

# Cyber@TIC'tudes



Ressources complémentaires

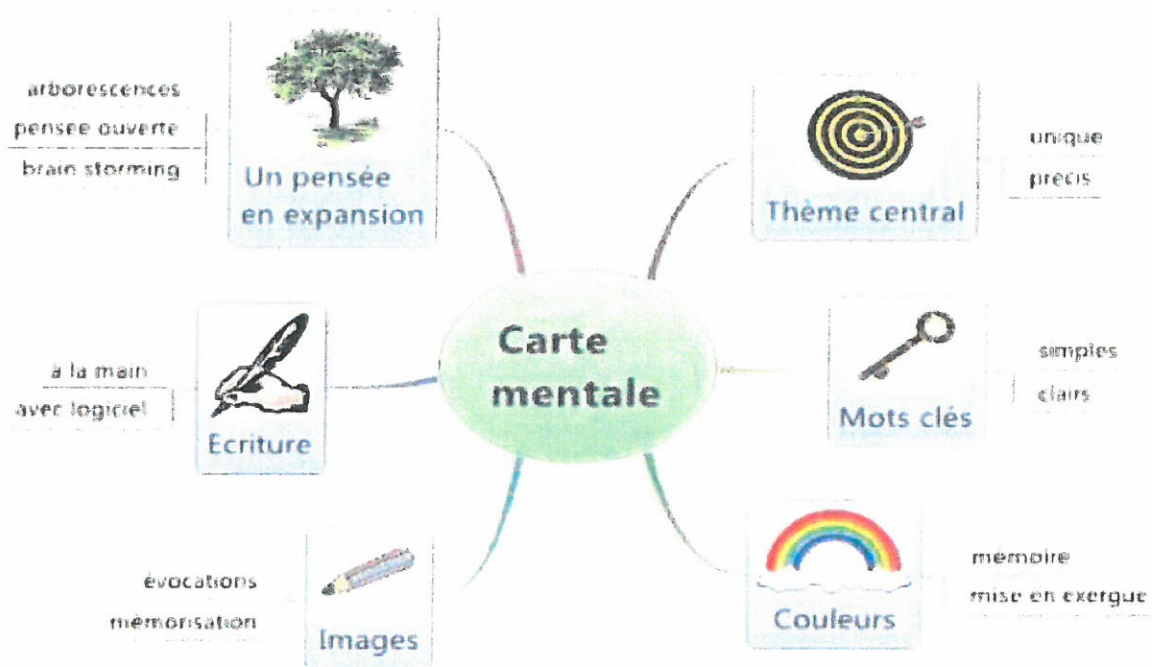
## Ressources complémentaires

---

1. **Catre mentale : outil pédagogique – Laetitia CARLIER**  
(Psychopédagogue).
2. **Repères pour animer un projet.**
3. **Repères pour développer un projet.**
4. **Outils pédagogiques complémentaires : Répertoire des outils disponibles au CLPS H-W**

# 1. Carte mentale : outil pédagogique

## QU'EST-CE QU'UNE CARTE MENTALE ?



Le terme peut surprendre, il est directement traduit de l'anglais : **Mind map**.

L'organisation de la carte mentale rompt avec les hiérarchies linéaires et est donc censée suivre de plus près la façon dont notre cerveau fonctionne, du moins d'après les affirmations de **Tony Buzan**<sup>1</sup>, un psychologue britannique qui a beaucoup développé ce concept depuis les années 70, au point de prétendre en être l'inventeur.

Le Mind Map est à la fois un **processus** et son **résultat**. C'est, selon Tony Buzan, la "**manifestation extérieure de la pensée irradiante**". Cela permet de "sortir" la pensée de l'esprit pour la déployer physiquement devant les yeux, l'analyser — voire l'enrichir !

On mobilise les facultés majeures du cerveau et l'on se donne la possibilité de libérer et développer des capacités d'association, de visualisation, de compréhension, de synthèse et de mémorisation.

**Outil de créativité** hautement structuré, la carte mentale permet d'**organiser** intuitivement les informations et de les **partager**.

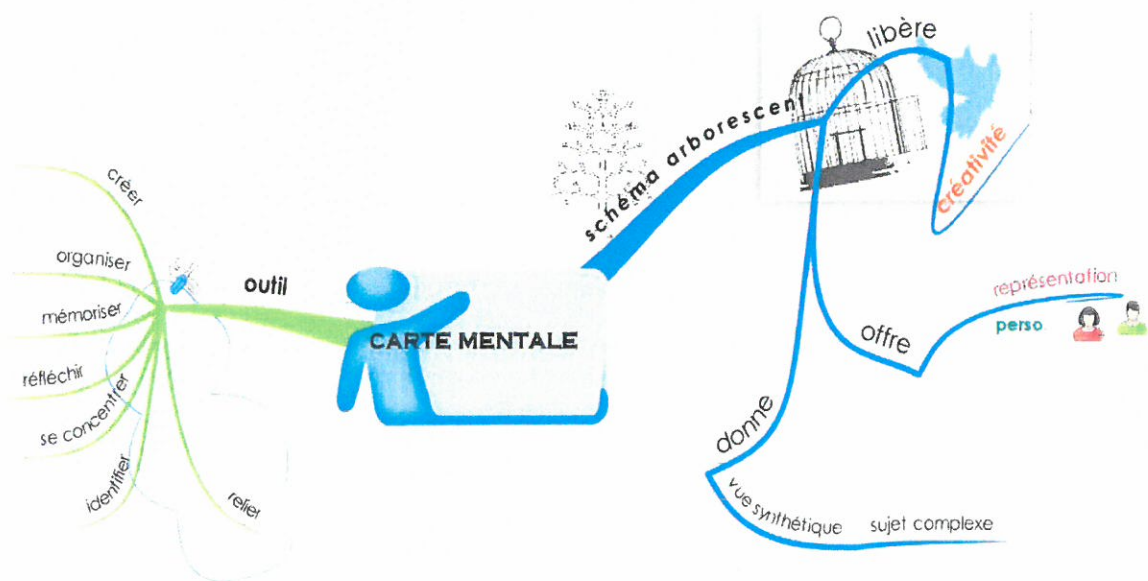
<sup>1</sup> Tony et Barry Buzan, The mind map book : How to use radiant thinking to maximise your brain's untapped potential » 1996

A) Une carte mentale est un **schéma arborescent** qui :

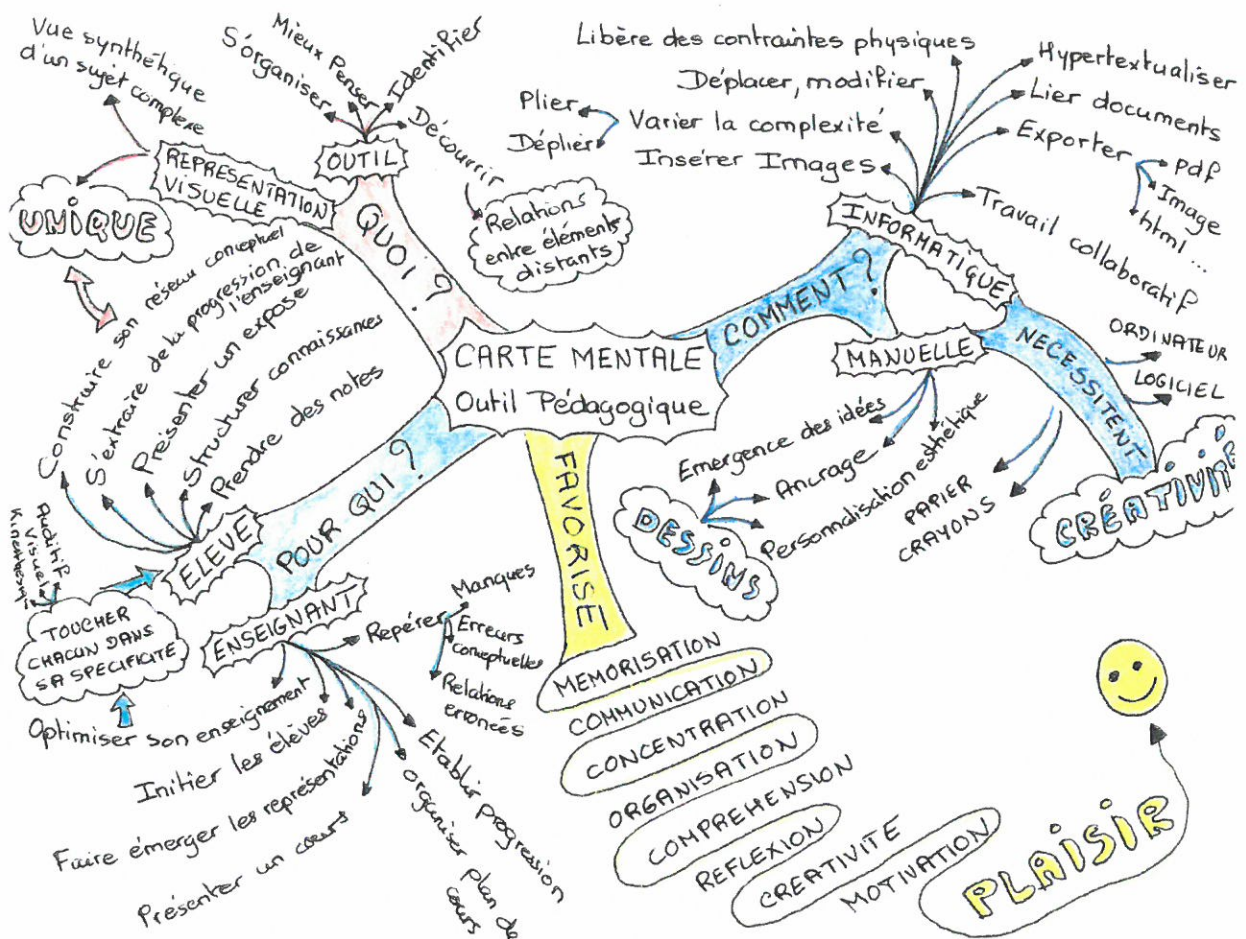
- se veut libérateur de l'hémisphère droit, peu utilisé dans nos civilisations, le « cerveau de la créativité »,
- offre une représentation visuelle personnelle,
- donne une vue synthétique d'un sujet complexe.

