

La solidarité, c'est quoi ?



Philéas & Autobule 8-13 ans
Les enfants philosophes n°76

Jeu
Solidarité
5 étoiles

Animaux
**À la vie,
à la mort**

Récit
**La Grande
Frontière**

**EN +
Une affiche**

**La solidarité,
c'est quoi ?**

avec les
compétences
du programme
d'Éducation à la
philosophie et
à la citoyenneté

Ed. resp. : Paul Knudsen - 33 rue Lambert Fortunaire - 1300 Wavre - Belgique - N°76 - Bimestriel (ne paraît pas en août-septembre) - Bureau de dépôt - Bruxelles X



Auteur de la séquence philo « La solidarité, c'est quoi ? » **Jean-Charles Pettier** (philosophe)

Auteur de la séquence médias « La fracture numérique, c'est quoi ? » **Sophie Lapy** (rédactrice et journaliste) / Illustratrice de l'annexe 1, p. 22, **Roxanne Bee**
 Dessins de Philéas et Autobule **Gally** / Éditeurs **Laïcité Brabant wallon** et **Entre-vues** / Rédactrice en chef et coordinatrice **Catherine Steffens** / Chargée d'édition et de suivi artistique **Carine Simão Pires** / Secrétaires de rédaction **François Labar** et **Niels Thorez** / Animations et formations www.polephilo.be / Responsable de la communication **Wivine Van Binst** / Responsable des abonnements et des ventes **Nathalie Marchal** / Graphisme et mise en page **Louise Laurent** (www.louiselaurent.be).

Octobre – Novembre 2021 – Éditeur responsable : Paul Knudsen

Contact rédaction redaction@phileasetautobule.com, tél : 0032 (0)10 22 31 91

Avec le soutien du Centre d'Action Laïque et de ses régionales : Bruxelles Laïque, Régionale de Charleroi, Centre d'Action Laïque de la Province de Liège, Régionale du Luxembourg, Régionale de Sambre et Meuse Laïque, Régionale de Picardie Laïque.



Organisation
des Nations Unies
pour l'éducation,
la science et la culture



Chaire UNESCO
* Pratiques de la philosophie avec les enfants :
une base éducative pour le dialogue interculturel
et la transformation sociale *



UNIVERSITÉ DE NANTES



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES



Wallonie



Ce dossier constitue l'accompagnement pédagogique de la revue *Philéas & Autobule*. Tous les dossiers pédagogiques sont téléchargeables gratuitement sur le site www.phileasetautobule.com.

DANS CE DOSSIER



Une séquence philo

La solidarité, c'est quoi ? 4

- * Définir la solidarité
- * Problématiser le concept de solidarité
- * Élargir la réflexion

Mots-clés : solidarité interdépendance fraternité charité

Annexe 13



Une séquence médias

La fracture numérique, c'est quoi ? 15

- * Comprendre et expliquer les différentes facettes de la fracture numérique
- * Créer un outil informationnel à destination d'un public précis

Mots-clés : numérique fracture numérique

Annexes 22

Séquence philo



La solidarité, c'est quoi ?

Auteur : Jean-Charles Pettier (philosophe)



À partir de l'affiche
« La solidarité,
c'est quoi ? »
Philéas & Autobule n°76



Objectifs

- * Clarifier et définir la solidarité dans ses acceptions physiques, intellectuelles, éthiques, sociales, politiques, par opposition à ses antonymes et/ou par comparaison avec des synonymes ou termes proches
- * Problématiser le concept de solidarité en l'inscrivant dans une pensée complexe questionnante
- * Élargir la réflexion : interroger, en référence à la solidarité, l'idée d'une nature humaine

Durée

2 X 50 minutes

Âge

De 8 à 13 ans

Matériel

- L'affiche parue dans la revue *Philéas & Autobule* n°76, « La solidarité, c'est quoi ? »
- Par petit groupe d'enfants, une feuille pour produire une affiche
- Un cahier de pensées personnelles par enfant (réutilisable d'une séance à l'autre)



Compétences du programme d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté¹

1. Élaborer un questionnement philosophique

☉ À partir de l'étonnement, formuler des questions à portée philosophique (1.1)

- Formuler son étonnement à propos de situations, de problèmes, etc., et en dégager une question pouvant servir de base à une réflexion de type philosophique (étape 1)

☉ Recourir à l'imagination pour élargir le questionnement (1.3)

- Comparer et confronter différentes alternatives (étape 3)

2. Assurer la cohérence de sa pensée

☉ Reconstruire des concepts liés à la philosophie et la citoyenneté (2.1)

- Proposer des exemples et des contre-exemples d'un concept pour en dégager la signification (étape 2)
- Identifier les différentes significations d'un concept en fonction du contexte (étape 2)
- Distinguer un concept d'autres concepts (étape 3)

☉ Construire un raisonnement logique (2.2)

- Passer du particulier au général, du général au particulier (étape 3)

3. Prendre position de manière argumentée

☉ Se positionner (3.2)

- Relier une prise de position ou une action à des raisons (étape 2)
- Nuancer une prise de position (étape 3)

5. Se décentrer par la discussion

☉ Élargir sa perspective (5.2)

- Analyser une situation depuis une perspective différente de la sienne (étape 3)

1. Issues des Socles de compétences publiés par la Fédération Wallonie-Bruxelles sur le site www.enseignement.be. La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

PRÉPARATION

1. PRENDRE CONNAISSANCE DE CETTE SÉQUENCE

Tout est là. L'animateur lit le déroulement présenté dans ces pages, ainsi que le document « Comment lire cette séquence » (annexe 1, p. 13) qui s'adresse plus particulièrement aux animateurs se préparant à animer pour la première fois une séquence philo à partir d'une affiche *Philéas & Autobule*.

