'enseignant affiche au tableau la [fiche 22](#) et demande à la classe de l'observer puis, à nouveau, de décrire l'action. Les élèves donnent leurs réponses, par exemple : « *c'est la même scène, Axone demande à nouveau aux autres quel est leur dessert préféré, mais ils ne disent rien* ». Le maître demande alors : « *Axone a-t-il malgré tout des indices pour pressentir les préférences de ses camarades ?* » La classe discute, proposant par exemple que « *ils fixent du regard les desserts qu'ils préfèrent* » que « *celui en vert est en plus penché vers les cerises* » etc. Les élèves débattent du fait qu'il existe d'autres moyens pour s'exprimer : « *le regard, les gestes, les grimaces, les mimiques,...* » par exemple « *c'est utile lorsque quelqu'un ne parle pas notre langue* » etc. Autrement dit, nous avons un langage n'utilisant pas de mots, un langage du corps dont certains aspects sont universels (par exemple montrer du doigt ou nous pencher vers quelque chose qui nous intéresse).



Notes pédagogiques

- Les enfants atteints d'autisme ne peuvent s'intéresser ni au visage, ni au regard. Cette séance peut donc être difficile pour eux. Si un enfant autiste se trouve dans la classe, l'enseignant veillera à ce qu'il puisse participer à la discussion comme il le peut, par exemple en analysant les autres éléments de la scène.
- Le langage des signes peut être évoqué. La langue des signes est en effet une langue à part entière, avec son alphabet et sa grammaire.



L'enseignant demande à la classe : « *connaissez-vous des situations où nous communiquons avec d'autres personnes sans les avoir en face de nous, sans les voir ?* » Les élèves évoqueront peut-être le téléphone, les lettres et les cartes postales, les messages instantanés, les « chats », etc. La classe débat alors du fait que – dans ces modes de communication – nous n'avons pas accès ni aux postures ou gestes du corps, ni aux expressions du visage de la personne à qui nous parlons. « *Pour comprendre, nous n'avons que ce qu'elle nous dit ou ce qu'elle nous écrit.* » Certains élèves souligneront peut-être, à partir de leur vécu, que « *parfois on risque de comprendre de travers* » si on n'a pas la personne en face de soi.

Notes pédagogiques

- Éventuellement, le maître pourra évoquer différentes formes d'écriture (par exemple idéogramme, icône, pictogramme, phonétique) et différents supports dont le papier et les écrans. D'autres exemples pourront être cités, comme la communication en alphabet morse, que l'on peut écrire ou envoyer sous forme de signaux (lumière, sons, gestes,...).
- Les élèves pourront citer les communications vocales par ordinateur, qui permettent de voir l'interlocuteur.

Conclusion, trace écrite

La classe élabore collectivement une conclusion qui est écrite au tableau et sur le cahier d'expériences. Par exemple :

« *Pour exprimer nos pensées, nous parlons mais pas seulement : nous utilisons aussi les gestes, le regard. Cela manque quand nous n'avons pas en face de nous la personne à qui nous parlons.* »