B) Une carte mentale est un **outil** qui permet :

- de créer,
- de s'organiser et de mémoriser,
- de penser et se concentrer,
- d'identifier les points importants,
- de découvrir des relations entre des éléments distants.



## POURQUOI UTILISER LES CARTES MENTALES EN CLASSE ?



Un peu à la manière d'une carte routière, une carte mentale offre les avantages suivants :

- Une vision globale du champ d'application,
- Une carte, ce sont des axes, donc des choix à effectuer,
- Une somme de données compilées et organisées,
- La clarté est de mise, car ce document est aussi destiné, le cas échéant, à être communiqué, partagé, affiché.
- Une approche toujours plus créative au fur et à mesure des cartographies
- Un objet esthétiquement agréable et faisant du sens,
- Un stimulateur cérébral : il s'agit de trouver les mots clés, de mettre en relations les idées à retenir, à mettre en forme sa pensée.

### Lorsqu'on lit une carte mentale :

- Une carte mentale peut, au premier abord, sembler déroutante car nous n'avons pas l'habitude de visualiser des informations sous cette forme. Traditionnellement nous sommes formés à penser et travailler de façon linéaire, comme ce texte.
- Cette **originalité** est un premier atout, elle permet de surprendre et de susciter de la **curiosité**.
- La **vision globale** est un des objectifs majeurs. La carte permet de prendre du recul comme lorsqu'on consulte une carte en géographie.
- Une fois le mode de lecture expliqué, chacun peut **s'approprier** les informations à sa façon, autre atout des cartes.

### Lorsqu'on crée une carte mentale :

On peut travailler en **groupe** et dresser des cartes mentales pour apprendre ensemble ou au contraire, **se différencier** tout en faisant partager son approche.

- **en groupe :**

C'est un outil **fédérateur** où tout le monde peut participer, expliciter ses choix, donner son avis, échanger.

La concevoir en groupe offre l'avantage du remue-méninges. Donc, de la **communication**, donc, des choix consentis et de la discussion sur le sujet étudié. On apprend ensemble, on modélise ensemble...

- **individuellement :**

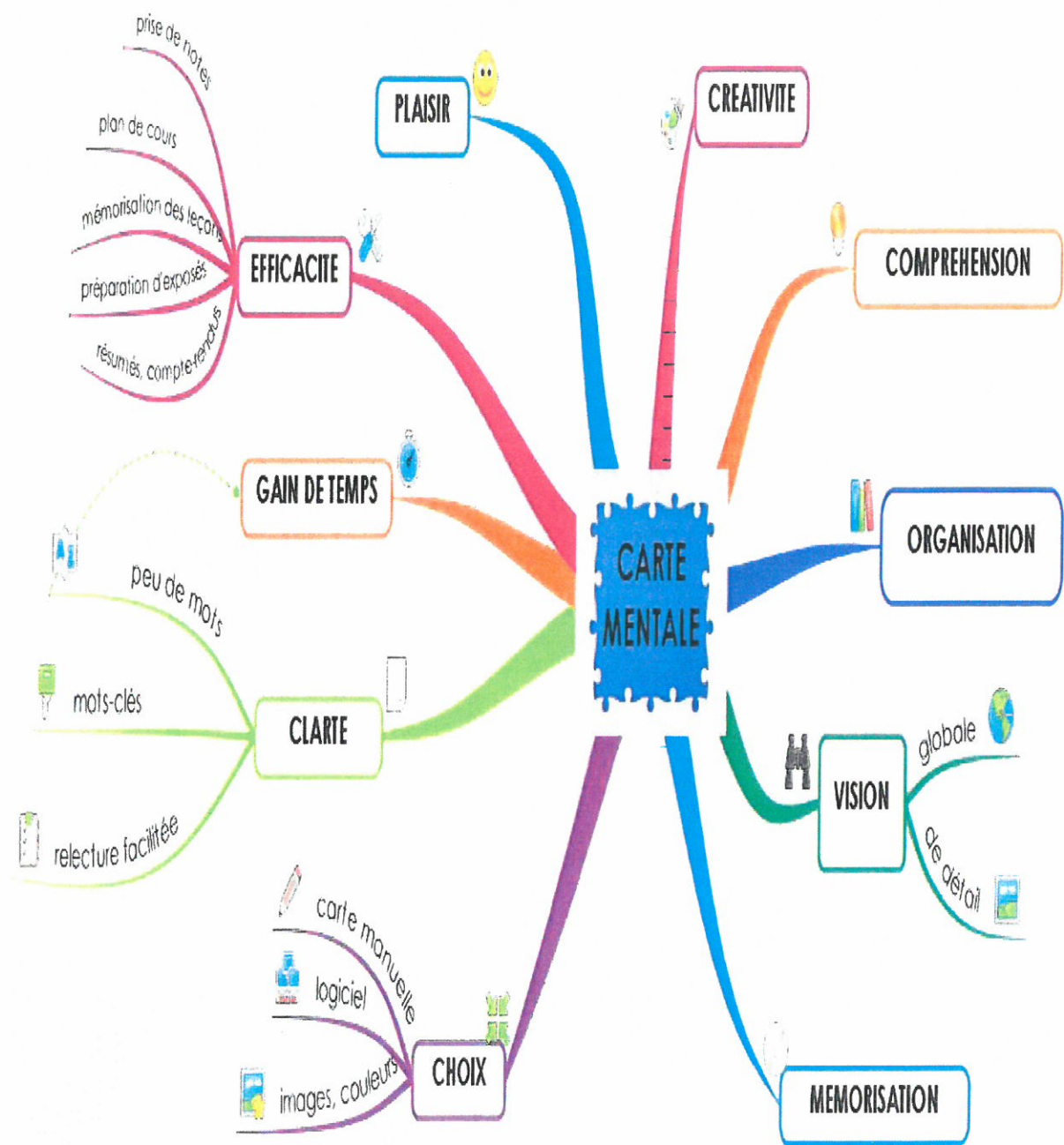
C'est une approche **créative**, ces enfants souvent endormis dans la pédagogie traditionnelle, peuvent reprendre les rênes de leur construction du savoir et se créer un outil pérenne pour continuer à **organiser leur pensée**.

La pratique des cartes permet donc de développer la créativité, activité qui fait partie intégrante du processus de **mémorisation** et permet une **implication** plus grande.

La création d'une carte demande également de la **concentration** : Mettre en carte, c'est **analyser**, cautionner ses pensées réflexives.

C'est une pratique, qui trouve son origine dans l'individu et a pour effet de remettre l'apprenant en **confiance**. De le responsabiliser.

**C'est en résumé : travailler différemment.**



## POUR QUOI RÉALISER UNE CARTE MENTALE ?

- pour lister les différentes composantes d'un thème donné,
- pour organiser ces composantes,
- pour préparer un exposé autour du thème,
- pour raconter un événement,
- pour parler d'un ouvrage,
- pour structurer des projets,
- pour apprendre du vocabulaire,
- pour visualiser des idées complexes...

Il faudrait continuer à donner aux élèves la leçon *traditionnelle* et la carte mentale qui s'y rapporte. Puis, leur proposer d'apprendre avec le support qu'ils préfèrent.

**Mais dès que vous construisez une nouvelle notion ou que vous réactivez des connaissances, essayez chaque fois de dessiner des cartes au tableau.**

## COMMENT RÉALISER UNE CARTE ?

Quelques règles élémentaires :

1. Le thème principal est au centre
2. On dessine une branche pour chacun des sous-thèmes
3. Des mots simples sont utilisés pour représenter chacun des concepts
4. Dès que cela est possible, le concept est illustré par un dessin ou une image
5. On utilise la couleur pour regrouper des informations ou pour faire ressortir l'essentiel
6. La lecture de la carte se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.

### **Remarque:**

Certaines personnes préfèrent d'abord lire les branches principales, puis ensuite lire les branches secondaires. D'autres lisent plutôt l'ensemble d'une branche avant de passer à la suivante. Les cartes permettent donc de respecter le mode d'appropriation des connaissances de chacun et de développer l'autonomie.



Il est important de toujours expliquer aux élèves que c'est votre façon de dessiner la carte mais que chacun peut en faire une différente.

**Les seules limites des cartes sont la créativité de chacun (ce qui se travaille) et surtout la taille de la feuille !**

## QUELLES SONT SES UTILISATIONS POSSIBLES EN CLASSE ?

Vous êtes convaincus de l'intérêt des cartes mentales en tant qu'outil pédagogique, mais vous vous demandez comment les intégrer dans vos cours ?

Quels que soient leur âge et leur niveau scolaire, il est toujours étonnant de voir avec quelle facilité les élèves s'approprient l'outil.

### a) A la Maternelle

- Fiches de lecture

« Cela fut très intéressant de voir mes élèves manier cette nouvelle méthode...»

J'ai tout d'abord présenté à la classe la feuille (Paper board) que j'avais préparée suite à notre lecture des «Trois petits cochons».

Au centre : Le titre – 4 branches : les personnages – les lieux – les moments drôles – les moments tristes.

Je leur ai dit que nous allions remplir ensemble cette feuille.

Le fait qu'il y ait des branches ne les a pas du tout choqués, bien au contraire. Cela a paru bizarrement assez naturel !

Devoir dessiner au bout des branches ne les a pas non plus particulièrement étonnés. Certains m'ont même dit que j'aurais pu rajouter des branches pour représenter tous les personnages.

Cette activité a été tout à fait intéressante pour les élèves. Cela a donc été une nouvelle manière d'aborder mes études d'ouvrages...à recommencer sans hésitation !

Pour l'année prochaine, je réfléchirais peut-être à réaliser des cartes mentales pour chaque ouvrage lu en classe : cela pourrait être intéressant pour faire un "catalogue" des ouvrages étudiés !» *Enseignante, moyenne et grande section.*

- Séances de langage

« Au mois de décembre, je choisis comme thème central : **NOËL** que j'écris au centre du tableau.

Les enfants ferment les yeux et se concentrent : À quoi leur fait penser le mot **NOËL** ? Que visualisent-ils en premier ?...