2. SE POSER PERSONNELLEMENT LES QUESTIONS QUE DÉCOUVRIRONT LES ENFANTS PENDANT L'ANIMATION

L'animateur peut se préparer utilement en explorant personnellement le questionnement et les démarches réflexives qu'il s'apprête à proposer aux enfants.

Cela lui permet d'une part de clarifier le champ de discussion auquel s'attendre, identifier les enjeux, les questions peu évidentes, etc. et d'autre part d'identifier ses propres croyances et présupposés, pour s'offrir un pas de recul et animer dans une posture plus consciente des biais personnels qu'il pourrait être tenté de donner à la discussion.

Quelques pistes pour chercher à **définir** :

Par comparaison : en distinguant la solidarité (aider), la fraternité (sentiment d'une communauté partagée), l'empathie (ressenti interne de l'autre), la charité, etc.

En justifiant : au nom de quoi être solidaire ? Le bien ? D'autres valeurs ? Lesquelles ? Pourquoi valent-elles ? Certaines sont-elles prioritaires ?

En déclinant des formes de solidarités : d'une solidarité intellectuelle, qui suffirait pour se sentir plus fort, à des formes d'actions individuelles ou collectives.

En décrivant ses moyens : agir seul ou avec d'autres, dans quel « espace » ?

On pourra alors **problématiser** :

Motiver la solidarité par une valeur suffit-il à la rendre indiscutable ? Faut-il hiérarchiser les solidarités ? Dans quelles limites ? À partir de quand ? Jusqu'à quand poursuivre une action solidaire ? Faut-il tenir compte, pour l'exercer, de la volonté de celui qui en bénéficie ? À l'inverse, faut-il reconnaître un « droit à la solidarité » ? Au nom de quoi ?

On tentera enfin **d'ouvrir les perspectives** :

Si la solidarité est « naturelle », alors qu'est-ce qu'un être humain ? Doit-il forcément être solidaire ? Vit-il en société par solidarité ?



DÉROULEMENT

1. PREMIÈRE APPROCHE DU PROBLÈME POSÉ, ANCRAGE DANS LE QUOTIDIEN (SÉANCE 1 – 50 MIN)

1.1. Cadrer l'activité

Vous débutez ? La fiche « Comment lire cette séquence » (annexe 1, p. 13) rappelle quelques questions de cadre bien utiles en introduction de chaque séance.

1.2. Décrire l'affiche sans montrer la question

Les **objectifs** sont d'identifier les éléments du support ; donner sens à la question posée ; permettre aux enfants une première expression simple (des constats), puis plus complexe (des avis, des hypothèses).

L'animateur montre l'affiche aux enfants en cachant la question et donne cette **consigne** : « Nous allons examiner cette affiche pour pouvoir la décrire et tenter de la comprendre. »

Exemples de questions pour faire décrire : Que voit-on sur l'affiche ? Combien y a-t-il de personnages : combien y a-t-il de filles ? Combien y a-t-il de garçons ? Comment sont-ils habillés : que portent-ils en haut du corps ; en bas du corps ; aux pieds ; sur la tête ? Ont-ils tous une casquette sur la tête ? Toutes les casquettes sont-elles sur la tête de quelqu'un : que se passe-t-il pour une des casquettes ? Que voit-on sur l'affiche à part ces personnages et cette casquette ?

Que font ces personnages ensemble ? Comment se tiennent-ils ? Quelles sont leurs expressions ? Certains personnages ont-ils une expression particulière ? Qu'est-il en train de se passer pour ces personnages à cause de la casquette qui tombe ?

Exemples de questions pour donner son avis concernant l'affiche : À votre avis, qui sont ces personnages ? Pensez-vous que ce que l'on voit est possible dans la réalité ? Qu'est-ce qui est possible, qu'est-ce qui ne l'est pas ? D'après ce que vous observez, qu'est-ce que chacun des personnages cherche à faire ? Si vous pouviez choisir, à la place de quel personnage aimeriez-vous être ? Pourquoi ? Qu'est-ce que sa situation a de mieux que les autres ? À votre avis, qu'est-ce que chacun des personnages de l'affiche essaye de faire (examiner la situation de chacun en finissant par le personnage en bas à droite) ? À votre avis, va-t-il y avoir, ou non, un problème : quel problème, à quoi voyez-vous qu'il risque d'y avoir ce problème ? Pensez-vous que les personnages se rendent compte, ou non, qu'il y a un problème : à quoi cela se voit-il ?

1.3. Passer de l'examen des problèmes soulevés par l'affiche à une problématique plus générale

Les **objectifs** sont de créer une dynamique de questionnement sur l'affiche ; permettre de comprendre le problème posé en faisant le lien entre question et dessin, en établissant des liens pour donner au problème un sens concret et proche.

L'animateur donne cette première **consigne** (sans dévoiler la question) : « À partir de ce que nous avons décrit, nous allons essayer de trouver de quoi nous allons parler à propos de cette affiche. »



Exemples de questions pour permettre des hypothèses : Quel va être notre sujet ? Qu'est-ce qui vous y a fait penser sur cette affiche : y a-t-il des détails particuliers qui ont attiré votre attention ? Quelles pourraient alors être les questions posées ?

L'animateur donne cette deuxième **consigne** (après avoir dévoilé la question) : « *Nous allons examiner le rapport entre le dessin et la question.* »

Exemples de questions pour examiner le lien entre la question et le dessin : Avions-nous trouvé la « bonne » question ? Quel est le rapport entre la question de l'affiche et le dessin ? Quels sont les détails importants du dessin, compte tenu de la question posée ? D'après vous, est-ce que cette question se pose pour chacun des personnages ? Pensez-vous que la question se pose de la même manière pour chacun des personnages de l'affiche ? D'après ce que l'on peut observer sur l'affiche, que fait chacun des personnages pour être solidaire avec les autres (examiner la situation de chacun en finissant par le personnage en bas à droite) ? Quelle réponse pourrait donner chaque personnage à la question : « Pour moi, la solidarité, c'est... ? »

L'animateur donne cette troisième **consigne** : « *Nous allons maintenant voir si vous aviez déjà entendu parler de la solidarité.* »

Exemples de questions pour faire du lien avec la vie courante : Pouvez-vous décrire une situation où la question de la solidarité se pose à l'école ? Dans la vie de tous les jours ? À la maison ? Dans notre pays ? Dans le monde entier ?

