



# CréaCitoyens

Citoyenneté – Créativité – Numérique

Travail inter-académique mutualisé (TraAM)  
réalisé par l'école élémentaire des Marronniers  
(Meaux)

Académie de Créteil

Année scolaire 2020 – 2021

## Préambule

Afin de répondre aux questionnements fondamentaux des élèves : l'autre, les émotions, comprendre comment les hommes ont toujours essayé d'expliquer le monde dans lequel ils vivent, notamment par le biais de contes, de légendes, de religions... Quatre enseignants de l'école, du CE2 au CM2, ont cherché avec leurs élèves différentes façons de mieux vivre ensemble en développant la tolérance à autrui et l'ouverture d'esprit à la différence. Ce projet a été mené tout au long de l'année scolaire.

Les élèves ont d'abord travaillé la démarche scientifique pour en assimiler la méthode et pour apprendre à distinguer les connaissances objectives des conceptions et croyances personnelles. Puis ils ont transposé les étapes de la démarche scientifique au domaine de la citoyenneté.

Quatre thématiques ont ainsi été traitées, permettant la mutualisation des connaissances entre les élèves :

1. Que ressent-on quand on est différent ?
2. Comment mieux arroser son jardin ?
3. Que veut dire être réfugié ?
4. La mythologie : mythe ou réalité ?

Des outils numériques leur ont été proposés à différents moments du projet afin d'en faciliter la réalisation. L'usage de ces outils a fait l'objet d'une réflexion critique sur leur utilisation, la publication en ligne et l'identité numérique. En y recourant à plusieurs reprises, les élèves ont pu utiliser davantage de fonctionnalités et ont fini par savoir choisir l'outil qui répondait le mieux à leurs besoins.

De nombreux à-côtés sont venus soutenir le projet :

- Intervention du délégué du procureur sur l'usage des réseaux sociaux,
- Analyse de films,
- Débats à visée philosophique,
- Travail avec un professeur d'université.

Ce travail a permis aux enseignants d'utiliser de nouveaux outils et de se former.

Au final, les élèves ont produit une création collective destinée à la communauté éducative. Cette démarche de sensibilisation a porté sur les thématiques travaillées, ce qui a permis de valoriser le travail mené tout au long de l'année.

Notre école fait partie du réseau des écoles démocratiques d'Europe et ces réalisations seront également diffusées aux autres écoles du réseau.

Ce projet a été développé dans le cadre des Travaux inter-académiques mutualisés (TraAM) 2020-2021.

## I. Les objectifs

**Pour l’enseignant :** Permettre aux élèves d’acquérir des méthodes, et de les transférer à d’autres domaines : démarche scientifique, démarche citoyenne, rechercher des informations, créer des contenus.

**Pour l’élève :** Développer parallèlement les deux axes de culture de la **sensibilité** (identifier ses sentiments, les exprimer, faire preuve d’empathie) et du **jugement** (mettre en œuvre son esprit critique, être en capacité de participer à un débat). Apprendre à utiliser les **outils numériques** répondant aux besoins.

Compétences transversales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer</li> <li>• Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre</li> <li>• Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen</li> </ul>
Domaines du socle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer</li> <li>• Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre</li> <li>• Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen</li> </ul>
Compétences curriculaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lutte contre la discrimination</li> <li>• Éducation aux médias et à l’information</li> </ul>
Compétences numériques	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Communication et collaboration</li> <li>• Création de contenus</li> <li>• Environnement numérique</li> <li>• Informations et données</li> </ul>
Matériel numérique	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tablettes - ordinateur - VPI - imprimante 3D</li> <li>• Applications : Imovie - Bookcreator - StopMotion</li> <li>• Moteurs de recherche - Genially</li> </ul>

## II. Mise en œuvre du projet, étape par étape

### Étape 1 : découvrir les principes de la démarche scientifique

Afin de mieux comprendre ce qu'est la démarche scientifique, les élèves ont d'abord découvert l'outil [Carte de Navigation](#) élaboré pour les projets Savanturiers<sup>1</sup>.

Puis ils se sont questionnés sur l'alimentation des animaux qui vivent en classe. Ils ont élaboré et testé un protocole visant à proposer différents aliments aux phasmes et au lapin. En prenant des photos, ils ont constaté que certains aliments étaient mangés, d'autres pas et que certains avaient provoqué la mort des phasmes. Ils ont analysé ces résultats pour en tirer des conclusions sur le questionnement initial.

La communication de cette expérimentation a été mise en forme à l'aide d'un logiciel de traitement de texte, tout en incluant les photos prises aux différentes étapes de l'expérience. Leur travail a été mis en ligne sur l'ENT des classes.

#### DEMARCHE SCIENTIFIQUE

##### 1- Questionnement

Que mange le lapin?

Que mangent les phasmes?

##### 2- Documentation

Le lapin mange des granulés et du foin.