Chaque enfant mémorise son idée pour la partager plus tard avec le groupe.

Ensuite à tour de rôle chacun propose son idée. Seules sont retenues les idées liées à Noël. Les sous-thèmes sont écrits et dessinés au tableau, entourés et reliés à **NOËL** par une branche.

Sous-thèmes proposées : Les décorations, Les petits gâteaux de Noël, La lettre pour le Père Noël, Le Père Noël, Le sapin, Les chants de Noël, La neige, Les cadeaux.

D'autres idées ont été proposées comme le bonhomme de neige. Comme nous avons déjà parlé de neige, le bonhomme de neige sera mentionné plus tard dans la sous-catégorie **NEIGE**, il suffit de dire que c'est une bonne idée mais qu'on a déjà parlé de neige.

Comme beaucoup d'idées se rapportaient au sapin, nous avons donc développé les sous-thèmes du **SAPIN**.

Les enfants ont essentiellement parlé des décorations. Mais un enfant a dit qu'on pouvait fabriquer un sapin et un autre a dit que les sapins étaient verts.

La carte du thème **SAPIN** a été dessinée au tableau pendant la séance de langage. Ensuite, elle a été retranscrite sur une feuille collée dans le nuage **SAPIN** sur la carte mentale **NOËL**. Cette feuille est pliée dans le nuage et peut être dépliée selon les besoins.

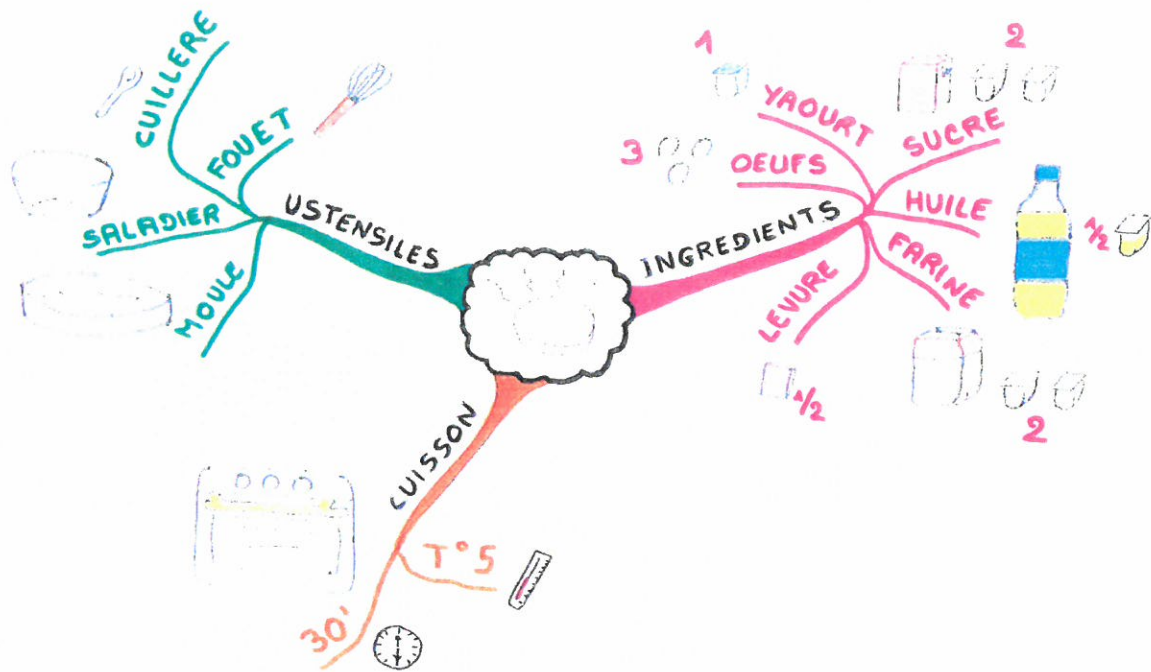
Après la séance, les enfants voulaient développer les autres thèmes. "Maîtresse pourquoi on ne fait pas les autres ?" , «On les fera plus tard ?»

Par la suite, au cours d'une autre séance de langage on a appris à lire la carte mentale. Plusieurs enfants ont pu dire : "À Noël on décore un sapin. On accroche des boules, on mets des étoiles et des guirlandes. On met des cadeaux au pied du sapin. Le sapin est vert et on peut en fabriquer un en papier."

Idée à développer : associer des verbes aux flèches comme par exemple "accrocher" pour la flèche qui relie le sapin et les boules de Noël. Tout en prenant soin de ne pas surcharger la carte.

Pour le moment les enfants comprennent que cette carte les aide à expliquer et à raconter.» *Enseignante en maternelle.*

• Recette de cuisine

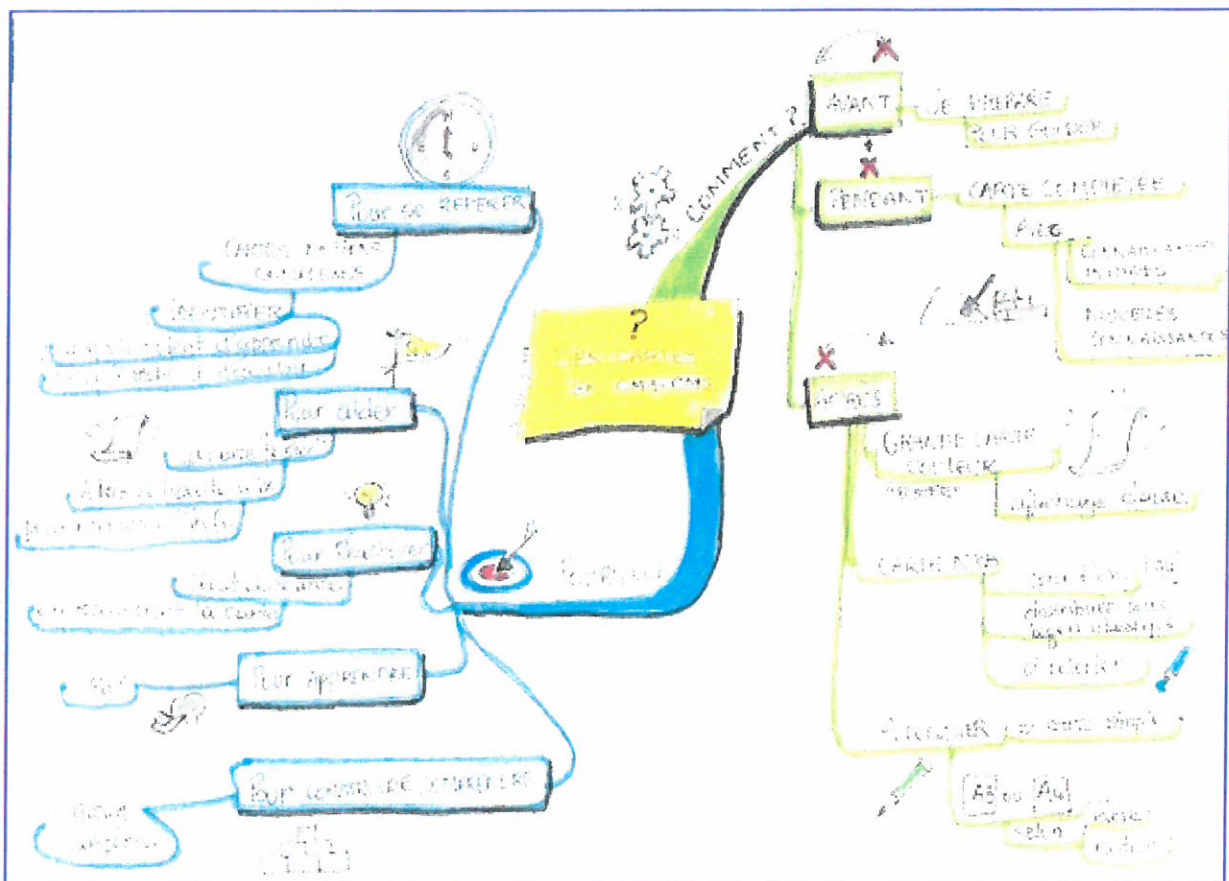


## b) En Primaire

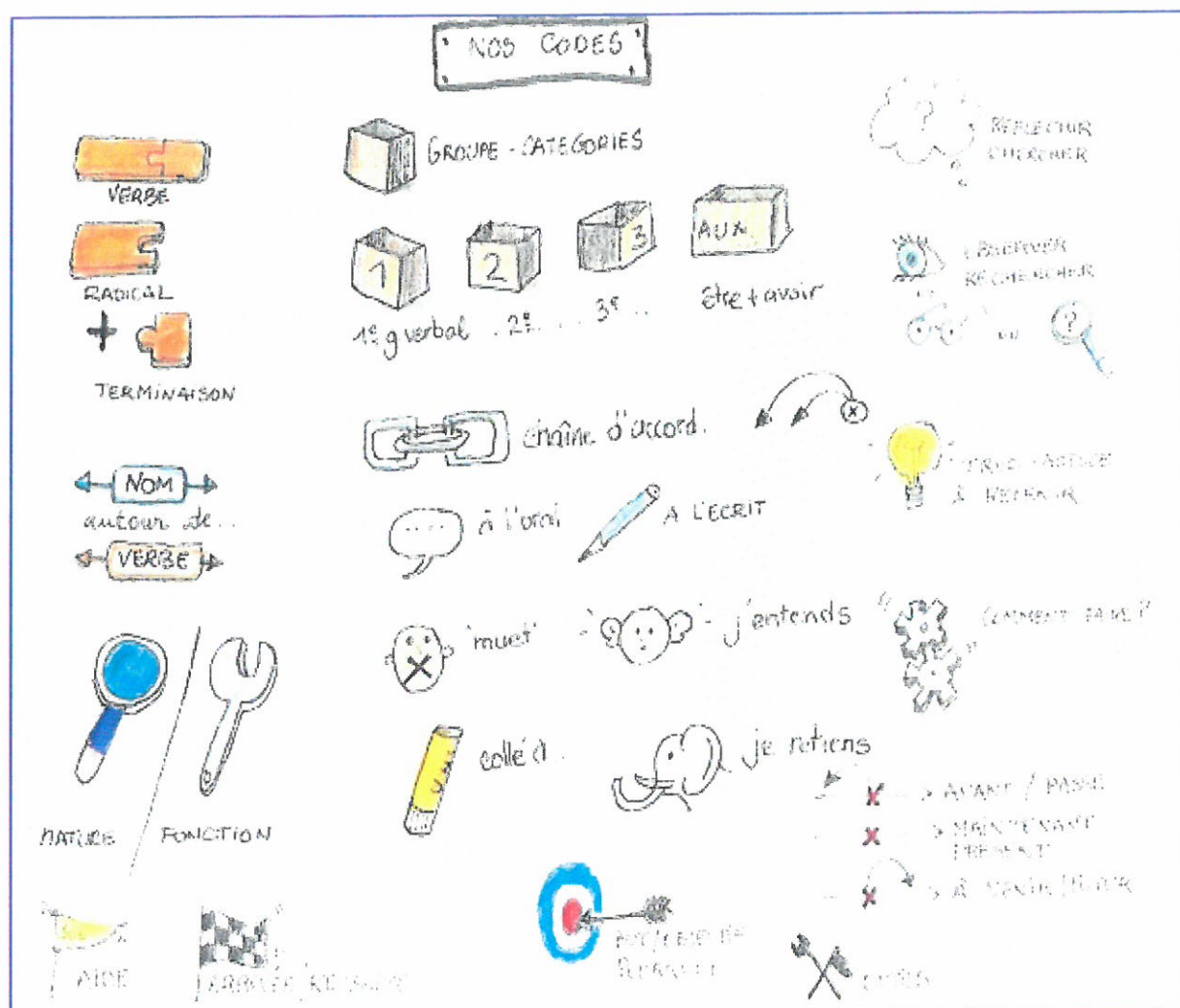
Voici un aperçu d'un travail qui porte tout particulièrement sur la grammaire en Cours Moyen.