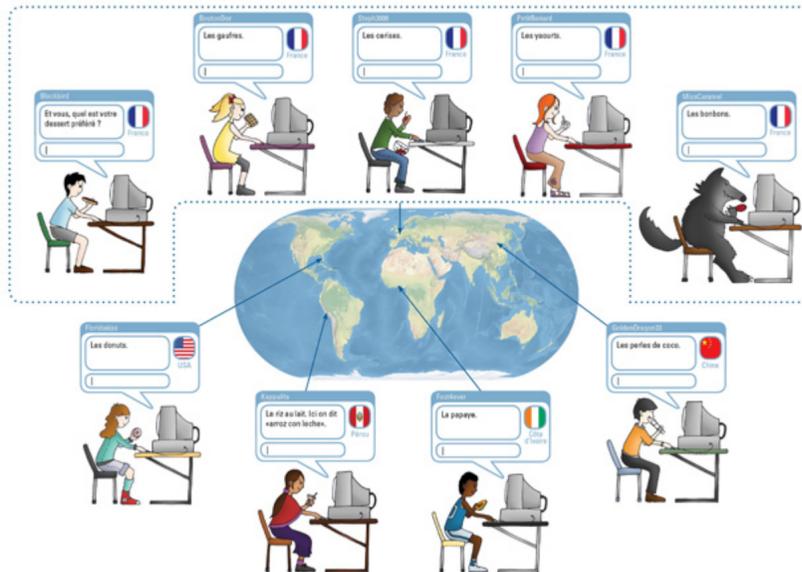
Note pédagogique

Pour les élèves en cycle 3 la séance se poursuit avec une activité qui concerne la communication « à l'écran », c'est-à-dire à travers Internet. Cette activité pourra être réalisée avec des enfants plus jeunes si l'enseignant considère qu'elle est intéressante pour sa classe et qu'Internet est déjà assez familier à ses élèves.

Cette activité ne nécessite ni connexion Internet, ni ordinateur.

Activité : le réseau des amis des desserts (cycle 3)

L'enseignant répartit la classe par groupes de quatre ou cinq élèves et distribue à chaque groupe un exemplaire de la [fiche 23](#).



Le maître demande à chaque groupe d'observer le document, de relever les différents éléments qui le composent et d'expliquer, en quelques lignes, leur interprétation de ce qu'ils voient : « *que font les personnages ?* »

Dans chaque groupe, un secrétaire prend en note les idées sur son cahier d'expériences ; la classe procède à la mise en commun et les idées sont résumées par le maître au tableau. Par exemple : « *on voit des enfants assis devant un ordinateur, et il y a un loup. On reconnaît les enfants français qui étaient à la cantine, mais il y a aussi d'autres enfants d'autres pays du monde. Tous tiennent un dessert ; ça doit être leur dessert préféré. Au-dessus de chaque dessin, on voit la fenêtre de la messagerie qu'ils utilisent pour communiquer avec ce qu'ils se disent ainsi que leur « pseudo » et le drapeau de leur pays. Une carte du monde montre où se trouvent ces pays. Comme à la cantine, Axone demande « quel est votre dessert préféré ? » et les autres envoient leurs réponses en écrivant à l'ordinateur.* »

Par ses questions (si elles ne naissent pas spontanément de la conversation de la classe), le maître anime le débat. Voici quelques exemples :