Exemples de questions pour examiner ce lien : Dans quel genre de situation fait-on appel à la solidarité ? Pourquoi, dans chacune de ces situations, la solidarité pourrait-elle se manifester : présenterait-elle alors parfois un problème ? Ce problème se pose-t-il de la même façon dans chacune de ces situations : pouvez-vous trouver une différence entre ces situations, du point de vue de la solidarité ? Pouvez-vous trouver une ressemblance ? Qui fait appel à la solidarité dans chacune de ces situations ? Qui peut être solidaire ? La solidarité est-elle organisée : parfois ? toujours ? jamais ?



Qu'est-ce qui fait que l'on pense qu'il faut être solidaire dans telle ou telle situation ?

Pour chacune des situations : comment cela se passe-t-il pour vous lorsque vous rencontrez ce genre de situation : dans votre tête ? dans votre corps ? Tout le monde est-il d'accord avec ce qui est dit ? Est-ce que cela se passe toujours pareil pour tout le monde dans cette situation : par exemple, sur l'affiche, chaque personnage pense peut-être différemment des autres, alors est-ce pareil dans l'exemple que vous indiquez ? Connaissez-vous un autre exemple où la solidarité n'est pas toujours vécue de la même façon par tout le monde ?

1.4. Caractériser le sujet et apporter de premières réponses à la question

L'animateur donne cette **consigne** : « D'après ce que nous avons dit, nous allons essayer d'expliquer la solidarité. »

Exemples de questions pour généraliser et définir : Quels sont les éléments que l'on trouve à la fois dans les exemples que nous avons pris et dans la situation proposée sur l'affiche, concernant la solidarité ? Qu'est-ce qui pose parfois problème, dans la vie, pour que la solidarité s'exerce : par rapport à ce que les gens font, par rapport à ce que les gens pensent ? Si vous vouliez expliquer à un petit enfant ce mot « solidarité », que pourriez-vous faire avec lui, que pourriez-vous lui montrer, que pourriez-vous lui dire ?

Quel est selon vous le sens du mot « solidarité », quelle réponse apportez-vous à la question qui est posée sur l'affiche ?

1.5. Identifier l'essentiel

Ce temps de retour sur les échanges et d'identification de ce qui paraît important peut se faire selon **l'une des trois modalités suivantes** :

a. Une prise de parole individuelle, en retournant à l'affiche

L'animateur donne cette **consigne** : « Chacun va essayer d'exprimer l'idée qui, dans tous nos échanges, lui paraît la plus importante. Nous voterons ensuite pour n'en retenir que quatre. »

Exemples de questions pour faire exprimer un élément essentiel : Si vous deviez retenir un mot de tous nos échanges, lequel retiendriez-vous pour parler de la solidarité ? Si vous deviez définir le mot « solidarité », que diriez-vous ? Nous allons tracer deux colonnes où vous placerez, d'un côté, une situation où l'on observe de la solidarité, de l'autre, une situation où l'on n'en observe pas.

b. Un échange par petits groupes et un choix argumenté

L'animateur donne cette **consigne** : « Dans chaque petit groupe, chacun va essayer de trouver le mot le plus important dans ce qui a été dit aujourd'hui pour dire ce qu'est la solidarité. Puis, toujours par groupe, vous choisirez le mot qu'il y a le plus de raisons de retenir parmi vos propositions, et vous l'illustrerez par un exemple. Lors de la prochaine séance, le choix de chaque groupe sera réexaminé par toute la classe. »

L'opportunité des petits groupes

L'animateur peut constituer un groupe de « petits parleurs » où il prévoit d'intervenir davantage, par exemple pour aider les enfants à construire, structurer, choisir, etc.

Il peut également, prenant la logique inverse, répartir tacitement un de ces enfants dans chaque petit groupe, pour susciter l'entraide.

c. Des idées solidaires pour le groupe

Cette troisième modalité, qui repose sur une démarche d'opérationnalisation, permet aux enfants de reformuler l'essentiel des échanges en le traduisant en actions concrètes.

L'animateur donne cette **consigne** : « Chacun essaie de proposer une façon d'être solidaire dans ce groupe. Nous ferons une liste de celles qui paraissent importantes et nous l'afficherons. »



2. PROBLÉMATISER, ÉLARGIR ET ABSTRAIRE VERS L'UNIVERSEL (SÉANCE 2 – 50 MIN)

1.1. Cadrer l'activité

Vous débutez ? La fiche « Comment lire cette séquence » (annexe 1, p. 13) rappelle quelques questions de cadre bien utiles en introduction de chaque séance.

1.2. Se rappeler la séance précédente avant d'approfondir

L'animateur donne cette **consigne** : « Sans avoir l'affiche sous les yeux, nous allons prendre un peu de temps pour nous souvenir de ce qui a été dit la dernière fois. Vous avez une minute pour y réfléchir, puis nous échangerons. »

Exemples de questions pour se remémorer la séance précédente : Qu'y avait-il sur l'affiche, que montrait-elle ? Plus précisément : qu'y avait-il sur l'affiche qui faisait penser à la solidarité ? Quelles sont les questions que nous nous sommes posées ? Qu'avons-nous fait à la fin de la séance ?

1.3. Examiner de façon critique certaines des réalisations précédentes ou les mots essentiels sélectionnés en fin de première séance

L'**objectif** est d'approfondir le sujet en problématisant les réponses apportées et en poursuivant le travail de définition de la solidarité.