La carte mentale est un outil qui permet de rendre cette matière plus simple et plus ludique.

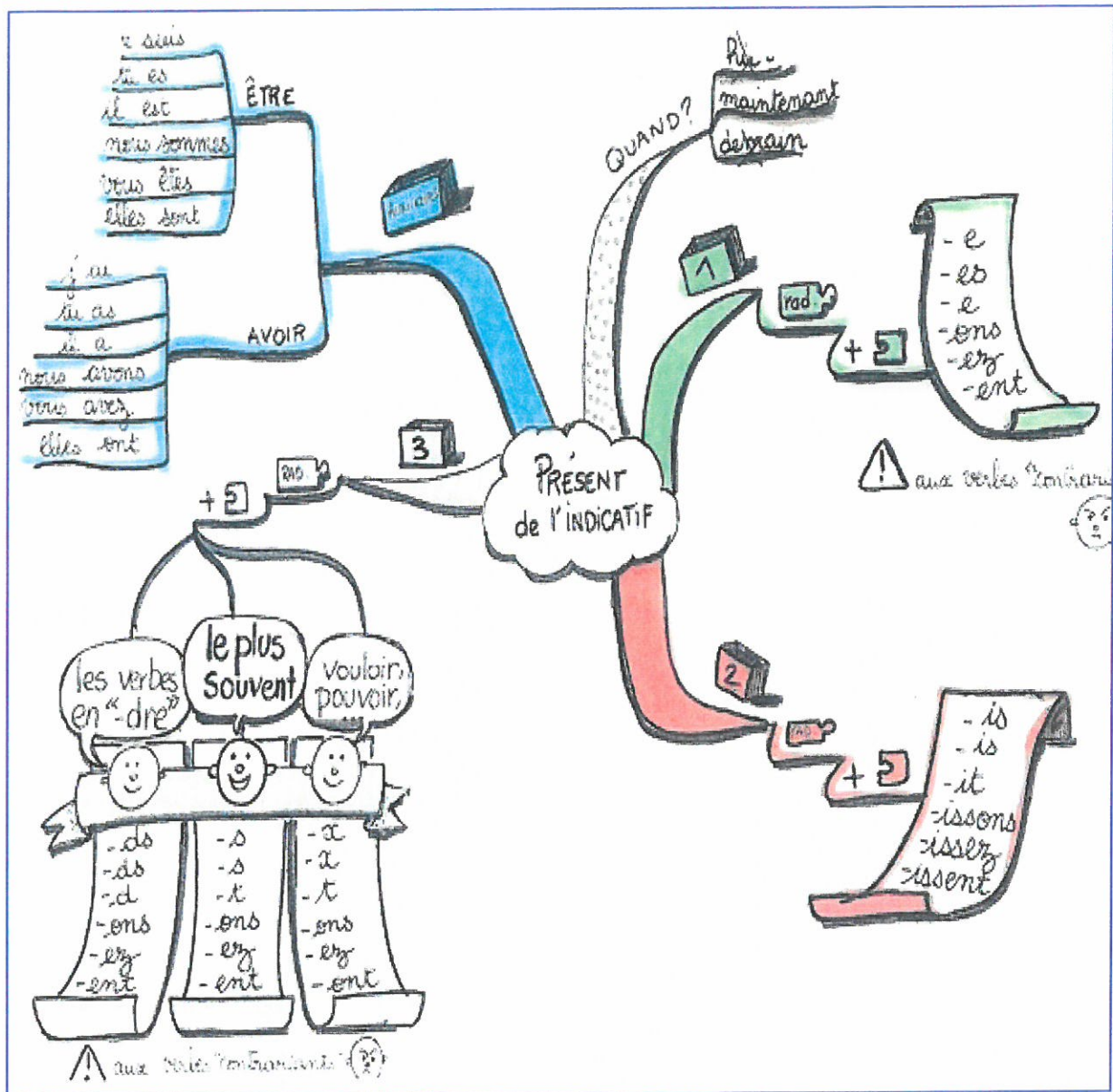
La carte : « Pourquoi, comment des cartes en CM1-CM2 » résume la démarche que vous pouvez mettre en place avec vos élèves et la façon dont vous pouvez les utiliser.



Dans la classe, vous pouvez afficher : « NOS CODES » pour garder trace de votre catalogue de pictogrammes.

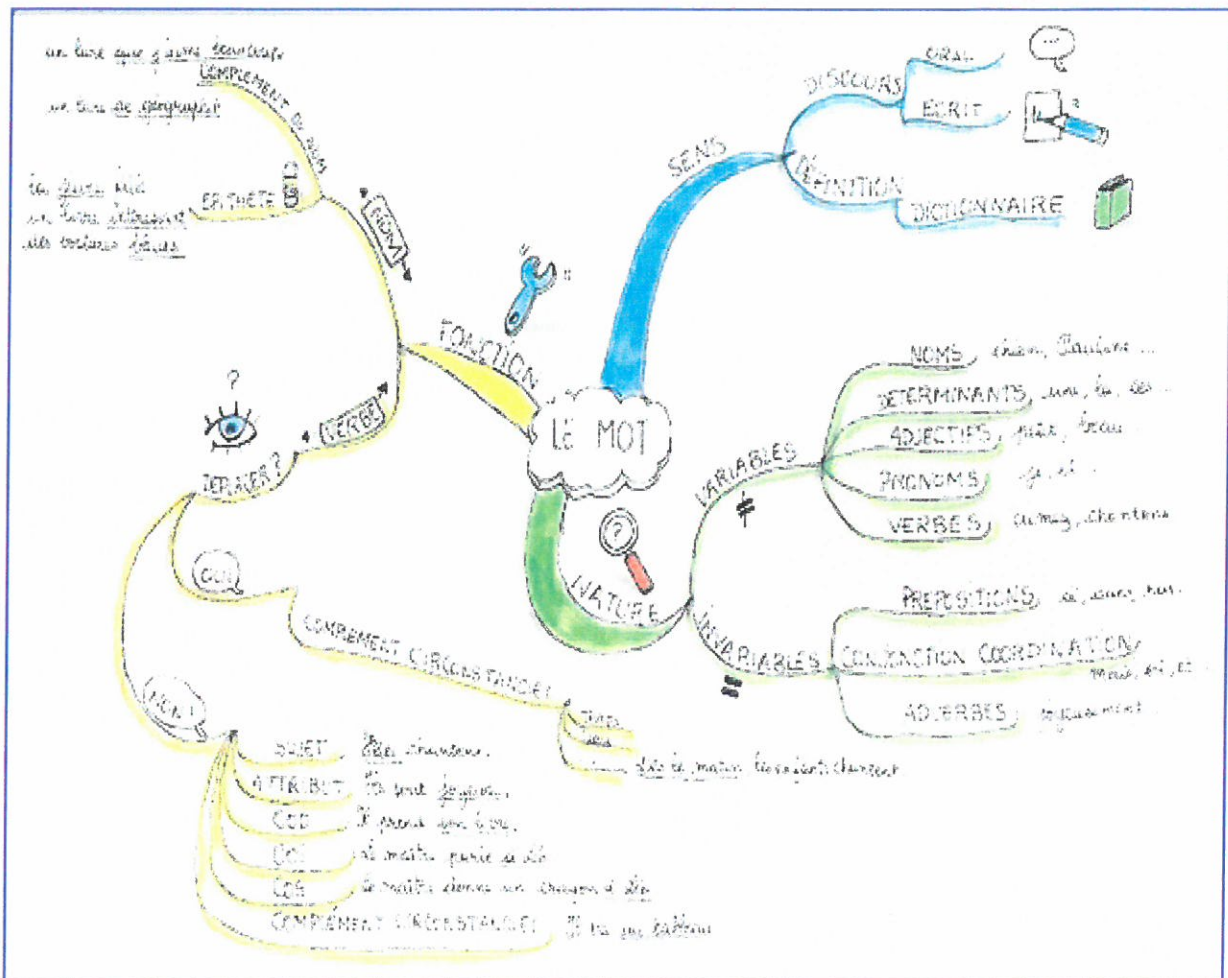


Vous pouvez construire des cartes avec des notions simples correspondant à une séquence (ex : ponctuation, futur, présent...)

