



Annexe

Projet de recherche et de production des jeunes

Le projet est réalisé par les jeunes, en équipe, et accompagné par les équipes éducatives des établissements en appui de la thématique choisie.

Ce travail peut se concevoir sur une durée de préparation raisonnable qui, suivant les lieux et les projets, peut prendre entre 3h et 6h de travail de classe (le temps de travail / élève hors la classe n'étant pas ici comptabilisé). Outre les aspects liés à l'éducation aux écrans, en travaillant sur les phases de production / restitution, les jeunes s'entraînent à la pratique des différents langages et se forment à une meilleure maîtrise des expressions écrites et orales et aux outils numériques.

I - Le projet de recherche et de production

Ce projet, constitutif du parcours est un élément central du dispositif. Cette démarche de travail en équipe est animée par les équipes éducatives des établissements en appui des thématiques, et peut contribuer aux besoins d'apprentissages décrits dans le CRCN (Cadre de référence des compétences numériques) et les référentiels EMI (Education aux médias et à l'information). Pour l'enseignement agricole (DRAAF) le sujet peut être traité dans les projets en lien avec les disciplines de documentation, TIM et ESC. En travaillant sur les phases de production/ restitution, les jeunes s'entraînent à la pratique des différents langages et se forment à une meilleure maîtrise des expressions écrites et orales, et aux outils numériques.

Ce projet est un axe important de valorisation du travail des enseignants et des élèves particulièrement en direction de l'établissement et des familles. Cette démarche est au service du projet pédagogique et doit s'appuyer sur les moyens disponibles au sein de l'établissement (radio, vidéo, outils médias, journal, arts plastiques...).

Cette approche permet d'ancrer l'action dans le quotidien des enseignants et des élèves.

Préconisations de mise œuvre

- Le rayonnement du projet ainsi que la démarche de restitution doivent être pensés dès le départ.
- Il peut y avoir des spécificités de productions en fonction des types d'établissements.
- Ce travail doit favoriser l'objectif de production dans une logique de questionnement et de recherche.
- Les sujets sont choisis avec les jeunes, de sorte de les impliquer au mieux dans leurs projets de recherche et de production.
- Ce travail est une opportunité pour mettre aussi en valeur les aspects positifs des usages du numérique.

Dans ce cadre, les enseignants peuvent s'appuyer sur le tableau suivant et les éléments qui y figurent, issus des référentiels CRCN, EMI et DRAAF. À ce titre, la DRANE et le CLEMI sont bien entendu des interlocuteurs qui peuvent être sollicités dans le cadre de l'accompagnement de cette action. Pour l'enseignement agricole, les établissements peuvent contacter le DRTIC, référent sur le sujet.

Des temps forts, rattachés au dispositif (un temps spécifique de valorisation au sein de l'établissement, la séquence jeunesse, le bilan collectif annuel...) sont des occasions possibles de valorisation d'un certain nombre de productions de jeunes.

II- Liens avec les référentiels Éducation nationale

Comme évoqué dans la première partie, vous trouvez ci-dessous les éléments issus des référentiels CRCN et EMI. La présentation du tableau permet de relier des propositions de thématiques au cadre de compétences et de faire du lien avec des contenus de programme.

