Sollicitations numériques...

La technologie numérique pirate l'esprit des internautes. Les applications les manipulent pour leur faire passer le plus de temps possible dans leurs interfaces. Elles les sollicitent par des notifications et, lorsqu'ils consultent ces notifications, elles les détournent de leur intention première en multipliant les publicités et les liens vers d'autres sites. Tout est fait pour que l'utilisateur n'ait pas de temps mort, pas de temps d'ennui. Ces applications entrent en compétition avec la vie quotidienne. Avec le numérique, les internautes pensent avoir le choix mais ce choix est dicté par les algorithmes qui utilisent les traces laissées par leurs précédentes connexions.

Nom des enseignants : Nathalie Bécoulet, Cécile Santagata

E-mail : nathalie.becoulet1@ac-besancon.fr, cecile.santagata@ac-besancon.fr

Mos clés : notifications, navigation, liens, manipulations, influence, connexion, publicité, choix, paramétrage, protection

Date de création de la ressource : 31 mai 2017

Date de la péremption de la ressource : 31 mai 2020

Compétences

Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques

- Structuration du web
- Hyperliens qui structurent le web et qui permettent la navigation

Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine

- S'interroger sur l'influence des médias sur la consommation
- Savoir que l'activité en ligne génère des traces sur le web

Objectifs

- Découvrir et interroger l'environnement numérique du quotidien
- Sensibiliser à un usage responsable des outils numériques

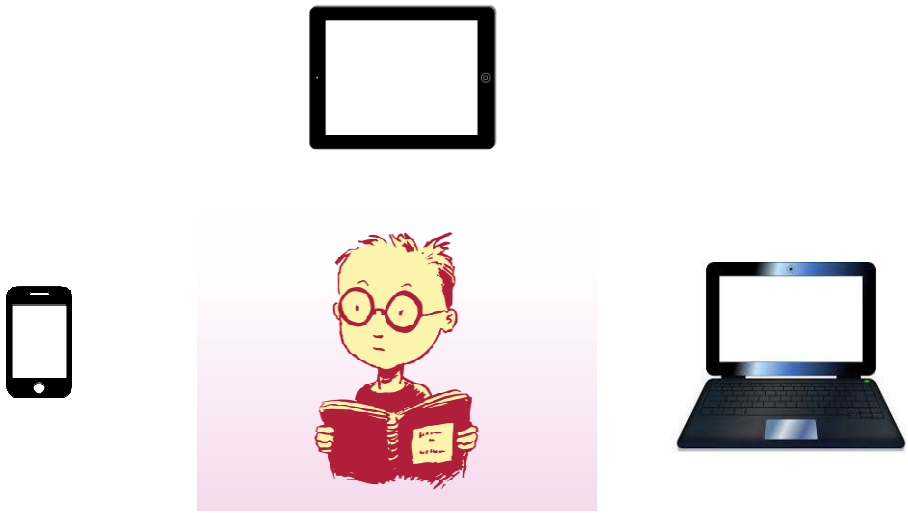
Déroulement de la séquence

1- Léo étudie à la maison avec un smartphone, une tablette ou un ordinateur à proximité. Une notification lui parvient. Représenter sous la forme d'une carte mentale les différentes formes de cette notification et les possibilités de navigation qui s'offrent à Léo.

2- Retours sur les cartes mentales.

3- Que vous inspire la situation précédente ?

4- Quels conseils peut-on donner à Léo pour qu'il réussisse à travailler sans être dérangé ?