Les phasmes mangent du lierre.

##### 3- Protocole

Proposer des choses à manger.

Hypothèses: Le lapin mange des carottes. Le lapin mange des courgettes et des concombres. Le lapin mange des pommes. Le lapin mange des friandises.

Le lapin mange de la salade. Le lapin mange de l'herbe.

Les phasmes mangent des feuilles.



#### 4- Données



Dans l'assiette du lapin, il reste un morceau de courgette, des carottes, de l'herbe. Dans les boîtes des phasmes, il y a des excréments (crottes) et des phasmes morts.

#### 5- Conclusions

Loulou: rien n'est mauvais pour sa santé.

Il préfère les pommes et les friandises.

Les phasmes: ils ont mangé le plus de feuilles.

Le concombre est mauvais pour leur santé.



1. Les Savanturiers, École de la recherche : <https://les-savanturiers.cri-paris.org/>

## Étape 2 : Comprendre les principaux axes et les enjeux du projet

Afin de mieux comprendre les enjeux du projet, l'avis des élèves est recueilli en début de projet par le biais d'un rapide questionnaire qui porte sur ces trois notions : **citoyenneté**, **créativité** et **numérique**, les trois axes de projets qui nécessitent d'être clarifiés avec les élèves.

Parallèlement, l'Enseignante Référente pour les Difficultés Comportementales de la circonscription est intervenue à l'école pour former les élèves au débat philosophique. Pour garder tracer des débats, les élèves ont collecté les questions et les propositions à l'aide du logiciel du VPI.

Ils ont transposé les différentes étapes de la démarche scientifique en créant leur propre carte de navigation :

- 1- Se questionner
- 2- Se documenter
- 3- Choisir sa thématique
- 4- Elaborer un protocole
- 5- Le mettre en œuvre
- 6- Faire un bilan.
- 7- Partager ce que l'on a appris pour que tout le monde en profite.



### Étape 3 : Rechercher l'information et se l'approprier

Une fois qu'elles furent formalisées, les élèves ont commencé à faire des recherches documentaires sur les quatre problématiques suivantes :

- Qu'est-ce qu'être différent ?
- Comment comprendre les sentiments des autres ?
- Comment arroser moins pour manger plus ?
- Comment différencier le mythe et la réalité ?

Ce premier travail de recherche documentaire a été accompagné, car les élèves n'utilisent souvent qu'un seul moteur de recherche, ne savent pas toujours comment se fait la recommandation ni à quel site se fier.

Dans le même temps, ils ont été invités à créer différents logos en petits groupes. Tout d'abord sur papier, puis à l'aide d'un logiciel d'édition en ligne. L'intérêt de cet outil tient au fait que les élèves peuvent choisir un modèle, puis le modifier selon leurs besoins. Enfin, un vote a permis de choisir **le logo du projet**.



#### Étape 4 : Scénariser, réaliser et partager une vidéo

Pour se familiariser avec l’outil de capture image par image, les élèves ont réalisé des vidéos de meilleurs vœux. Comme elles ont été publiées sur internet, cela a été l’occasion de sensibiliser les classes aux règles de partage des contenus en ligne.

Comme il fallait un scénarimage pour préparer les enregistrements, les élèves ont réinvesti leurs connaissances concernant l’utilisation d’une application de création de livres numériques.

En choisissant un format bande dessinée, ils ont pu découper les différentes étapes de leurs vidéos. Il n’y a pas eu de montage après la réalisation, la vidéo a été publiée telle que filmée.



## Étape 5 : Trier, analyser et partager l'information

Au fur et à mesure de l'évolution du projet, les élèves ont eu besoin de deux choses : regrouper leurs informations, et travailler ensemble.

Pour cela, deux outils leurs ont été proposés : l'un fonctionne sous forme de notes, les élèves ajoutant au fur et à mesure du texte, des liens vers des vidéos, des images, ce qui permet à chacun de poursuivre le travail engagé par l'autre.