Les thématiques	Quelques mots clés en lien avec le CRCN (Cadre de référence des compétences numériques)	Quelques mots en lien avec « Les essentiels - Éducation aux médias et à l'information ». CLEMI
Les enjeux de la société de l'information • L'accès aux médias et à l'information • S'informer dans le monde numérique : croiser, vérifier les sources Lutte contre la désinformation : • Manipulation de l'information, complotisme, propagande... Les enjeux de la liberté d'expression: • Repères historiques, • Cadre, droits et limites de la liberté d'expression Société du numérique • Intelligence artificielle • Algorithme, désinformation et démocratie	CRCN 1.1. Mener une recherche et une veille d'information Niveau 4 • Construire une stratégie de recherche en fonction de ses besoins et de ses centres d'intérêt • Évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources. Niveau 5 • Constituer une documentation sur un sujet : sélectionner des sources, citer les sources, élaborer une sitographie. 2.1. Interagir Niveau 4 • Sélectionner les outils ou services de communication numérique adaptés au contexte et à la situation de communication • Adapter son expression publique en ligne en fonction de ses interlocuteurs 2.3. Collaborer Niveau 4 • Animer ou participer activement à un travail collaboratif avec divers outils numériques 2.4 S'insérer dans le monde numérique Niveau 5 • Connaître ses droits d'information, d'accès, de rectification, d'opposition, de suppression et de déréférencement • Prendre conscience des enjeux économiques, sociaux, juridiques et politiques du numérique 3.1. Développer des documents textuels Niveau 4 • Concevoir, organiser et éditorialiser des contenus majoritairement textuels sur différents supports et dans différents formats • Importer, éditer et modifier des contenus existants en y intégrant de nouveaux objets numériques 5.2 Évoluer dans un environnement numérique Niveau 5 • Soutenir ses pairs dans le développement de leurs compétences numériques • Connaître les grandes lignes des modèles économiques du numérique	Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer Préparer une interview (écrit). Poser des questions pertinentes pour faire une interview ou un débat. Écouter, échanger, écrire pour une production médiatique maîtrisée, en prenant appui sur des faits, des entretiens ou des dépêches d'agence. Domaine 2 : Méthodes et outils pour apprendre Participer à une équipe de rédaction : gérer un calendrier, établir un rétroplanning, gérer son temps, planifier des temps d'interview, de rédaction, de relecture. Créer un contenu médiatique à partir de recherches documentaires : savoir chercher, savoir évaluer, savoir organiser, savoir publier. Domaine 3 : La formation des personnes et du citoyen Connaître les grandes lois et leurs processus d'élaboration. Liberté d'expression, liberté de la presse. Respect du droit d'auteur et du droit à l'image. S'engager dans un média scolaire : partager, échanger, communiquer. Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques Établir une démarche d'enquête à partir du recueil de faits et d'observations de terrain. Apprendre à croiser les sources et être attentif au respect du pluralisme. Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine Transcrire sous un format choisi ses idées, ses arguments, ses démonstrations, en lien avec une production médiatique.
En savoir plus...	Téléchargement de la fiche Mémo CRCN https://eduscol.education.fr/document/20398/download	https://www.cleml.fr/fr/ressources/les-essentiels-education-aux-medias-et-a-l-information.html

Les thématiques	Quelques mots clés en lien avec le CRCN (Cadre de référence des compétences numériques)	Quelques mots en lien avec les programmes - Source CLEMI
Droits et devoirs de l'internaute: - Espace public/privé - Traces et données - Connaître les CGU - Les moyens de régulation, de protection, de prévention Lutte contre les discriminations - Cyber-harcèlement - L'égalité filles / garçons à travers les réseaux - Les stéréotypes L'identité et présence numérique: - Le droit à l'expression et à la publication - Image de soi - E.réputation Société du numérique - Intelligence artificielle - Sobriété numérique - Place des femmes dans le numérique (STEM - science, technologie, ingénierie et mathématiques)	CRCN 1.1. Mener une recherche et une veille d'information Niveau 4 - Construire une stratégie de recherche en fonction de ses besoins et de ses centres d'intérêt - Évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources. Niveau 5 - Constituer une documentation sur un sujet : sélectionner des sources, citer les sources, élaborer une sitographie. 2.1. Interagir Niveau 4 - Sélectionner les outils ou services de communication numérique adaptés au contexte et à la situation de communication - Adapter son expression publique en ligne en fonction de ses interlocuteurs 2.3. Collaborer Niveau 4 - Animer ou participer activement à un travail collaboratif avec divers outils numériques 2.4 S'insérer dans le monde numérique Niveau 4 - Respecter les règles de civilité et le droit des personnes lors des interactions en ligne - Protéger son e-réputation dans des environnements numériques divers - Gérer, actualiser et améliorer son identité numérique publique 4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée Niveau 5 - Prendre conscience des enjeux économiques, sociaux, politiques et juridiques de la traçabilité - Comprendre les incidences concrètes des conditions générales d'utilisation d'un service 5.2 Évoluer dans un environnement numérique Niveau 5 - Soutenir ses pairs dans le développement de leurs compétences numériques - Connaître les grandes lignes des modèles économiques du numérique	Langues vivantes de seconde générale et technologique, enseignements communs et optionnels L'interaction orale, sous la forme de discussions formelles ou informelles, débats, interviews, tours de parole, etc. L'interaction écrite prend de plus en plus d'importance au quotidien avec le développement des réseaux sociaux et outils nomades de la communication Formation culturelle et interculturelle - Citoyenneté et mondes virtuels Le recours massif aux médias numériques conduit à s'interroger sur ses conséquences, réduction de l'engagement réel au profit de l'engagement virtuel, permanence des traces numériques avec atteinte éventuelle à la vie privée, repli sur soi, nouveaux repères sociaux. Sciences numériques et technologie de seconde - Les algorithmes et les programmes À l'aide d'algorithmes de recommandation, les réseaux sociaux suggèrent aux utilisateurs des amis, des contenus, des annonces promotionnelles. Ils permettent aussi aux plateformes sociales d'étudier les comportements de leurs utilisateurs à des fins commerciales, politiques ou d'amélioration du service. Les lycéens doivent acquérir les démarches : pour se protéger et avoir une conduite appropriée dans le cadre d'usages scolaires, pour se préparer au monde professionnel (Identité numérique, e-réputation, identification, authentification) et connaître les principaux concepts liés à l'usage des réseaux sociaux. Réseaux sociaux existants. Distinguer plusieurs réseaux sociaux selon leurs caractéristiques. Paramétrer des abonnements pour assurer la confidentialité de données personnelles.
En savoir plus...	Téléchargement de la fiche Mémo CRCN https://eduscol.education.fr/document/20398/download	https://www.cleml.fr/fr/emi_et_programmes.html