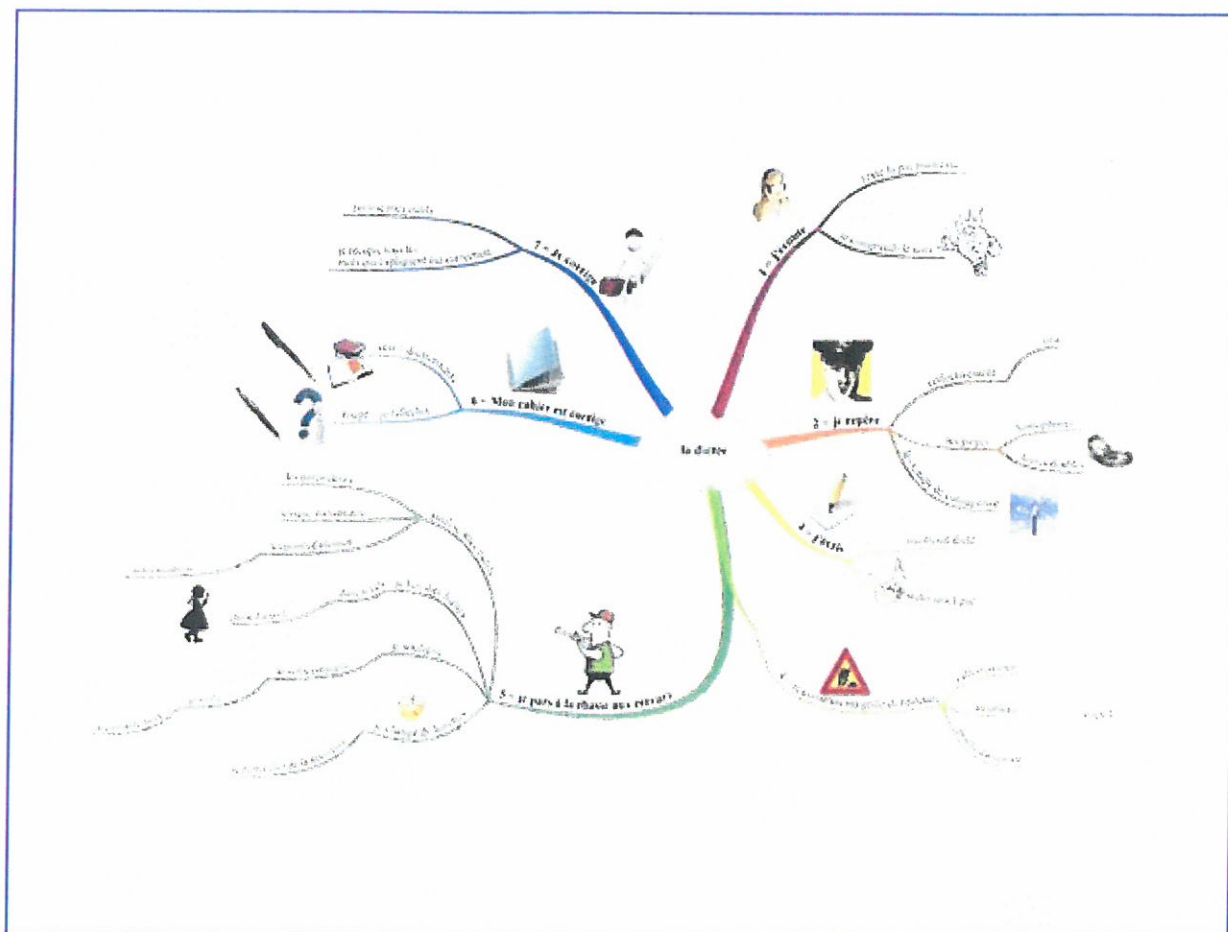


Et aussi des plus complexes qui servent à identifier ce que l'on sait et ce qui reste à découvrir.

La carte « le mot » couvre la quasi-totalité du programme de grammaire de cycle 3.



Vous pouvez construire des cartes méthodologiques ( la dictée, fiche vierge de lecture....).  
 A l'aide d'un logiciel, vous pouvez préparer votre séquence.  
 Le logiciel (iMindmap dans cet exemple) offre beaucoup de souplesse pour déplacer et ajouter des éléments.





## c) Au collège/Lycée

- Supports de révision

« L'année dernière, j'ai convaincu certains troisièmes de les utiliser comme fiches de révision.

Cette année j'ai décidé de les intégrer dans le cours et pas seulement en troisième, mais dans toutes les classes.

Je leur ai montré le principe, expliqué l'intérêt (synthétiser, rechercher l'essentiel...). Ils ont été réceptifs. Je leur ai alors proposé (pour ne pas les bousculer totalement) de le faire en fin de chapitre pour reprendre l'ensemble du cours : revoir et bien comprendre, réviser pour le contrôle.

Les élèves en font (enfin essaient) une dans leur cahier puis on en fait une ensemble : je l'organise dans le logiciel Freemind sous leur dictée. Ensuite, elle est mise à leur disposition sur le site du collège et je la photocopie pour ceux qui ne peuvent pas imprimer chez eux.

Le résultat est plutôt positif : de nombreux élèves la réclament pour réviser. Ceux qui l'utilisent n'oublient pas les notions-clés dans leurs devoirs (notamment les paragraphes argumentés). J'ai remarqué que de nombreux 3e font une carte mentale sur leur brouillon pour le paragraphe argumenté. Les parents vus en réunion, d'abord déroutés pour certains, apprécient l'initiative et voient bien les notions que les enfants doivent maîtriser

Une expérience très positive à poursuivre. Prochaine étape : faire de la carte la trace écrite du cahier ?» *Professeur de Français*

- Aides à l'appropriation

Le règlement intérieur est le fondement du vivre ensemble à l'école. C'est une référence pour tous, on doit le respecter, on s'y réfère. Mais comment les élèves l'intègrent-ils, le comprennent-ils?

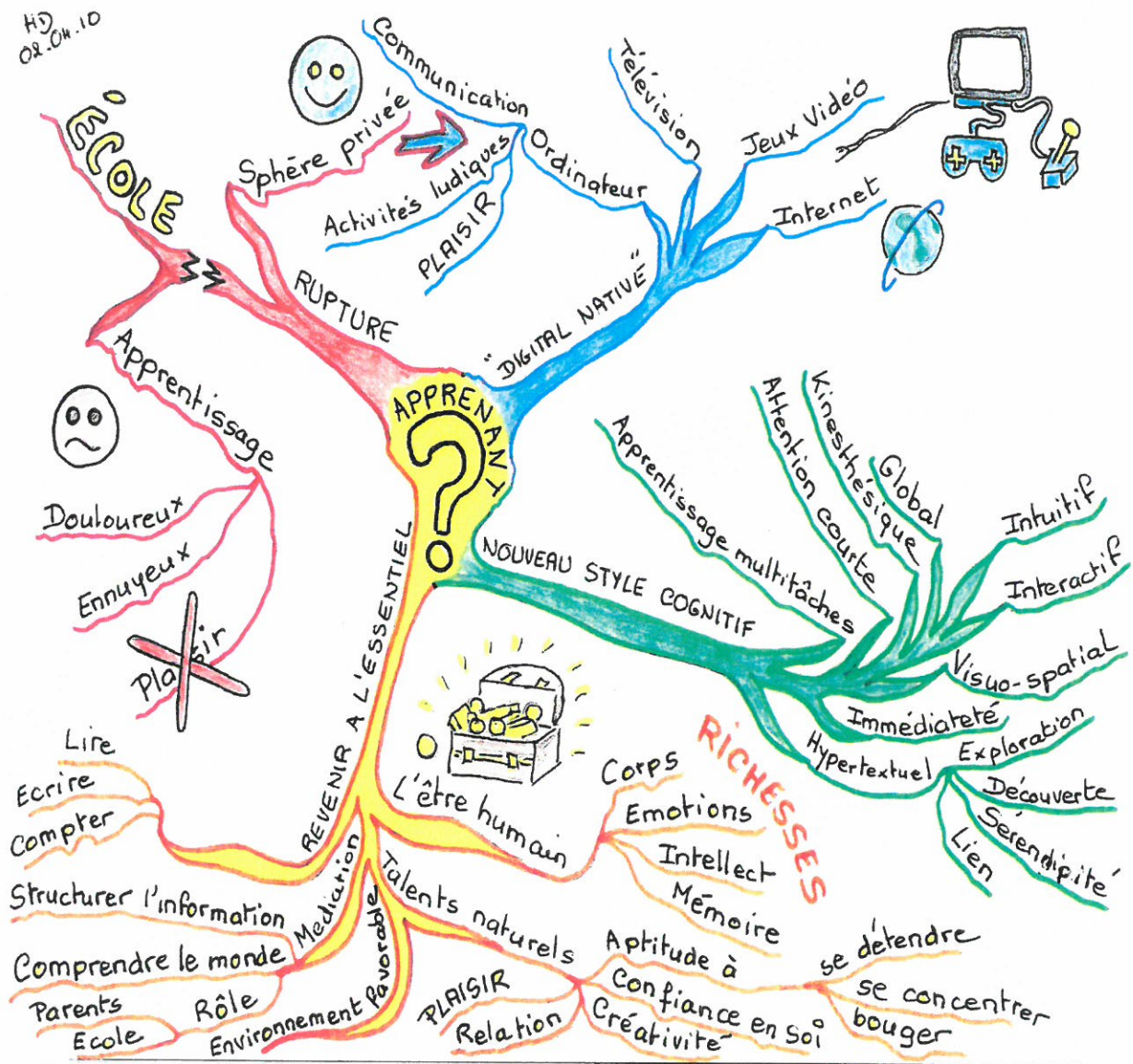
C'est pour répondre à ce type de questions et afin que les élèves se l'approprient que durant deux fois une heure de vie de classe, des élèves de 5ème ont appris la technique des cartes mentales avec comme objectif de mettre sous forme de carte le règlement intérieur du collège.

Certains ont tenté de reprendre le plus fidèlement possible, les parties et sous parties du règlement intérieur. Mais beaucoup ont plutôt transcrit sur la carte ce qu'ils avaient compris, ce qui leur semblait particulièrement important.