L'animateur donne cette **consigne** : « Nous allons maintenant examiner un par un les choix retenus la dernière fois, et en discuter. »

Exemples de questions pour problématiser :

Questions générales : Ce qui vient d'être dit est-il toujours vrai ? Toujours faux ? Vrai (ou faux) pour tous les êtres humains ? Pour personne ?

Connaissez-vous un exemple qui montrerait que ce n'est pas forcément vrai (ou faux) ?

Questions spécifiques à la solidarité : Lorsque quelqu'un donne une pièce de monnaie à un mendiant : est-ce que, d'après vous, c'est de la solidarité ou bien autre chose ? Est-ce que, quand on aide, c'est toujours par solidarité ? Quelles autres raisons pourraient faire que l'on aide quelqu'un ?

Est-ce que la solidarité se conçoit de la même façon selon qu'une personne a besoin de solidarité, ou qu'on lui demande d'être solidaire : que pourrait-il y avoir de différent ?

À votre avis, quand on agit par solidarité, a-t-on forcément toujours raison de le faire ? Selon vous, faudrait-il (ou non) demander à la personne de qui on est solidaire son avis avant d'agir ? Pourrait-on parfois aider quelqu'un, ou un groupe de personnes, même si elles ne le veulent pas ?

Pensez-vous que la solidarité doit avoir des limites : si l'on considère le personnage à droite sur l'affiche, en quoi son action pourrait-elle poser problème ? Est-il solidaire ? Et à l'école, par exemple, connaissez-vous une situation où être solidaire pourrait poser un problème ? Ou encore, dans la vie de tous les jours ? Quelles limites selon vous ? Pourquoi ces limites ?

Exemples de questions pour conceptualiser, articuler certaines des idées :

Questions générales : Ce que tu dis là, est-ce forcément opposé à ce qui était dit avant ? Est-ce la même chose que ce que disait untel ? Qu'est-ce que cela a de pareil, de différent ? Est-il possible de combiner ce que tu dis avec ce que disait untel ?

Questions spécifiques à la solidarité : La solidarité, est-ce la même chose que la fraternité, que la charité ? En quoi est-ce différent ? En quoi cela se ressemble-t-il ? Être solidaire, est-ce forcément faire une action ? Y a-t-il plusieurs façons d'être solidaire ?

1.4. Répondre à la question posée

Le premier **objectif** est de permettre au groupe de construire une réponse visant l'universel.

L'animateur donne cette **consigne** : « Nous allons maintenant essayer de répondre à la question posée, en essayant d'avoir une réponse vraie pour tous les êtres humains. »

Exemples de questions générales pour conceptualiser : Que proposez-vous comme réponse ? Telle et telle réponse veulent-elles dire la même chose ? Qu'ont-elles de pareil, de différent ? Ce que tu dis là, est-ce une définition ou bien un exemple ?

Exemple de consigne spécifique articulée à la solidarité : Nous allons essayer d'expliquer ce qu'est la solidarité en disant ce qu'elle n'est pas, puis ce qu'elle est, et à chaque fois en donnant un exemple pour faire mieux comprendre ce que nous voulons dire.

Le deuxième **objectif** est de permettre à chacun de se positionner par rapport à la question posée.

L'animateur donne cette **consigne** : « Chacun, lorsqu'il en aura le temps cette semaine, pourra inscrire dans son cahier de pensées soit une manière d'être solidaire qui lui paraîtrait importante dans une situation donnée, soit une raison qui lui ferait penser qu'il ne doit pas être solidaire d'une situation². »

1.5. Retour à l'affiche et proposition d'une activité de synthèse

Les **objectifs** sont de permettre à chacun de ressaisir certains éléments des échanges, apporter « sa » réponse et la communiquer ; identifier des suites possibles du travail.

L'animateur peut se référer aux **consignes** suivantes :

« À partir de nos échanges, nous allons (au choix) :

- expliquer ce que signifie tel mot (= un des mots issus de la discussion) et le noter sur une affiche,
- noter les quatre questions les plus importantes auxquelles nous avons réfléchi,
- oralement, expliquer les quatre activités faites (1.1. à 1.4.),
- oralement, se rappeler les différentes réponses que nous avons trouvées,
- oralement, expliquer quatre idées que nous n'avions pas au départ sur ce sujet,
- noter, sur l'affiche, des questions auxquelles nous n'avons pas encore répondu sur ce sujet. »

Ceux qui ne sont pas d'accord avec une proposition, pourraient noter « pas d'accord », la date, et leurs initiales sous la proposition affichée.

² Le petit jeu philo « Un jour sans, un jour avec » paru dans la revue *Philéas & Autobule* n°76, « La solidarité, c'est quoi ? », p. 25, porte sur cette question.



Exemples de questions pour valider : Pensez-vous que cette proposition pourrait poser problème : de quel genre de problème s'agirait-il alors ? Est-ce toute la proposition qui poserait alors problème, ou juste une partie ? Quelle est cette partie ? Tout le monde est-il d'accord ?

PROLONGEMENT

Proposer aux enfants de rechercher des actions de solidarité nationales ou locales dans lesquelles le groupe pourrait éventuellement s'inscrire.



COMMENT LIRE CETTE SÉQUENCE

Une structure récurrente et des questions propres à chaque affiche

La structure de nos séquences prenant une affiche *Philéas & Autobule* pour support de discussion est toujours identique. Cette structure est augmentée d'éléments portant sur l'affiche propre à chaque numéro.

La séquence est constituée de deux séances de discussion, qui débutent chacune par un temps de cadrage.

