

Joyeux Noël !

Les minots marseillais au pays d'Educaunet

C'est à la Maison Orangina que les jeunes de la classe de CM1-CM2 de l'école Eydoux de Marseille ont expérimenté les activités du projet Educaunet. Le défaut d'installations informatiques et de connexion électronique dans l'école a permis ce partenariat fructueux avec cette Fondation, lieu d'initiatives et de mises en projet bien connu à Marseille, en convention avec le CRDP d'Aix-Marseille.

Là, Marin Garrigues, relayé par Caroline Corvasce et Muriel Souyris, les spécialistes du Net, nous ont accueilli chaque jeudi matin d'octobre à avril pour mettre en place les activités du projet Educaunet.

Le choix d'entrée dans le projet s'est immédiatement posé sur l'activité "Cl@ra au pays d'Internet". En effet, le conte propose un cadre symbolique (Cl@r@ " passe le miroir " et rencontre différentes situations de dangers sur Internet) où peut s'identifier l'enfant et un espace de potentielle créativité dans l'écriture de nouvelles épreuves. Car en n'en pas douter nous étions plongés dans un conte initiatique... à Internet.

Nous avons décliné toutes les activités à partir de l'histoire de Cl@r@. Certaines activités se sont déroulées telles que prévues comme Topéflop, d'autres ont été inventées par les enfants comme " Viros " ou " Les sites qui font peur ", d'autres enfin ont émergé au cours d'autres activités. Ainsi " Joyeux Noël ".

Cette dernière activité, créée par la classe, est née de la découverte de la " Cité des Pous " dans l'aventure de Cl@r@, comprenez les sites où on nous propose n'importe quoi notamment par les *pop up*. Cette activité initie une série de séances pédagogiques concernant les risques commerciaux. Il s'agit ici, à partir d'une liste de sites, de repérer les diverses propositions d'achats et les différentes modalités de paiement des cadeaux de Noël que Cl@r@ prévoit pour ses copains. En fait nous demandons aux enfants d'identifier et si possible de qualifier l'explicite et l'implicite dans les démarches commerciales, ce qu'on attend d'eux pour acheter, commander, jouer... Cette activité a été initialement proposée après le constat que nous faisons de l'attrait des enfants pour entrer dans les jeux ou autres propositions de gains sur les bannières, les *pop up*... Il s'agit d'apprendre à *bien* lire et à comparer dans le dédale des pages électroniques mais aussi de discuter des différentes manières d'acheter. Plus globalement, une réflexion sur la publicité et le commerce sera amorcée. Un débat sur les avantages et inconvénients du commerce virtuel par rapport au commerce réel a été mené.

Un seul élève de la classe connaissait Internet avant l'entrée dans le projet. Cette " génération Educaunet " est une drôle de génération : un brin méfiante, surfant efficacement pour mieux lire les infos cachées, toujours prête à enquêter, n'hésitant pas à solliciter les plus grands, intéressée à en discuter et s'il le faut, à en découdre. Curieuse, fouineuse, tchacheuse ! Une génération citoyenne, quoi !

Catherine Marjollet, professeur des écoles, Marseille