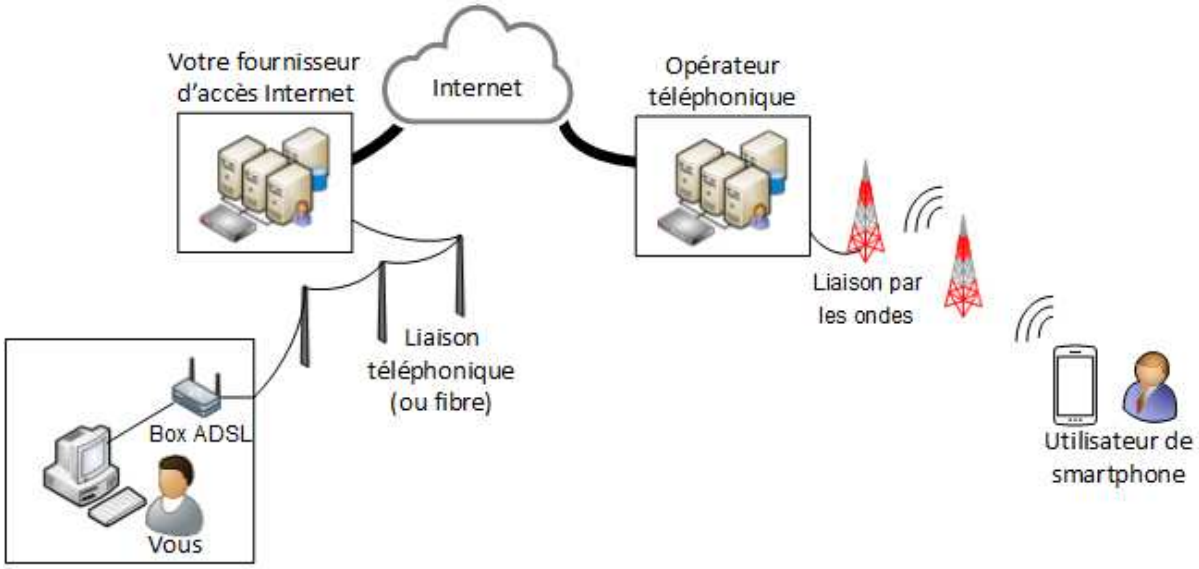
Carte mentale : https://framindmap.org/c/maps/281893/edit

Les solutions

- Paramétrer les notifications pour réduire leur nombre (celle qui annonce qu'un e-mail est arrivé perturbe l'horloge interne).
- Réorganiser son écran d'accueil en ne conservant que les applications basiques qui ne renvoient pas sur d'autres applications.

Prolongements

- Pour recevoir une notification, il faut être connecté à Internet.



- Liens hypertextes

Un lien hypertexte est un élément (image, texte ou zone) d'une page web qui, lorsque l'internaute clique dessus, dirige celui-ci vers une autre page web. Dans le cas d'un hyperlien textuel, celui-ci est d'une couleur différente du reste du texte (très souvent, il est bleu) et est souligné. Les liens sont à la base du web : ils permettent aux internautes de naviguer d'une page à l'autre d'un même site ou d'un site à l'autre.

- Effacer ses traces sur Internet

Tout internaute peut paramétrer son navigateur pour fournir un minimum de données. Effacer régulièrement les cookies (ou les accepter au cas par cas) permet de contrôler les données numériques qui sont enregistrées sur l'ordinateur qu'on utilise.
Evitez de remplir les formulaires pour un cadeau ou un bon de réduction (sinon, repérez les champs strictement obligatoires de ceux qui sont facultatifs).
Vérifiez les « mentions légales » qui doivent obligatoirement figurer au bas de la page visitée (quelles sont les données enregistrées ? Dans quel but ? Sont-elles transmises à des sites partenaires ?)
Tout internaute a le droit de connaitre et de faire rectifier ce qui est enregistré sur lui. C'est le droit d'accès, de rectification et d'opposition aux données personnelles. Tout site qui collecte des données doit vous indiquer clairement comment exercer ce droit, dans les « mentions légales ».

Planification	Séance : le 3 janvier 2017
Volume horaire : durée des séances/ séquences	Deux séances d'une heure : - Élaboration des cartes mentales - Retour sur les cartes mentales et propositions de conseils
Socle, Compétences EMI / Numérique /Apprendre à apprendre spécifiquement travaillées dans cette séquence/ séance	Découvrir et interroger l'environnement numérique du quotidien / Développer l'esprit critique / Sensibiliser à un usage responsable des outils numériques Domaine 4 : Hyperliens qui structurent le web et qui permettent la navigation Domaine 5 : S'interroger sur l'influence des médias sur la consommation
Déroulement de la séance dont - les documents fournis à l'élève / les documents pour l'enseignant - les ressources numériques	Document fourni à l'élève : énoncé projeté au tableau et lu de manière collective pour s'assurer de la compréhension de la situation et des questions posées Document pour l'enseignant : énoncé et