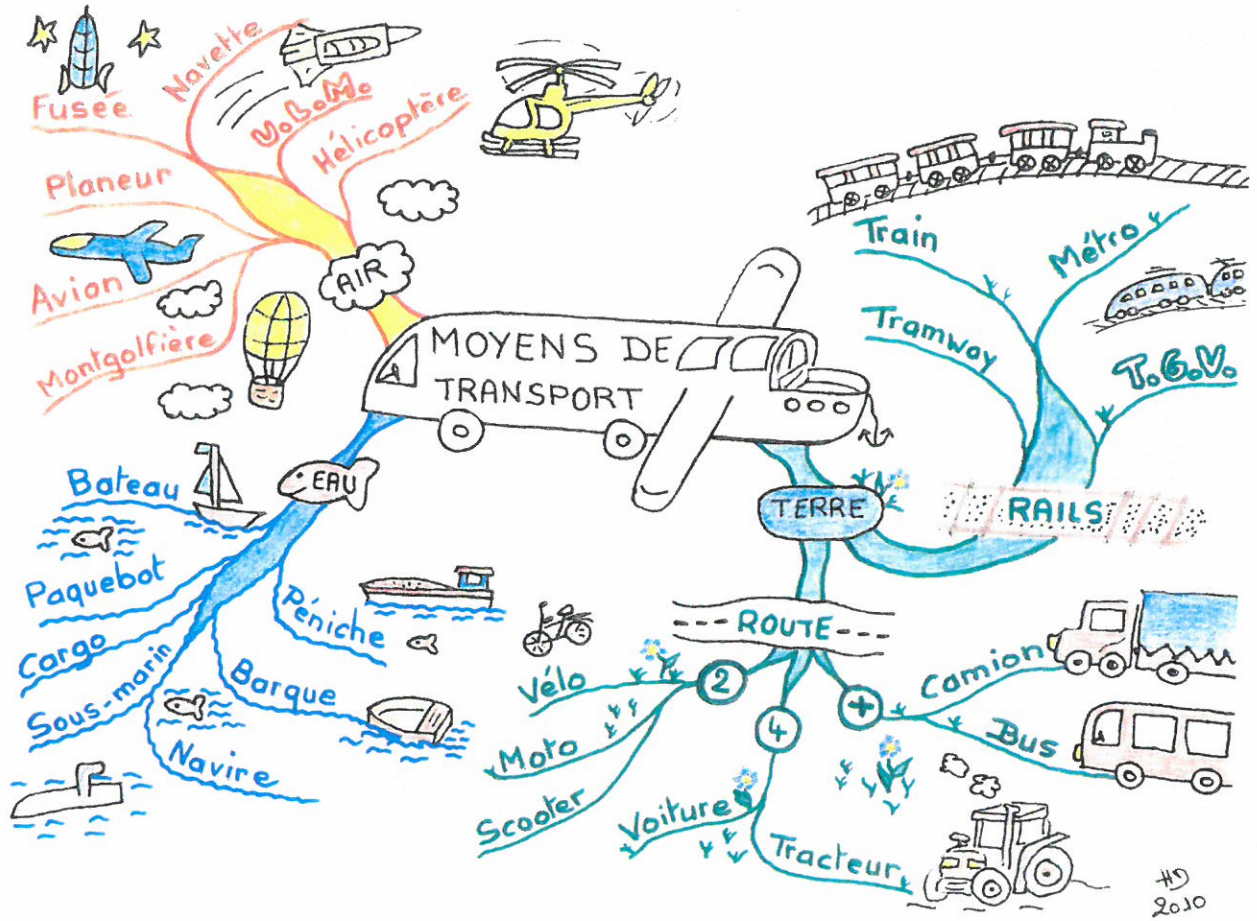
Durant ces deux heures de vie de classe, beaucoup d'élèves ont posé des questions de compréhension sur le texte. De nombreuses phrases et mots leur étaient difficilement compréhensibles.

Ainsi le travail avec les cartes mentales a permis une meilleure appropriation du règlement intérieur.

POUR CONCLURE...



POUR LE PLAISIR...



## 2. Repères pour animer un projet

---

Animer une animation ne s'improvise pas. Les intervenants doivent respecter un certain nombre d'éléments pour favoriser son bon déroulement.

### 1. Avant d'animer

Etant donné le nombre de thématiques et les théories impliquées, un temps de préparation est indispensable pour l'animateur.

- Prenez le temps de maîtriser les connaissances élémentaires liées aux thèmes abordés dans l'outil (Droit à l'image, cyber harcèlement, ...)
- Faites connaissance avec les différents dossiers thématiques présents sur la clé ;
  - (Co-)Construisez votre animation entre partenaires ; Définissez les modalités de mises en œuvre : nombre de participants, durée, type d'animation,...
- Informez-vous sur :
  - Les aspects techniques de l'intervention : tables nécessaires, prises de courant, ..., mais aussi un lieu accueillant propice aux échanges entre participants ;
  - Les professionnels ou spécialistes du secteur pouvant répondre ultérieurement aux demandes qui émaneraient des participants, leur disponibilité et leur intérêt pour le projet ;

### 2. La place et le rôle de l'animateur

Afin de garantir le bon déroulement d'une animation, un animateur doit:

- Etre garant du respect de la confidentialité de l'expression des participants. L'animateur doit exprimer clairement la règle de confidentialité, afin que chaque participant s'engage à ne pas divulguer le contenu des échanges.
- Etre attentif et curieux des explications des participants. Elles reposent sur leurs représentations et fondent leurs choix. L'écoute doit être bienveillante, respectueuse des différents avis, ouverte et compréhensive. L'animateur peut aider la personne à formuler son explication, sa question sans l'influencer.
- Poser des questions pour éveiller l'attention et ouvrir à la réflexion.
- Veiller à l'expression de tous et à la dynamique de groupe, sans pour autant contraindre celui qui fait le choix de ne pas s'exprimer.
- Inciter les participants à dialoguer entre eux : l'animateur est en position de modérateur.

En tant que modérateur, l'animateur doit reformuler les idées des uns et des autres, et relancer le débat dans le groupe. L'animateur doit être en retrait. Il ne dévoile pas les informations et doit pouvoir laisser le groupe en réflexion. Il donne les consignes en phase introductive mais laisse les participants réfléchir, faire référence à leur vécu, leur expérience personnelle et arriver à leurs conclusions.

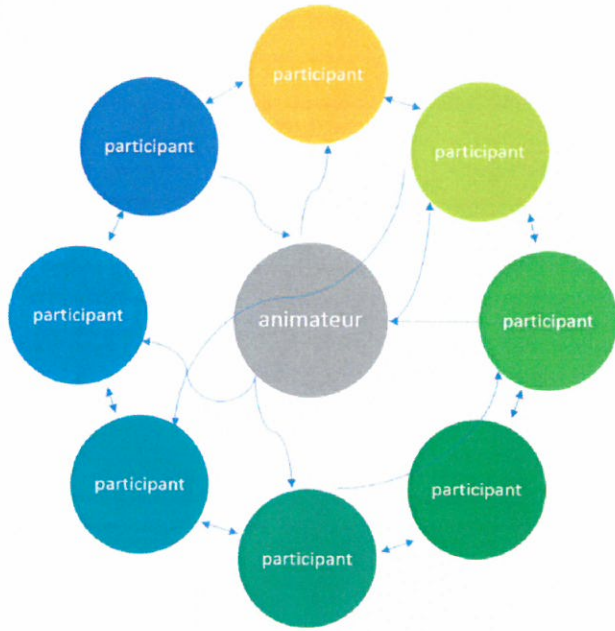
Il peut utiliser des métaphores, des images pour lancer les débats.

Les animateurs ne doivent pas avoir réponse à tout dans l'immédiat : il est toujours possible de répondre « je ne sais pas, mais je vais chercher l'information ». Le contrat à remplir étant d'amener les informations dans des délais raisonnables !

Pour favoriser la dynamique, il est conseillé de suivre le rythme et l'évolution du groupe, ce qui implique de sortir de ses notes, de sa théorie et d'être capable de rebondir d'un sujet à un autre tout en assurant la cohérence globale de l'animation.

Lors de la synthèse finale, l'animateur peut s'appuyer sur la mise en commun des notes, ouvrir le débat et finir par son apport d'information.

Une possibilité pour faciliter l'animation: bien co-animer demande une préparation préalable mais elle permet de se soutenir pour atteindre un objectif partagé.



### **3. Repères pour développer un projet**

---

Comme tout projet en promotion de la santé, une animation doit être envisagée dans le cadre plus large des compétences psycho sociales (estime de soi, influence du groupe, image de soi, confiance en soi et aux autres, ...).

Voici brièvement les étapes de construction de projet.

#### **1. Analyse de la situation/ de la difficulté**

Définir et analyser les difficultés existantes et le contexte de la demande d'intervention. Réaliser un état des lieux de la situation de l'établissement, de la structure dans laquelle vous souhaitez agir afin d'identifier la problématique que vous souhaitez traiter, le public et les ressources disponibles. Quel est le problème ? Qui est concerné par ce problème et pourquoi?

#### **2. Définition du public cible**

Identifier le public avec lequel vous souhaitez travailler. Quel est-il ? (adultes /parents, jeunes, ...). Pourquoi cibler ce public?

#### **3. Définition des ressources disponibles et du partenariat**

##### **Quelles sont les ressources mises à votre disposition ?**

Ressources humaines : Existe-t-il un partenariat sur lequel vous pouvez vous appuyer ? Les personnes qui peuvent vous entourer sont déjà sans doute à vos côtés, dans votre équipe ou votre école. Qui sont-elles? Ces personnes sont-elles disponibles ? Quels sont les partenaires du projet global ? Comment leurs interventions s'articulent-elles ? Comment allez-vous réunir les partenaires ? Préparer ensemble ? Qui va intervenir ? A quel niveau ?

Ressources financières : Quels sont les moyens financiers nécessaires au bon déroulement du projet? Quels sont les moyens dont vous disposez ?

Ressources temporelles : De combien de temps avez-vous besoin pour le projet global ? Pour l'animation ? De combien de temps disposez-vous ?

Ressources logistiques : De quel matériel avez-vous besoin ? Lieu d'organisation ? Tables, chaises, tableau, marqueurs, pc, rétroprojecteur ?