III – Liens avec les référentiels de l'enseignement agricole

CAPA	
Objectif 1.2 Agir sur la construction de son identité sociale et culturelle	Cet objectif mobilise l'ESC. Durant une première période, l'enseignant aide à repérer les éléments exogènes qui façonnent l'identité culturelle et sociale des apprenants et plus particulièrement ce qui peut déterminer leurs pratiques culturelles voire leurs modes de pensée. Un deuxième temps consacré à l'élaboration de produits de communication qui permettent, dans une démarche collective, l'expression d'une pensée personnelle
Objectif 1.2.1 Découvrir l'influence de l'environnement social et culturel sur les individus	Médias de masse : comment se construit ce que je sais du monde ?
Objectif 1.2.3 Témoigner de pratiques culturelles dans des productions collectives à partager.	Réalisation d'un produit de communication pour le groupe classe (portfolio, blog...)
Seconde pro (2022)	
Le module EG3 : aborde le fait médiatique en conduisant les apprenants à se questionner sur leurs pratiques d'une part, à concevoir, réaliser et donc contribuer à la production de contenus médiatiques d'autre part.	On favorise une pensée critique qui s'appuie sur les usages des apprenants, à la fois récepteurs mais contributeurs. On s'intéresse particulièrement au lien entre information et communication en confrontant les différentes pratiques d'accès à l'information. Les approches sont concrètes, étayées, débattues collectivement et participent à la construction d'une pensée réflexive où chacun prend conscience de son propre rapport aux médias, à travers ses propres usages. Cela dans un va-et-vient permanent entre les pratiques individuelles et collectives.
Le module EG4 : la médiatisation du projet citoyen est une application concrète des éléments analysés en EG3. Les représentations médiatiques des filières font également l'objet d'une analyse et de débat.	La médiatisation du projet citoyen du module EG4 est un exercice d'application concret qui doit être intégré dans la progression du module EG3 et présenté dès le début de l'année en classe. On utilise avec discernement les outils numériques et de communication, les réseaux sociaux, pour exercer sa créativité et sa capacité d'innovation, son engagement citoyen.
Bac pro rénové 2023	
L'élève mobilise ses compétences développées à la suite de la seconde pro pour médiatiser son projet artistique dans une démarche de communication qui l'engage de manière personnelle et intime et participe de la construction de son identité dans son rapport aux autres et au monde.	La mobilisation du champ médiatique doit conduire à la production de contenus diffusables par les apprenants sous les formes les plus diverses et permettant de questionner d'une part les pratiques numériques de chacun (en lien avec l'approche du MG2 développée par les DOC-TIM), et, d'autre part, le choix du média retenu au regard du public visé par les apprenants : capsules vidéo, sonores, webradio, podcast, photomontage, blog, clip, réseaux sociaux...
BAC STAV	
L'objectif 2 « S'exprimer, s'informer, se cultiver pour exercer pleinement sa citoyenneté » du module C5 est très majoritairement consacré à l'EMI. Il vise, en favorisant l'expression et le débat, en mobilisant des ressources artistiques, à mieux appréhender sa relation à l'environnement social et culturel, notamment celle entretenue via les médias numériques, afin de s'en approprier les enjeux citoyens.	

2.1- Appréhender les modalités de construction des identités et des opinions à l'heure du numérique

- 2.1.1- Interroger ses pratiques culturelles et les usages du numérique
- 2.1.2- Observer les dynamiques de construction des identités
- 2.1.3- Analyser les mécanismes d'élaboration des opinions individuelles et collectives

2.2- Acquérir une culture de l'information, des médias et de l'image

- 2.2.1- Mettre en évidence les enjeux démocratiques de l'information médiatisée
- 2.2.2- Etudier les sources et le traitement de l'information
- 2.2.3- Examiner la place et le rôle des images dans les médias d'information

2.3- Cerner les interactions entre cultures, arts et sociétés

- 2.3.1- Repérer le rôle des industries culturelles dans la construction de la culture de masse
- 2.3.2- Débattre des fonctions de l'art et des artistes dans la société
- 2.3.3- Approfondir sa connaissance des arts et cultures numériques

Seconde GT (EATDD)

Le rôle des médias ou bien encore le traitement spécifique d'un thème est régulièrement abordé. Par ailleurs, la conduite de l'EATDD en mode projet et l'objectif de valorisation de ce dernier génère des pratiques médiatiques de la part des élèves.