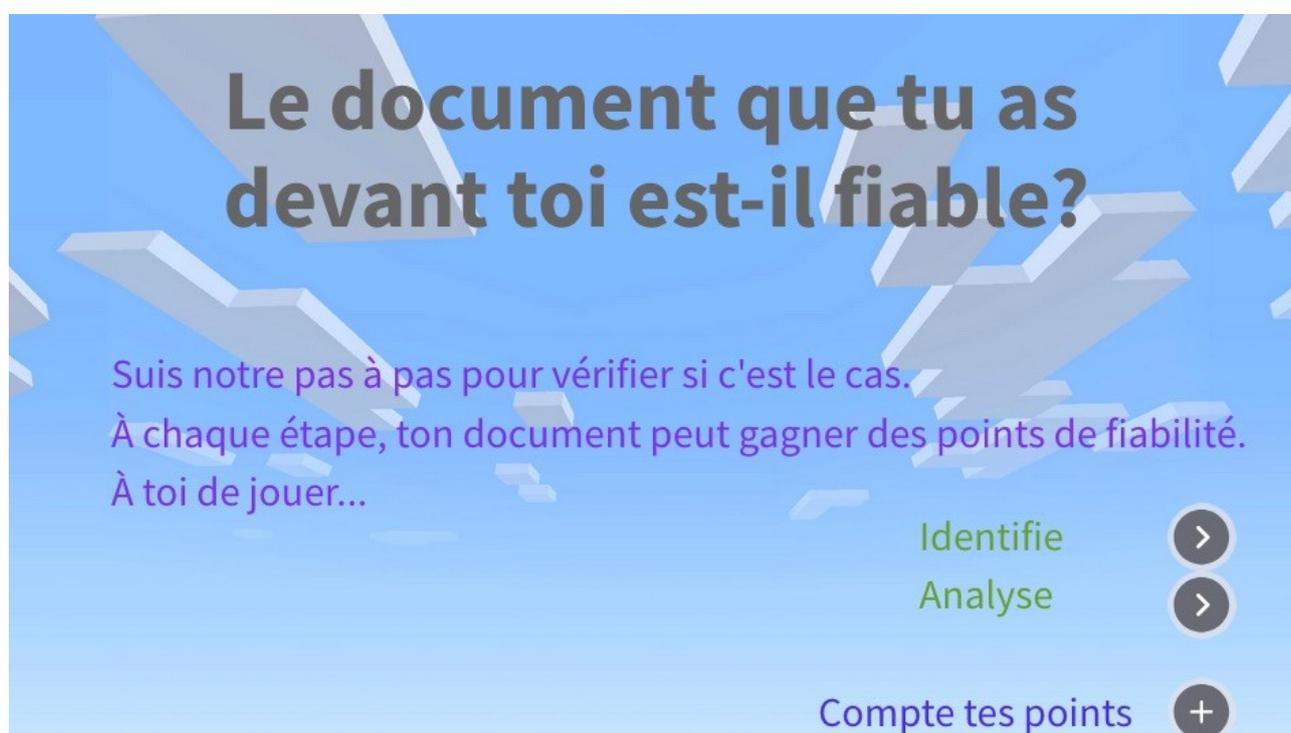
Le second est un outil d'écriture en ligne, sur lequel tous les élèves avaient le droit d'édition. Il leur était cependant recommandé de choisir des couleurs différentes pour se repérer plus facilement.



## Étape 6 : Utiliser un outil d'aide à la décision

À plusieurs reprises dans l'année, les enseignants se sont formés aux outils numériques employés dans ces différentes étapes et à la pédagogie qui s'y associe.

Au cours d'une formation académique, un outil d'aide à la décision a été produit qui a permis de formaliser le travail de sensibilisation amorcé lors des premières séries de recherches documentaires. En utilisant cet outil, les élèves augmentaient leur degré d'autonomie puisqu'ils pouvaient évaluer par eux-mêmes le degré de fiabilité d'un document.



## Étape 7 : Préparer la réalisation finale

Petit à petit, les élèves ont appris de nouvelles choses: sur les émotions, sur les mythes, sur la différence, sur les plantes. Une mise en forme de ces matériaux s'imposait pour être partagé avec la communauté éducative.

Les vidéos sont en ligne sur Peertube :

- a. [Créacitoyens Sentiments](#)
- b. [Créacitoyens Différence](#)

Pour préparer cette réalisation finale, les élèves ont créé de nouveaux scénarimages en réutilisant la même application qu'à l'étape 4.





## **Conclusion**

Le travail académique mutualisé (TRaAM) CréaCitoyens conduit tout au long d'une année scolaire par les enseignants et les élèves de l'école élémentaire des Marronniers de Meaux a atteint les objectifs qu'il s'était fixés : accompagner les élèves dans leur cheminement en quête de réponses à des questions qu'ils se posaient sur la différence, les émotions, la tolérance.

Faisant appel à la sensibilité, à la capacité de raisonnement et à la créativité des jeunes élèves, ce projet CréaCitoyens leur a permis de conjuguer la compréhension intellectuelle (notamment, la distinction entre différents régimes de vérité que constituent la science, la mythologie, la croyance) avec la production de supports matériels divers (logos, scénarimages, vidéos), tant il est vrai qu'on ne comprend jamais aussi bien une chose qu'en la manipulant et en l'expérimentant dans sa réalité concrète.

Enfin, la découverte et l'appropriation des instruments et des logiciels numériques n'est assurément pas le moindre des aspects pédagogiques importants de ce projet, dans la mesure exacte où la formation des élèves aux usages du numérique responsable (par exemple, l'écriture collaborative et la publication en ligne de contenus) fait désormais partie des exigences d'une pédagogie ouverte sur notre monde hyper-connecté.