#### **4. Définition des objectifs communs**

Une fois les partenaires rassemblés, il est nécessaire de définir des objectifs partagés. Quels sont les objectifs communs que vous allez formuler ? Que souhaitez-vous faire ? A quoi voulez-vous arriver ? Quels changements attendez-vous ? A quoi voulez-vous arriver avec l'outil « Cyber@TIC'tudes » ? Quelle place prend-il dans le projet global ? D'où venez-vous et où allez-vous (court, moyen et long terme) ? La question des objectifs poursuivis doit impérativement être abordée, avec tous les partenaires, en début de projet.

##### Exemples d'objectifs :

- Ouvrir le dialogue sur la thématique ;
- Permettre le développement des compétences afin d'utiliser les nouvelles technologies de manière adéquate ;
- Apporter des ressources aux participants afin qu'ils posent par la suite, des choix en connaissance de cause.

## **5. Définition de la stratégie d'action**

Définir la stratégie mise en place pour agir : Comment allez-vous agir pour atteindre les objectifs avec les ressources dont vous disposez ?

- Définir le type d'intervention (sensibilisation, animation, formation participative, présentation, information, ...) ;
- Cadre de réalisation du projet (cours de français, tenue d'un stand, séjour de mouvement de jeunesse,...) ;
- Type d'activité à mettre en place ;
- Implication des partenaires (en interne, partenaires, externes,..) ;
- Implication des participants : Comment allez-vous les impliquer ? ;
- Visibilité : Comment allez-vous communiquer sur le projet ? ;
- Utilisation d'outils complémentaires ? Lesquels ? Pourquoi ?

## **6. Programmation**

Planifier les activités dans le temps, en fonction des ressources disponibles. Il peut être utile de dresser un tableau chronologique des activités et de répondre aux questions suivantes :

- Qui fait quoi ?
- Pour qui ?
- Quand ?
- Comment ?
- Dans quel ordre ?
- Avec quelles ressources ?

## **7. Mise en œuvre**

Mettre en place le projet et réaliser les activités prévues.

## **8. Evaluation**

L'évaluation se réfléchit dès le début du projet. Les modalités d'évaluation doivent être définies préalablement, lors de la définition des stratégies d'action.

Le projet global peut être évalué mais également chaque activité. Il existe différents types d'évaluation.

### L'évaluation du processus : Exemple :

- Les activités prévues ont-elles été toutes réalisées ?
- Les ressources prévues ont-elles été toutes disponibles et utilisées ?
- Quel a été le taux de participation ?
- La contribution des partenaires a-t-elle été effective ?
- Le travail d'équipe a-t-il bien fonctionné ?
- Les partenaires sont-ils satisfaits de leur collaboration, de la communication,...

### L'évaluation des résultats :

Celle-ci se fait en comparant les résultats aux objectifs de départ.

### L'évaluation des animations/activités :

Quel était le point de vue/l'appréciation des participants ? Des animateurs ?





## 4. Outils pédagogiques complémentaires.

### Répertoire des outils disponibles dans nos centres de documentation.

**Thématiques:** Cyberdépendance / Usage des nouvelles technologies / Réseaux sociaux / Cyberharcèlement / Cybersexualité / Technologie de l'Information et de la Communication (TIC) / Jeux vidéo et en réseaux.



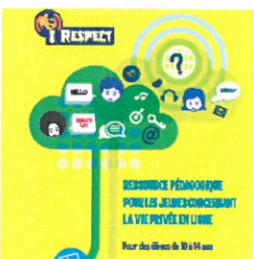


<b>Outils pédagogiques :</b>			
<b>Trop faciles, les TIC!</b>	Support : DVD interactif	Public(s) : Tous	ASC003OUT
	L'outil idéal pour découvrir de façon ludique pourquoi et comment utiliser les Technologies de l'Information et de la Communication (TIC). Le DVD contient 6 vidéos expliquant l'utilité des TIC pour les particuliers, ainsi que des jeux éducatifs, de la théorie et des animations.		
<b>Educaunet</b>	Support : Kit pédagogique	Public(s) : 8/18 ans	ASC006OUT
	Apprendre aux jeunes à naviguer en toute responsabilité sur Internet, tel est l'objectif d'Educaunet. Le programme fait le pari de former des enfants et des adolescents autonomes, critiques et responsables, capables d'apprécier les richesses de ce média, tout en percevant avec justesse ses écueils. Il a pour objectif de sensibiliser les parents, les enseignants et les éducateurs à travers des actions d'information et de formation et grâce à un ensemble d'activités éducatives.		
<b>J'arrête quand je veux !</b>	Support : pédagogique	Public(s) 10/12 ans	ASC007OUT
	Un roman qui raconte l'histoire de Théo, fan de jeux vidéo, et un site internet pour les enseignants, les parents et les jeunes lecteurs, avec des informations utiles, des pistes et animations pour aborder le sujet de la dépendance aux jeux vidéo		
<b>Réfléchis avant de publier</b>	Support : dossier pédagogique	Public(s) 1 <sup>er</sup> degré secondaire	ASC012OUT
	Il s'agit d'un dossier pédagogique sur le thème de la vie privée sur Internet. Dans une première partie, il offre à l'enseignant des informations contextuelles sur les notions de vie privée et d'intimité en ligne ainsi que sur les activités des jeunes sur Internet principalement concernant la communication. Dans une deuxième partie, il propose dix animations sur des thèmes liés à la vie privée : intimité, anonymat, données personnelles, e-réputation, rapport à l'image...		



<b>Internet et les jeunes</b>	Support : dossier pédagogique Public(s) 12/18 ans ASC014OUT
	<p>Initier les élèves à un usage réflexif, citoyen et responsable d'Internet tout en s'amusant ; susciter une réflexion sur les usages des jeunes en termes d'opportunités et de risques ; envisager un bon usage de l'outil Internet sans le diaboliser ; apprendre aux jeunes à maîtriser l'outil sans se laisser maîtriser. A utiliser en classe, au travers d'activités pédagogiques ou de lecture de fiches. Ce guide est conçu dans l'optique de favoriser l'interaction entre les enseignants et les élèves à travers des informations et des activités pédagogiques structurées</p>
<b>Informatique et Libertés</b>	Support : dossier pédagogique Public(s) 12/18 ans ASC015OUT
	<p>Sensibilisation des élèves et le personnel du secondaire aux « risques éventuels » des TIC. Le document contient 19 « fiches » sur différents thèmes, tels que la « mise en place d'un annuaire des élèves », « l'utilisation de la photographie d'une personne », ou la « communication à des tiers autorisés d'informations relatives aux personnels et aux élèves ». Il a pour objectif de donner des réponses concrètes aux questions liées à l'utilisation d'Internet par les élèves.</p>
<b>Vinz et Lou sur internet</b>	Support : dossier pédagogique Public(s) 7/12 ans ASC023OUT
	<p>Le programme Vinz et Lou sur Internet a été conçu avec le soutien du ministère de l'Éducation nationale, pour permettre la mise en place d'ateliers interactifs de sensibilisation en cadre éducatif. Le programme couvre les principaux usages et risques associés de l'Internet par les 7-12 ans et permet d'adresser les questions clés liées à ces usages, dans le but de développer l'esprit critique des jeunes et leur apprendre les bons réflexes.</p>
<b>Les réseaux sociaux parlons-en!</b>	Support : kit pédagogique Public(s) ados ASC024OUT
	<p>Cet outil de prévention composé d'un DVD et d'un carnet pédagogique, fournit des informations utiles, des repères, des conseils afin d'acquiescer un comportement responsable sur les réseaux sociaux. Facilite le débat consacré à l'usage des réseaux sociaux. Les différents reportages abordent les thématiques suivantes: Des usages annoncés aux dérives ; A l'école? ; Et la loi dans tout ça ? ; Et si c'était public? ; Tous connectés ; Des amis? ; Un job... Une E-réputation? ; En toute sécurité ; Et demain?</p>
<b>Kit de sécurité en ligne</b>	Support : Brochure Public(s) Parents/ Enfants ASC008OUT
	<p>Raconte l'histoire d'Emma et Alex, deux enfants qui apprennent comment surfer sur Internet avec un maximum de sécurité. Parents et enfants peuvent la lire ensemble d'une manière à la fois ludique et enrichissante. C'est pareil pour les exercices. Qu'est-ce qu'une adresse e-mail sécurisée ? Quelle est la meilleure stratégie pour trouver des informations correctes et appropriées ? Comment créer vos propres « émoticônes » ? Vous y trouverez des réponses à toutes ces questions et bien d'autres</p>

<b>Nets sur le Net</b>	Support : Kit pédagogique      Public(s) Parents/ Enfants      ASC009OUT
	<p>le CD-ROM tente d'encourager le dialogue au sein de la cellule familiale. Ainsi, pour que les règles d'utilisation d'Internet (horaires, protection de la vie privée etc.) soient définies en famille et respectées par tous à la maison, le CD-ROM "Nets sur le Net" propose également le « Cyber-règlement ». Ce document peut être imprimé puis personnalisé avec les parents selon les règles propres à la famille, avant d'être affiché à côté de l'ordinateur à la maison.</p>
<b>@h... Social! 2.0</b>	Support : jeu pédagogique      Public(s) dès 13 ans      ASC026OUT
	<p>Cet outil propose des animations à la prévention des usages sur les réseaux sociaux, et plus particulièrement à leur utilisation chez les jeunes. Il permet d'aborder de manière ludique la législation liée à internet (droit à l'image notamment), les questions de paramétrage de compte, l'actualité des réseaux sociaux... et d'ouvrir le débat sur les pratiques des utilisateurs au travers de cartes publication recréant un profil avec ses commentaires, ses photos, ses vidéos.</p>
<b>Stop au cyber-harcèlement</b>	Support : dossier pédagogique      Public(s) 1 <sup>er</sup> et 2 <sup>e</sup> degré secondaire      ASC027OUT
	<p>Ce dossier a pour objectif d'Informer les travailleurs socio-éducatifs sur les différents aspects d'une politique de lutte contre le cyber-harcèlement en impliquant les jeunes dans cette réflexion. Le cyber-harcèlement est un sujet tabou, et cet outil propose toute une série de méthodes pour pouvoir y consacrer une ou plusieurs animations. L'accent est mis sur le rôle actif des jeunes dans ce phénomène. Chaque méthode repose avant tout sur le dialogue, l'échange d'idées et le partage de leurs expériences. L'enseignant adopte alors un rôle de soutien afin d'offrir aux élèves un espace de réflexion collective pour qu'ils se posent les bonnes questions face à ce phénomène en abordant également les thèmes : Bien vivre ensemble, la communication en ligne, droit à l'image...</p>
<b>Le juste clic</b>	Support : kit pédagogique      Public(s) 10/12 ans      ASC005OUT
	<p>Les enfants utilisent déjà Internet à un très jeune âge : ils chattent, échangent des photos et des vidéos, jouent à des jeux en ligne, cherchent des informations... Internet offre en outre aux enfants une foule de possibilités d'entrer en contact avec autrui et d'expérimenter les relations amoureuses et la sexualité. Mais cette utilisation d'Internet comporte aussi son lot de risques. Il nous revient dès lors d'en informer les enfants et de les sensibiliser à la gestion de ces risques.</p> <p>Le kit permet d'aborder le thème de la sécurité en ligne dans une classe du troisième degré de l'enseignement primaire</p>