- « *Est-ce que les personnages sont réellement ensemble dans un même endroit ? comment communiquent-ils ? par écrit ?* » Ces questions permettent de remobiliser les conclusions de la première activité et de souligner que les personnages, dans ce dessin, communiquent par écran interposé (ici par une messagerie instantanée) et ne se voient pas.
- « *Quels sont les enfants qui se voient dans la journée ?* » c'est l'occasion d'évoquer qu'Internet permet aux enfants des [fiches 21, 22](#) de prolonger leur conversation et de rester en contact.
- « *Que leur permet Internet, vis-à-vis des enfants d'autres pays ?* » ici, Internet permet aux enfants français d'entrer en contact rapidement et facilement avec des enfants habitant très loin, sur d'autres continents, de découvrir leur culture (ici les desserts de leurs pays) et de partager la leur avec eux.
- « *Que pensez-vous des pseudos utilisés par les personnages ? est-ce que ce sont leurs vrais noms ? pourquoi utilisent-ils des pseudos ? pouvons-nous apprendre des choses sur eux par ces pseudos ?* » C'est la question de l'identité sur Internet qui est évoquée ici. Les élèves évoqueront peut-être que les enfants ont choisi un pseudo pour être masqués et ne pas donner leur vrai nom. Certains remarqueront peut-être que ces pseudos donnent tout de même des indices sur ceux qui les ont choisis. Par exemple, Steph2000 donne peut-être une partie de son prénom (Stéphane ?). « Blackbird », le pseudo de consonance anglaise, peut tromper sur son origine, mais renseigne peut-être sur la couleur de ses cheveux (la classe voit que c'est le cas). « Foot4ever » aime probablement le foot (ce que ses vêtements visibles sur le dessin confirment à la classe). « Floridakiss » habite sans doute en Floride, etc. Certains pseudos, en revanche, sont complètement trompeurs : le pseudo « MissCaramel » laisse penser que l'on communique avec une mignonne petite fille, mais les élèves voient sur le dessin que MissCaramel dissimule un loup et ils comprennent aussi que les enfants du réseau « Les amis des desserts » ne peuvent pas du tout s'en douter.
- « *à votre avis, qu'est-ce que le loup vient faire ici sur cette image ?* » C'est l'occasion de s'interroger sur l'identité des gens avec lesquels on risque d'entrer en contact par Internet. Ici, le réseau a permis à plusieurs enfants de se rencontrer et de se faire des « amis ». Mais n'y a-t-il pas un problème ? Les élèves répondront que c'est le loup. Mais Axone et ses amis ne peuvent pas soupçonner qu'un loup se cache derrière le pseudo sucré « MissCaramel ». à la question : « *quel est votre dessert préféré ?* », MissCaramel répond « *des bonbons* ». Mais l'image que les élèves voient montre que le loup ment, puisqu'il tient un morceau de viande. La question de la prudence, des précautions à prendre sur Internet pourra alors être abordée, de même que la facilité à mentir si on sait que l'autre ne peut vous voir.



Enfin, l'enseignant distribue à chaque groupe un exemplaire de la [fiche 24](#) représentant le « dessert international » créé par les personnages (page suivante). Il demande : « *que représente ce document ? comment ce dessert international est-il né ?* » La classe fait ses propositions, évoquant peut-être le fait que ce dessert a été conçu « *à partir des préférences des enfants qui discutaient des desserts sur l'image précédente* ». Le débat s'engage sur les possibilités de collaboration qu'offre Internet : « *on peut créer des choses avec des gens habitant loin s'ils parlent une langue qu'on comprend* », « *par courrier, ça aurait pris très longtemps* », « *au téléphone, ils n'auraient pu se parler que deux par deux* » etc.

Note pédagogique

L'enseignant veillera à ce que la discussion ne porte pas seulement sur les « risques d'Internet », mais sur les avantages de cet outil en termes de partage d'information instantané (dans l'exemple présenté : découvrir d'autres modes de vie, s'informer), de communication rapide (établir une relation à distance avec des enfants du monde entier, garder les relations avec des amis qui sont partis, ou avec la famille lointaine) et de collaboration facile (comme le dessert international, mais bien sûr d'autres thèmes peuvent être l'objet de collaboration).

Conclusion, trace écrite

La classe élabore collectivement une conclusion qui est écrite au tableau et sur le cahier d'expériences. Par exemple :

« *Sur Internet, nous pouvons partager ce qui nous intéresse avec d'autres enfants, même s'ils habitent loin. C'est très enrichissant de découvrir d'autres pays et d'autres modes de vie et de pouvoir collaborer, même si on est loin. Cependant, quand nous ne voyons pas la personne avec laquelle nous communiquons, il est parfois plus difficile de comprendre qui elle est et ce qu'elle pense réellement. Nous pouvons être trompés et des personnes avec des mauvaises intentions peuvent profiter de notre confiance.* »

Contribution à la « Charte pour bien utiliser les écrans »

Au terme de cette séance, la classe écrit collectivement une recommandation à ajouter à la « Charte pour bien utiliser les écrans » et l'inscrit sur l'affiche installée sur le mur de la classe lors de la séance initiale. Par exemple :

« *Il faut savoir profiter des possibilités d'Internet tout en étant très vigilant : il faut faire attention à ce que nous partageons et aux personnes avec qui nous échangeons.* »

[<< Retour aux séances de classe](#)