utilisées - la production attendue	carte mentale sur l'impératif Production attendue : carte mentale (par groupe de 3)
Rendre visible l'apprentissage : - Intégrer la planification des apprentissages des élèves (dans une semaine je te demanderai de, tu devras savoir … / as tu pensé à faire tes révisions, je te questionne dans 3 jours / pour demain, …	À la fin de la première séance, les élèves devraient connaître la fonction d'un hyperlien, savoir le repérer et l'utiliser La création de la carte mentale permettra d'aborder la thématique de l'organisation de la pensée. Plusieurs élaborations de cartes mentales seront sans doute nécessaires pour que les élèves se sentent à l'aise avec ce mode de synthèse. En fin d'année, ils devraient être capables de recourir à ce mode de présentation de manière autonome. À la fin de la seconde séance, les élèves connaîtront quelques solutions pour améliorer leur environnement de travail à la maison.
- intégrer la dimension "objectifs partagés avec les élèves" : moi, professeur je souhaite que tu saches ...moi élève, je sais ce que mon prof veut m'apprendre, ex de la fiche d'objectifs mises dans le fil Twitter	Faire prendre conscience des enjeux cachés des notifications (détourner l'attention pour…).
Rendre visible l'apprentissage Le déroulement de la séquence intégrera - la différenciation pédagogique si besoin, - l'évaluation et ses modalités (ce peut être un passage à l'oral du groupe, une production collective …)	Différenciation pédagogique : Reformulation de la situation et de la question pour certains élèves Exemples de cartes mentales (proposer aux élèves qui ne connaissent pas la notion de chercher des exemples sur Internet ou proposer une carte mentale sur l'impératif **Évaluation** Cartes mentales Interventions lors des échanges Solutions proposées Implication dans l'activité (de manière générale)
Rendre visible l'enseignement : - envisager une com en direction des parents, qui peut être faite par les élèves	Les cartes mentales pourront être déposées sur l'ENT ou sur le site Internet pour être accessibles par les parents.
Penser à : - filmer pour illustrer la séance	Les cartes mentales les plus explicites seront conservées.

- relever des productions d'élèves à mettre en valeur	
Mini bilan	- Identification des stratégies à mettre en œuvre pour se prémunir des notifications. - Les notifications sont perçues par les élèves comme aidantes et non parasitantes. - Illusion de choisir (je fais le choix de les lire ou pas…C'est moi qui décide…).

Mise en œuvre de la séance dans une classe de 6ème, d'un petit collège de centre ville

- **Contexte**

Classe composée de 23 élèves, soit 9 filles et 14 garçon. 6 élèves n'ont pas de téléphone portable. 13 dorment avec téléphone/tablette à proximité de leur lit sans le/la mettre en mode avion ou l'éteindre. 14 utilisent Snapchat et 14 regardent plus de 5 vidéos par jour.

- **Définition du sujet**
  Notification ou «action de faire connaitre expressément quelque chose à quelqu'un». Un élève indique que «Ça fait un son et ça rappelle quelque chose à notre esprit».

Utilisation d'outil de structuration de la pensée. Il est proposé aux élèves d'utiliser les moyens qu'ils souhaitent pour organiser leur réflexion (écrits, schémas, cartes mentales déjà vues mais jamais crées). Définition de carte mentale par un élève : «On relie des cases pour faire voir ce qui va ensemble».

- **Observation**
  Après un rappel de l'organisation d'une carte mentale, tous les groupes d'élèves la débutent sur du papier A3. Puis, progressivement, chaque groupe est allé chercher une tablette pour la formaliser. Très rapidement, les élèvent enrichissent la carte mentale. Ils jouent des couleurs pour catégoriser, des émoticônes pour ajouter des symboles parlants, des photographies de leurs dessins permettant d'illustrer une branche.

Perception des élèves

- «On va tous voir ce qui est dit après une alerte sauf quand tu es concentré et que tu as envie de faire ce que tu es en train de faire».
- Peu d'élèves sont d'accord avec le fait que les notifications nuisent à leur concentration mais tous rejettent la notion de piratage de l'esprit car ils ont le sentiment d'être maître du choix. Les notifications sont perçues comme bienveillantes du fait qu'elles portent à leur connaissance des

éléments importants ou qu'elles signent leur existence dans le regard des autres.

- L'objectif éducatif est ainsi traduit : «Choisir entre ses jeux et ses devoirs, il faut choisir ses devoirs. Comme on est tenté, on peut aller dans les options pour désactiver les notifications.»

Lors de la mise en situation, les élèves ont spontanément appliqué à des situations réelles l'arrivée de notifications : réseaux sociaux (demande d'ajout d'amis…), chaine de vidéos, messageries (mails, textos, appels manqués), jeux vidéo, alertes matérielles (mises à jour, détection de virus, batterie vide, problème de stockage …).

Stratégies possibles à mettre en œuvre pour ne pas avoir son attention détournée sont facilement identifiées par les élèves : neutraliser les alertes sonores (mode avion, mode sans son, éteindre l'appareil), neutraliser les alertes visuelles (rond rouge indiquant le nombre de notifications), se tenir éloigné du téléphone le temps des devoirs…

Une séance supplémentaire pourrait être conduite sur la concentration et la motivation des élèves.