<p><b>Jungle Web</b></p> 	<p>Support : jeu pédagogique      Public(s) dès 7 ans      ASC028OUT</p> <p>Il s'agit d'un jeu éducatif de rapidité, d'observation et de connaissance dans lequel l'usage responsable et sûr d'internet joue un rôle essentiel. Avec 48 cartes, des symboles, des défis et des questions, Jungle Web encourage un dialogue positif au sein de la famille sur les activités des jeunes en ligne. L'outil a pour objectif d'inviter les parents et leurs enfants à aborder naturellement, à travers l'humour et des graphiques attrayants, les expériences que les jeunes peuvent vivre sur internet. Les thèmes abordés sont nombreux : grooming, chat, streaming, cyber-harcèlement, phishing ou hameçonnage, médiation parentale, appareils mobiles, réputation en ligne, etc.</p>
<p><b>Cyberharcèlement: Risque du virtuel, impact dans le réel</b></p> 	<p>Support : cahier pédagogique      Public(s) dès 10 ans      ASC029OUT</p> <p>Le harcèlement tel qu'on le connaissait traditionnellement est, lui aussi, un phénomène qui est entré dans la sphère électronique. Il faut maintenant compter avec ce qu'on appelle le « cyberharcèlement ». Il s'avère que les enfants et les adolescents d'aujourd'hui utilisent internet ou leur téléphone portable, non seulement pour rester en contact les uns avec les autres, mais également comme medium aux fins d'harcéler leurs proches. Bien que les conséquences à long terme de ce phénomène ne puissent pas encore être dépeintes avec précision, un constat s'impose toutefois : beaucoup de jeunes y sont confrontés. Dans sa globalité, l'outil concerne surtout les professionnels toutefois, la troisième partie du rapport s'adresse directement aux enfants, aux ados, aux parents et puis aux professeurs. Ces fiches répondent à des questions que chacun pourrait se poser et expliquent comment réagir, donnent les réponses auxquelles le droit répond et expliquent les responsabilités que cela implique.</p>
<p><b>Connected</b></p> 	<p>Support : dossier      Public(s) dès 13 ans      ESA023OUT</p> <p>Cet outil pédagogique permet de travailler avec les élèves du 1<sup>er</sup> et 2<sup>ème</sup> degré secondaire les thèmes des medias en réseaux, des relations et de la sexualité sans tabou. Il propose aux enseignants une vingtaine d'animations basées chacune sur une approche précise de cette thématique. Chacune des animations est indépendante. L'enseignant choisit l'animation la plus appropriée pour sa classe, en fonction du temps qu'il peut y consacrer et du thème qu'il souhaite aborder.</p>
<p><b>Ce qui vous regarde... No Hate</b></p> 	<p>Support : kit DVD      Public(s) dès 12 ans      ASC031OUT</p> <p>Les discours de haine en ligne visent de manière violente des personnes ou certaines catégories de personnes sur base de critères discriminants, racistes ou non respectueux des droits de l'homme... Créé dans le cadre de la campagne européenne «mouvement contre le discours de haine en ligne»! l'ASBL Loupiote propose, à travers cet outil, plusieurs productions audiovisuelles destinées à soutenir les professionnels de l'éducation dans leur travail de sensibilisation du jeune public à la problématique de la haine en ligne et du cyber-harcèlement.</p>

<p><b>Faires le mur !</b></p> 	<p>Support : jeu de table      Public(s) dès 12 ans      ASC032OUT</p> <p>Une animation pour sensibiliser les élèves de fin de primaire à l'usage des réseaux sociaux. L'outil amène les élèves à comprendre que les règles de vie commune et de bonne conduite sur un réseau social et dans la vie quotidienne sont sensiblement les mêmes. Leur permet de comprendre, par le biais d'une expérience concrète, le sens et l'utilité des règles de base d'internet, ainsi que le rôle des adultes, ressources sur lesquelles les jeunes peuvent s'appuyer.</p>
<p><b>WediActivists</b></p> 	<p>Support : jeu de table      Public(s) dès 12 ans      ASC033OUT</p> <p>Cet outil pédagogique est proposé à toute personne désirant aborder la question du discours de haine en ligne auprès des jeunes afin d'éveiller leur cyber citoyenneté. Sensibilise les jeunes au droit à la liberté d'expression et à ses limites, au poids des mots et à leurs impacts. Il stimule l'esprit critique dans l'analyse, la réflexion et la réaction face aux différentes formes de propos discriminants qui circulent sur Internet.</p>
<p><b>iRespect</b></p> 	<p>Support : kit pédagogique      Public(s) 10/14 ans      ASC034OUT</p> <p>Kit pédagogique composé de vidéos situationnelles et d'un manuel permettant aux enseignants d'organiser des ateliers interactifs et créatifs sur la sécurité en ligne et particulièrement sur la notion de vie privée. iRespect propose dix leçons, chacune basée sur une capsule vidéo présentant une situation concrète de la vie quotidienne des jeunes et trois (ou quatre) déroulements possibles et permettre aux jeunes de visualiser très concrètement les conséquences des choix qu'ils posent en ligne.</p>
<p><b>Internet et moi. Questions d'usage(s) ?</b></p> 	<p>Support : kit pédagogique      Public(s) 12/15 ans      ASC035OUT</p> <p>Conçu comme un outil de médiation éducatif, ce jeu est destiné à questionner les jeunes sur la relation qu'ils entretiennent avec internet. L'outil est construit autour de questions qui visent à favoriser l'émergence des représentations portant sur internet et son usage. Les questions permettent d'aborder de nombreux sujets: quel temps passé sur internet, quels sites visités, les réseaux sociaux, la traçabilité, le respect de soi et des autres, la virtualité réelle ou supposée des rencontres et des liens... Ce support est au service de débats éducatifs et citoyens dans le cadre d'ateliers en petits groupes.</p>
<p><b>Pleins feux sur le harcèlement et l'intimidation</b></p> 	<p>Support : guide pédagogique      Public(s) écoles secondaires      SAM145OUT</p> <p>Outil pour lutter contre différentes formes de violence dans les écoles secondaires. Ce document fournit enfin des suggestions pour l'enseignement de ces concepts et de ces procédés en classe, des exemples de stratégies prometteuses ainsi que des lignes directrices pour réagir aux incidents de harcèlement et d'intimidation de façon efficace, respectueuse et cohérente.</p>

<b>Internet et les jeunes – Guide à l’usage des enseignants du 1<sup>er</sup> degré.</b>	Support : guide pédagogique    Public(s) dès 12 ans    ASC036OUT
	<p>À utiliser en classe, au travers d’activités pédagogiques ou de lecture de fiches. Ce guide est conçu dans l’optique de favoriser l’interaction entre les enseignants et les élèves à travers des informations et des activités pédagogiques structurées. Ce guide se décline en trois parties:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le jeu des portraits, à faire idéalement en début d’activité. Il permet de préciser les profils et usages des élèves.</li> <li>- Les fiches d’usages : Recherche d’information, Messageries instantanées, Blogs, Réseaux sociaux, Jeux en ligne, Téléchargement et Commerce en ligne. Ces fiches s’adressent aux enseignants en priorité et proposent du matériel de cours et des activités pédagogiques. Pour chaque fiche usage, une indication sur les fiches juridiques à lire en priorité est donnée.</li> <li>- Les fiches juridiques : Vie privée et protection des données à caractère personnel, Droit à l’image, Droit d’auteur, Les contenus illicites et préjudiciables pour les jeunes, Droit à la tranquillité et cyberharcèlement, Transactions sur Internet. Ces fiches sont déclinées en deux versions : une version détaillée destinée aux enseignants, une version simplifiée et ludique destinée aux élèves.</li> </ul>
<b>Pleins feux sur le harcèlement et l’intimidation</b>	Support : guide pédagogique    Public(s) écoles élémentaires    SAM146OUT
	<p>Un programme de prévention qui s’adresse principalement aux éducateurs qui désirent redoubler d’efforts en vue de créer des conditions dans lesquelles les enfants se respectent et s’appuient mutuellement. Il fournit des renseignements importants sur la nature même de l’intimidation et sur les mythes et les stéréotypes qui s’y rapportent. Il contient des recommandations judicieuses pour obtenir la collaboration des parents, des enseignants, des élèves et des membres de la collectivité afin que tous coopèrent à l’élaboration d’un projet de milieu scolaire paisible où les enfants se sentiront libres d’apprendre et les enseignants, libres d’enseigner.</p>
<b>Le harcèlement entre élèves : comprendre, identifier et agir.</b>	Support : guide pédagogique    Public(s) écoles secondaires    SAM147OUT
	<p>L’Université de Paix asbl propose un accompagnement pour développer une politique de prévention et d’intervention face aux violences entre élèves au sein de l’établissement. Agir en prévention fondamentale sur la qualité de vie et de relation au sein de l’école en impliquant les adultes de l’école, les jeunes, les parents et les services d’accompagnement des écoles, pour construire des écoles sans harcèlement.</p>