Nous offrons ensuite un très large panel de questions et d'activités portant sur la problématique illustrée sur l'affiche. L'animateur n'hésitera pas à s'en affranchir pour sélectionner les étapes et questionnements en fonction de la situation du groupe dans lequel il intervient. Il est parfois plus commode de regrouper, abrégé une phase ou au contraire insister sur une phase cruciale.

Les questions sont données à titre indicatif. L'animateur ne devrait jamais hésiter à en inventer d'autres, les inverser, en supprimer, les formuler différemment, et bien sûr, accueillir les questions des enfants.

Certaines activités font appel à un « cahier de pensées personnelles » par enfant. Le recours à cet outil est laissé à l'appréciation de l'animateur. Il prend plus particulièrement sens s'il est réemployé plus tard dans de futures activités philo.

Quatre règles sont souvent mises en avant dans les échanges. Il est important de les faire rappeler régulièrement, elles garantissent aux enfants les plus craintifs qu'ils auront accès à la parole sans moquerie. Les voici :

- Chacun a droit à la parole.
- On doit essayer d'expliquer ce que l'on veut dire, l'argumenter.
- On ne se moque jamais.
- Celui qui a moins parlé peut obtenir la parole en priorité.

Pourquoi une structure récurrente ?

Cela permet à l'animateur de se familiariser avec les dimensions successives d'un travail d'échanges philosophiques avec de jeunes enfants.

Pour les enfants, dont les plus en difficulté, cela offre des points de repère, un cadre assuré à partir duquel les défis intellectuels de l'examen d'une problématique avec les autres (donner son avis, faire des hypothèses, proposer des réponses, etc.) seront plus facilement accessibles.

Le cadrage de l'activité

Ce temps de cadrage permet de rappeler la nature de l'activité et les conditions de l'échange, ses règles. L'animateur débute donc chaque séance de la façon suivante : « *Pour commencer cette activité, il faut se souvenir de ce que l'on y fait. Nous allons donc rapidement le dire (ou le rappeler).* »

« *Pourquoi sommes-nous ensemble en ce moment ?* » Par exemple : faire de la philosophie, penser, réfléchir.

« *Qu'allons-nous faire ? En quoi cette activité consiste-t-elle ?* » Par exemple : observer l'affiche, la décrire, dire ce à quoi elle nous fait penser, s'interroger sur la question qui est posée.

« *Quel est mon rôle pour vous y aider ?* » Par exemple : « Tu nous poses des questions, tu demandes des précisions, tu rappelles ce qu'on a dit. »

« *Quelles règles allons-nous suivre durant nos échanges ?* » L'animateur s'assure que les règles indiquées ci-dessus sont citées, et anime la discussion si d'autres propositions sont faites. Par exemple : « *Ne pas se couper la parole : est-ce une de nos règles de discussion ? Est-ce tout de même important, même si ce n'est pas une de nos règles ?* »

« *En général, comment procédons-nous quand nous échangeons ?* » Par exemple : « On prend le temps de réfléchir, quelqu'un distribue la parole, etc. »

Séquence Médias



La fracture numérique, c'est quoi ?

Auteure : Sophie Lapy (rédactrice et journaliste)

Tous connectés ?

La « fracture numérique » ne se soigne pas avec un plâtre ou une attelle. Mais alors, qu'est-ce que c'est ? Et comment la traiter ?

Faire ses courses à distance, chatter avec des amis, assister à un cours en ligne... Grâce aux nouvelles technologies, bien des choses sont possibles ! Mais certains n'y ont pas accès, et d'autres ne savent pas les utiliser. L'expression « fracture numérique » désigne ces inégalités. Et certains tentent de les réduire.

Pour accéder à internet, il faut du matériel. Ordinateurs, smartphones, tout ça peut vite devenir très cher ! Et il y a encore l'abonnement, l'entretien et le remplacement...

Dans certains endroits isolés, à la campagne ou plus rarement en ville, la connexion est de mauvaise qualité... Quelle galère !

Grand-mère n'est pas vraiment à l'aise avec l'informatique. Et moi, j'apprendrai peut-être aussi quelque chose !

L'illectronisme, c'est la difficulté, voire l'incapacité d'une personne à utiliser les outils numériques par manque de connaissances.

Chatter : discuter par écrit sur internet.

Connexion : ici, fait de pouvoir accéder à des applications et sites internet avec un ordinateur, un smartphone...

On parle de fracture numérique « globale » pour désigner l'écart technologique entre les différentes régions du monde.

Se connecter, ce n'est pas tout ! Comment utiliser tous ces outils ? Toutes ces démarches en ligne, moi, je n'y comprends rien. D'ailleurs, quand c'est trop compliqué, j'abandonne...

Ici, on récupère des ordinateurs et des smartphones usagés. On les répare et on revend ce matériel à petit prix.

Nous proposons des ateliers d'initiation : comment se servir d'un smartphone ? Comment naviguer sur le net ? Comment utiliser une boîte mail ? Bref, la base !

Ce qui est important, c'est aussi d'accompagner les gens dans leurs démarches administratives : rechercher un logement ou un emploi, suivre son dossier médical, payer ses impôts...

Une signature philéas/autobule accompagnée de ces pages. Site en téléchargement gratuit sur www.phileasautobule.com.

À partir des pages médias « Tous connectés ? », pp. 22-23, Philéas & Autobule n° 76



Objectifs

- ✳ Comprendre et expliquer les différentes facettes de la fracture numérique
- ✳ Créer un outil informationnel à destination d'un public précis

Durée

2 X 50 minutes

Âge

De 11 à 13 ans

Matériel

- Les pages médias « Tous connectés ? »
- Par enfant, la fiche « Différentes facettes de la fracture numérique » (annexe 1, p. 22)
- Par enfant, la fiche « Mes usages des médias numériques » (annexe 2, p. 23)
- Par enfant, la fiche « Comment ça marche ? » (annexe 3, p. 24)
- Une carte bleue par enfant
- Une carte jaune par enfant
- Un ordinateur et une imprimante (facultatif)



Compétences du Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias¹

Catégorie de compétences : écrire – dimension sociale

- Se questionner sur les attentes potentielles du ou des destinataires et orienter sa communication en fonction de sa réflexion

Catégorie de compétence : naviguer – dimension technique

- Explorer les implications socio-économiques de l'usage d'un média, liées à ses caractéristiques techniques

Catégorie de compétence : naviguer – dimension informationnelle

- Identifier l'éventail des pourvoyeurs médiatiques institués (bibliothèques, médiathèques, moteurs de recherche, etc.)