IV- Supports et ressources de projets de production et de valorisation des élèves et des apprentis

Les démarches et outils référencés ci-dessous sont des propositions, ressources, événements, dispositifs ou bien encore des exemples sur lesquels s'appuyer dans le cadre de la construction de la démarche de projet.

Réalisation d'émissions radio ou web-tv

Projet de production en lien avec le dispositif *Reporters Normandie jeunes*

Certains établissements sont également engagés dans le dispositif Reporters Normandie jeunes de la Région Normandie. Celui-ci intègre une production médiatique et participative (radiophonique ou audiovisuelle), permettant aux jeunes de réaliser un média pour comprendre les enjeux d'une information de qualité. Le sujet de production peut porter sur des thématiques citées ci-dessus.

<https://reporters-normandie-jeunes.normandie.fr/index.php?id=8>

Les Ateliers Canopé de proximité accompagnent les équipes éducatives dans la réalisation de productions web-tv et web-radio (Rouen, Le Havre, Evreux, Caen, Alençon, St Lô).

Formations à l'Atelier ou sur site, prise en main du matériel, prêt de kits web-radio et web-tv.

Projet dans le cadre de la Semaine de la presse à l'école

La Semaine de la presse et des médias dans l'Ecole, a pour objectif d'aider les élèves à comprendre et décrypter l'univers des médias, apprendre à vérifier les sources et l'information, développer leur goût pour l'actualité et se forger leur identité de citoyen.

<https://www.clemi.fr/fr/semaine-presse-medias.html>

Création et animation d'un média scolaire et participation au concours Médiatiks du CLEMI.

Les équipes du CLEMI organisent dans leurs académies un concours ouvert à tous les médias scolaires : journaux imprimés ou en ligne, mais aussi aux radios/podcasts, vidéos/webTV, ainsi qu'aux reportages photo.

<https://clemi.fr/fr/evenements/concours/mediatiks.html>

Sélection de ressources

- **Le site Education aux Ecrans**, animé par les Ceméa et les partenaires du dispositif EAE.
<https://educationauxecrans.fr/>
 - **La médiathèque des Ceméa - Rubrique Médias de l'information**
<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/agir/activites-autour-des-medias-et-du-numerique/medias-de-linformation>
 - **La CNIL Médiathèque**
<https://www.cnil.fr/fr/mediatheque>
 - **Association Savoir & Devenir**. Redonner aux citoyens le pouvoir sur leur vie médiatique et numérique (ressources sur un travail sur les algorithmes)
<https://savoirdevenir.net/ressources/>
 - **L'AFP Factuel** est un service au sein de l'Agence France-Presse, une agence de presse multilingue et multiculturelle dont la mission est de fournir en permanence une couverture précise, équilibrée et impartiale de l'actualité, en tout lieu et à tout moment dans le monde.
<https://factuel.afp.com/>
 - **Ressources pour l'éducation socio-culturelle**
<https://escales.ensfea.fr/internet-medias-et-infos/>
 - **Canopé**
 - **Extra-classe**
<https://www.reseau-canope.fr/la-course-a-lattention/pistes-pedagogiques/la-publicite-sur-les-reseaux-sociaux.html>
<https://extraclasse.reseau-canope.fr/parlons-pratiques-24-ados-et-reseaux-sociaux-et-si-on-avait-tout-faux>
 - **Parcours m@gistere**
<https://www.reseau-canope.fr/notice/snt-reseaux-sociaux-et-leur-modele-economique.html>
- Canotech – Webinaires Réseau Canopé**
- **L'éducation à la sobriété numérique : état des lieux et enjeux**
<https://www.canotech.fr/a/education-a-la-sobriete-numerique-etat-des-lieux-et-enjeux>
 - **Egalité fille garçon : la prévalence des stéréotypes de genre**
<https://www.youtube.com/watch?v=m5oSwQWnhQE>
 - **« Fake news : art, fiction, mensonge » : une exposition qui interroge la vérité (réservation via votre atelier Canopé de proximité).**
<https://www.reseau-canope.fr/actualites/actualite/fake-news-art-fiction-mensonge-une-exposition-qui-interroge-la-verite.html>
 - **Plateformes ressources**
<https://www.reseau-canope.fr/les-valeurs-de-la-republique/reagir-face-au-complotisme.html>
<https://www.reseau-canope.fr/developper-lesprit-critique.html>
 - **Veille Réseau Canopé**
<https://www.reseau-canope.fr/actualites/actualite/les-intelligences-artificielles-ia-dans-leducation.html>
<https://www.reseau-canope.fr/agence-des-usages/intelligence-artificielle.html#bandeauPtf>
<https://www.reseau-canope.fr/la-course-a-lattention/regards-croises/algorithmes-et-attention.html>