Catégorie de compétence : organiser – dimension technique

- Identifier les stratégies possibles pour acquérir ou améliorer sa maîtrise technique d'« appareils médiatiques » en fonction de ses besoins
- Penser l'acquisition et l'utilisation des médias selon leurs implications socio-économiques et culturelles

Compétences du programme d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté²

3. Prendre position de manière argumentée

☉ Se positionner (3.2) :

- Identifier différentes positions possibles (étape 1)

6. S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions

☉ Reconnaître la pluralité des valeurs (6.1) :

- Identifier ce qui compte pour soi et ce qui compte pour les autres (étape 1)

10. Contribuer à la vie sociale et politique

☉ Prendre en compte les interdépendances locales et globales (...) (10.1) :

- Identifier des interdépendances au sein des sociétés (étape 2)

☉ Coopérer (10.2) :

- Se coordonner, s'entraider, solliciter de l'aide pour soi et pour les autres (étape 1)

☉ Imaginer une société et/ou un monde meilleur(s) (10.4) :


- Se représenter une société et/ou un monde meilleur(s) (étape 1)
- Esquisser des perspectives d'amélioration de la société (étape 2)

¹ Publiées dans *Les compétences en Éducation aux médias, un enjeu éducatif majeur*, édité par le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias, 2013, p. 37. www.csem.be. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

² Issues des Socles de compétences publiés par la Fédération Wallonie-Bruxelles sur le site www.enseignement.be. La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

PRÉPARATION

1. S'INFORMER SUR LA FRACTURE NUMÉRIQUE

L'animateur parcourt les documents indiqués dans la rubrique  Bibliographie (p. 21) afin de mieux cerner les enjeux de la fracture numérique.

2. ORGANISER LA CLASSE

L'animateur dispose le mobilier (tables et chaises) afin d'installer les enfants en quatre petits groupes.

3. RAPPELER LES RÈGLES D'ÉCOUTE

L'animateur installe d'emblée un climat de confiance. Il rappelle les règles élémentaires d'écoute et de bienveillance. Les enfants doivent se sentir à l'aise pour s'exprimer et réfléchir en groupe.

4. ANNONCER LA SENSIBILITÉ DU SUJET

Avant le début de l'activité, l'animateur explique que certains sujets abordés seront sensibles et pourront provoquer des émotions contrastées chez les participants. Par exemple, il est possible que certains souhaitent un changement dans la société tandis que d'autres s'y opposent.

Dans ce cadre, les enfants seront encouragés à focaliser le débat sur les idées, et non sur les personnes.

DÉROULEMENT

1. COMPRENDRE LA FRACTURE NUMÉRIQUE (SÉANCE 1 – 50 MIN)

1.1. Découvrir les pages médias « Tous connectés ? » (5 MIN)

Chaque enfant découvre individuellement l'article de la revue.

Après quelques minutes, l'animateur interroge le groupe afin de vérifier la bonne compréhension de l'article : « *Que représentent les illustrations ? Quels sont les personnages ? Que se passe-t-il ? Y a-t-il quelque chose qui vous étonne ? Y a-t-il quelque chose de difficile à comprendre ?* »

1.2. Analyser des situations représentatives de la fracture numérique (10 MIN)

L'animateur invite les enfants à décoder les différentes illustrations afin de mieux comprendre la notion de fracture numérique. Pour ce faire, il leur distribue le tableau « Différentes facettes de la fracture numérique » (annexe 1, p. 22), et demande à un enfant de lire la consigne.

Au bout de quelques minutes, l'animateur invite les enfants à partager leurs réponses avec leur voisin et discuter des différences et points communs qu'ils observent entre leurs réponses.

1.3. Décoder les différentes facettes de la fracture numérique (10 MIN)

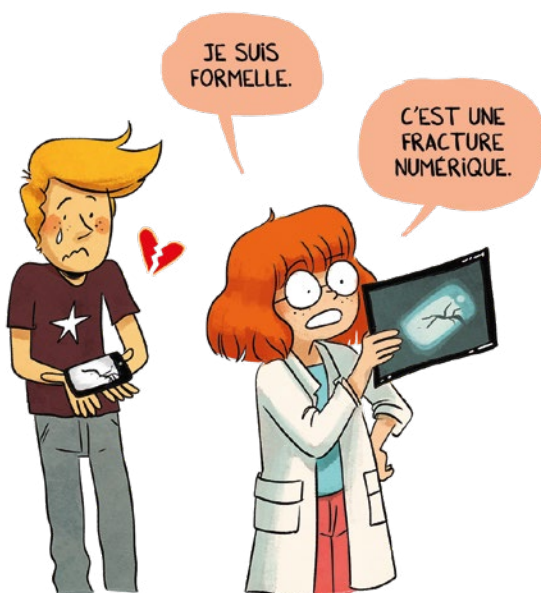
L'animateur distribue aux enfants deux cartes de couleur, une bleue et une jaune. Il explique la nouvelle consigne : « Je vais énoncer plusieurs exemples. Après chaque exemple, je vais compter jusqu'à 3. À trois, vous lèverez soit le papier bleu – si vous pensez que l'exemple proposé évoque un problème matériel (l'achat, la possession ou la disponibilité du matériel) – soit le papier jaune – si vous pensez que l'exemple porte sur autre chose que le matériel. »

Au tableau, l'animateur trace deux colonnes. Dans l'une, il listera les situations auxquelles une majorité d'enfants attribueront la carte bleue ■■■, dans l'autre les situations auxquelles une majorité d'enfants attribueront la carte jaune ■■■.

Il ne précise pas encore que ces deux colonnes représentent les deux facettes de la fracture numérique : la première colonne concerne l'accès aux médias numériques ; la deuxième, leur usage.

Les situations

- ☞ Tom n'a pas d'ordinateur pour suivre ses cours en ligne. ■■■
- ☞ Esmeralda voudrait chatter avec ses copines, mais elle n'a pas de téléphone et son papa utilise celui de la famille. ■■■
- ☞ Esteban ne peut pas payer son ticket de train, il n'a pas réussi à télécharger l'application avec son téléphone. ■■■
- ☞ Sara aimerait acheter le livre de l'école sur un site en ligne, mais elle ne comprend pas comment cela fonctionne. ■■■
- ☞ Léa doit contacter son instituteur par mail mais n'a pas de connexion wifi à la maison. ■■■
- ☞ Piet aimerait bien jouer avec ses amis sur l'ordinateur mais il n'a pas d'argent pour acheter le jeu en ligne. ■■■
- ☞ Aldo veut intégrer le groupe Whatsapp de la classe, mais n'a pas de smartphone. ■■■
- ☞ Caro doit faire une recherche sur le lynx pour l'école mais n'arrive pas à répondre aux questions que son instituteur lui pose pour faire son exposé (son lieu de vie, son repas...), même en faisant des recherches sur internet. ■■■



À la fin de l'exercice, l'animateur demande aux enfants de donner un mot pour synthétiser la colonne « bleue » et un mot pour la colonne « jaune ». Après avoir écouté les enfants, il propose de s'accorder sur les termes suivants : « La première colonne évoque des problèmes d'accès et la deuxième, des problèmes d'usage. »

Il demande ensuite aux enfants d'exprimer ce qu'ils perçoivent comme différences entre les notions d'accès et d'usage : « Pour vous, que signifie avoir des difficultés d'accès aux médias numériques ? Et d'usage des médias numériques ? »

L'animateur écrit les idées au tableau. Il ajuste, le cas échéant, et synthétise :
« D'une part, la fracture numérique évoque les inégalités d'accès aux infrastructures et à l'équipement numérique (ordinateur, tablette, smartphone...) et à internet. D'autre part, elle désigne les difficultés rencontrées dans l'utilisation des médias numériques, comme la difficulté d'envoyer un mail, la difficulté d'utiliser les réseaux sociaux en connaissant les risques, la difficulté de trouver une information à l'aide d'un moteur de recherche, etc. »

Il demande à l'un ou l'autre enfant d'illustrer ces facettes à l'aide d'un exemple qu'ils ont déjà vécu, vu ou entendu.

1.4. Identifier plus finement les inégalités d'accès aux médias numériques (5 MIN)

L'animateur invite les enfants à illustrer plus largement la notion de difficulté d'accès aux médias numériques, en proposant de nouveaux exemples de situations. Il précise que le but est d'identifier des « manques » ou des « déficits » d'accès aux appareils numériques, à des infrastructures de qualité, ou à une connexion wifi.

« Citez des exemples de difficultés d'accès aux médias numériques. Par exemple, vous pourriez citer le coût des smartphones, ou la médiocrité de la connexion dans des endroits reculés. »

L'animateur note les exemples au tableau.

1.5. Identifier plus finement les inégalités d'usage des médias numériques (20 MIN)

a. Mes usages

L'animateur donne la consigne suivante : « Nous allons examiner plus attentivement ensemble les difficultés d'usage que pourraient rencontrer des personnes n'ayant pas pu développer certaines compétences. »

Pour ce faire, l'animateur distribue aux enfants le tableau « Mes usages des médias numériques » (annexe 2, p. 23) pour que chacun puisse évaluer ses actions numériques. Il désigne un enfant pour lire la consigne. Les enfants prennent quelques minutes pour compléter le tableau individuellement.

b. Quels usages nous paraissent essentiels ?

L'animateur propose aux enfants de comparer leurs réponses avec celles de leur voisin.

Par deux, les enfants analysent les ressemblances et les différences entre leurs pratiques. Pour quelques différences très marquées, chacun explique à l'autre le cadre précis des actions en les illustrant. Par exemple, pour illustrer l'usage **Réagir à des publications** : « Sur Instagram, je like tous les jours des publications qui m'intéressent, surtout en rapport avec la mode. »

Au bout de quelques minutes, l'animateur demande aux enfants d'identifier 5 actions qu'il leur semble indispensable de savoir faire au quotidien, pour une personne de leur âge. Les enfants, toujours par deux, entourent 5 actions qu'ils jugent indispensables.

L'animateur invite les enfants à partager leurs réponses. Il amène le groupe complet à sélectionner, par la discussion et l'argumentation, une dizaine d'actions, qu'ensemble, ils jugent indispensables ; et les inscrit au tableau.

2. RÉALISER ET PRÉSENTER UNE FICHE « COMMENT ÇA MARCHÉ ? » (SÉANCE 2 – 50 MIN)

2.1. Concevoir une fiche « Comment ça marche ? » (20 MIN)

L'animateur distribue à chacun un canevas de fiche (annexe 3, p. 24).

L'animateur donne les consignes pour réaliser les fiches. « Nous allons réaliser des fiches "Comment ça marche?". Le but de chaque fiche sera d'expliquer clairement les actions correspondant à un usage numérique. Ces fiches seront rédigées à destination d'un public qui ne maîtrise pas cet usage du numérique. Il est donc indispensable de décortiquer chaque étape de manière précise. Vous allez choisir un usage, préciser chaque étape, comme une recette de cuisine. Vous indiquerez également le matériel nécessaire, et la durée d'apprentissage. L'exercice se fera par petits groupes de 4 enfants. »

Il demande donc aux enfants de se répartir par groupes de 4.

L'animateur insiste sur l'importance de tenir compte du public. « Vous vous adressez à un public qui n'a pas les mêmes compétences que vous. Par exemple, pour expliquer comment installer une application, il faudra peut-être d'abord expliquer ce qu'est une application. »

Il indique l'objectif de l'exercice. « Toutes les fiches seront rassemblées, imprimées et reliées en carnet. Vous pourrez distribuer celui-ci autour de vous. »

La tâche est ambitieuse !

Il est naturel que les compétences d'usage des enfants soient nettement supérieures à leur capacité à expliquer ces usages à autrui.

Produire une fiche claire sur un usage très simple, comme « prendre une photo » ou « ouvrir une application » est déjà un objectif digne d'intérêt.

2.2. Illustrer sa fiche (10 MIN)

L'enseignant propose aux enfants d'illustrer leur fiche avec des dessins ou des photos. Si cela est possible, un ordinateur et une imprimante sont mis à leur disposition.

2.3. Présenter sa fiche (10 MIN)

L'animateur demande à chaque groupe de présenter sa fiche. À la fin de chaque présentation, les autres enfants posent des questions sur l'action et demandent des précisions si nécessaire.

Lorsque tous les enfants ont présenté leur fiche, ils l'adaptent en fonction des retours qu'ils ont reçus des autres enfants.

À la fin de l'exercice, l'animateur reprend les fiches et les photocopie. Il les rassemblera en carnet et les distribuera lors de la prochaine séance. Selon le degré d'aboutissement des fiches, il peut également inviter les enfants à faire la promotion du carnet, par exemple via le site de l'école, une affiche ou un courrier destiné aux parents.

2.4. Conclusion : comment aider une personne touchée par la fracture numérique ? (10 MIN)

L'animateur propose à chaque élève de se poser cette question : « Comment pourrais-je aider une personne touchée par la fracture numérique, et avec quels moyens pourrais-je le faire ? »



Les enfants peuvent s'inspirer des pages médias « Tous connectés ? ». L'animateur peut leur donner un exemple : « Je vais expliquer à ma tante comment utiliser Instagram pour montrer ses dernières créations de couture. »

PROLONGEMENTS

1. PARTAGER LES BONNES PRATIQUES À PROPOS DES RÉSEAUX SOCIAUX

Les enfants évoquent leurs pratiques à propos d'un réseau social que la plupart d'entre eux connaissent. L'idée est de dégager ensemble, par le jeu ou la discussion, quelques pratiques garantissant la bonne utilisation de ce réseau social ; en termes de sécurité, d'intimité et de respect, par exemple.

2. RÉALISER UNE CAMPAGNE POUR ENCOURAGER À RECYCLER D'ANCIENS APPAREILS NUMÉRIQUES

Les enfants réalisent des affiches visant à sensibiliser à la fracture numérique et encourager à recycler les appareils numériques.

Après avoir fait une recherche en ligne ou rencontré une personne qui participe à un tel processus, ils détaillent sur leur affiche le cycle de vie d'un appareil numérique et ce qu'il peut advenir après son ou ses premiers usages.

Ils peuvent également indiquer différents lieux où déposer ces appareils, en vue de leur réparation et de leur réemploi.





Bibliographie





- Action Médias Jeunes, « Tous connectés ? » dans *Philéas & Autobule* n°76, « La solidarité, c'est quoi ? », pp. 22-23.
- Qu'est-ce que la fracture numérique ?
<https://www.lumni.fr/video/qu-est-ce-que-la-fracture-numerique>
- La fracture numérique prive encore deux tiers des enfants de 3 à 17 ans d'une connexion internet chez eux
<https://www.unicef.fr/article/la-fracture-numerique-prive-encore-deux-tiers-des-enfants-de-3-17-ans-d-une-connexion>
- La fracture numérique, un enjeu dès le plus jeune âge
<https://colori.education/news/2019/6/28/fracture-numerique-un-enjeu-pour-les-plus-jeunes>
- Fracture numérique
https://fr.wikidid.org/wiki/Fracture_numérique

ANNEXE 1

DIFFÉRENTES FACETTES DE LA FRACTURE NUMÉRIQUE

Avec ton voisin, complétez ce tableau en observant les pages médias « Tous connectés ? ».

	Quelle difficulté rencontre ce personnage ?
	
	
	
	

	Quelle aide propose ce personnage ?
	
	
	
	

ANNEXE 2

MES USAGES DES MÉDIAS NUMÉRIQUES

Pour chaque usage, indique une croix dans la colonne qui correspond à tes pratiques.

	Je ne l'ai jamais fait.	Je le fais rarement.	Je le fais de temps en temps.	Je le fais très souvent.
Usages pratiques				
allumer/éteindre un appareil				
installer une application				
régler les paramètres de notification				
Usages sociaux				
envoyer un mail/ un message				
aller sur un réseau social				
publier un message sur un réseau social				
réagir à une publication				
Usages informatifs				
réaliser une recherche sur un moteur de recherche				
sélectionner les résultats d'une recherche selon des critères				
trouver une réponse à une question				
comparer les sites				
lire les informations				
Usages économiques				
acheter un produit neuf en ligne				
acheter un produit de seconde main en ligne				
acheter un jeu pour jouer en ligne				
payer son titre de transport avec une application				
Usages culturels				
jouer à un jeu en ligne				
regarder des vidéos en ligne				
écouter de la musique en ligne				





ANNEXE 3

COMMENT ÇA MARCHE ?

Comment faire pour _____

Objectif

Matériel

Les mots à comprendre

Illustration



Les étapes à réaliser