



HAL
open science

Enseigner la notion d'identité numérique à travers la littérature de jeunesse : l'exemple des comic books

Matthieu Sarélot-Fouquet

► To cite this version:

Matthieu Sarélot-Fouquet. Enseigner la notion d'identité numérique à travers la littérature de jeunesse : l'exemple des comic books. Education. 2016. dumas-01401384

HAL Id: dumas-01401384

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01401384>

Submitted on 23 Nov 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

The logo for ESPE (École supérieure du professorat et de l'éducation) features the lowercase letters 'espe' in a white, sans-serif font, set against a solid blue rectangular background.

École supérieure
du professorat
et de l'éducation
Académie de Nantes



UNIVERSITÉ DE NANTES



Master MEEF

« Métiers de l'Enseignement, de l'Éducation et de la Formation »

Mention second degré

**Enseigner la notion d'identité numérique à travers la
littérature de jeunesse : l'exemple des *comic books*.**

Écrit réflexif

soutenu par

Matthieu SARÉLOT--FOUQUET

le 13 mai 2016

Suivi par Xavier BRILLAND, directeur de cet écrit réflexif

Sommaire de l'écrit réflexif

Sommaire	p. 2
Introduction	p. 3
1. Identité numérique et <i>comic books</i>, un regard croisé entre sciences de l'information et de la communication, et la littérature de jeunesse.	p. 6
1.1. Vers une définition progressive de l'identité numérique.	p. 6
1.2. Une nouvelle approche pédagogique des <i>comic books</i> au sein des bibliothèques et de l'École.	p. 11
1.3. De l'intérêt de l'interdisciplinarité.	p. 13
2. Présentation de la séquence pédagogique.	p. 16
3. Évaluation et recul critique sur la mise en place de la séquence pédagogique.	p. 33
3.1. Remarques d'ordre général.	p. 33
3.2. Observations liées à l'information-documentation.	p. 34
3.3. Observations sur les fiches élèves.	p. 36
3.4. Phase d'évaluation de la séquence.	p. 37
Conclusion	p. 39
Bibliographie	p. 41
Annexes	p. 46
4^{ème} de couverture	p. 59

Introduction

L'évolution rapide et parfois difficilement maîtrisable du numérique entraîne des bouleversements sociétaux majeurs, à commencer par la conception de l'enseignement aujourd'hui. De la création de capsules vidéo aux *Massive Open Online Cours* (MOOC), l'appropriation du savoir tend à migrer vers une autonomie attendue de l'élève dans le cadre de son apprentissage. Cependant, l'élève prend-il conscience qu'au travers de sa navigation sur Internet – qu'il s'y rende dans un cadre pédagogique ou dans une activité de loisir – il laisse derrière lui une multitude d'indices virtuels qu'il est commun de définir comme des « traces » ? L'autonomie est questionnable, de même que la pleine conscience des enjeux autour de l'économie ou encore de la sécurité, liés à ces traces qu'ils laissent pourtant quotidiennement. Les élèves sont-ils réellement au fait de l'ensemble de ces problématiques pour se dispenser d'un enseignement dédié à cet effet ? Rien n'est moins sûr, et il s'agit d'un argument opposable à la thèse avancée par Marc Prensky, défenseur de la distinction entre *Digital Immigrants* (associés aux enseignants) et *Digital Natives* (associés aux étudiants), qui place les élèves comme « experts » du domaine numérique¹.

Ainsi, nombre de publications professionnelles (articles ou séquences pédagogiques) ont cherché à s'emparer de cette problématique sous l'égide d'une notion d'ordre général - l'identité numérique – notion qui sera définie dans la première partie de cet écrit réflexif à caractère professionnel. Ce dernier s'ancre donc dans une mouvance d'interrogations qui trouvent leurs racines à la fois dans les productions scientifiques, mais également sur le terrain, au sein des Centres de Documentation et d'Information. En effet, le professeur documentaliste est reconnu en tant qu'expert de ce domaine, c'est pourquoi j'ai décidé d'y consacrer ce travail de recherche et d'expérimentation. Néanmoins, j'ai souhaité me démarquer également des approches observées dans les publications d'autres

¹ PRENSKY, Marc. (2001). Digital Native, Digital Immigrants. *On the horizon*, 5 (1). <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

professeurs documentalistes : ces séquences ont souvent pour vocation de mener à un paramétrage de compte sur un réseau social, tel que Facebook, ou l'utilisation de jeux sérieux comme *Exmachina2025*. Je me suis interrogé à partir des autres missions du professeur documentaliste, notamment celle de l'ouverture culturelle par le biais de la lecture publique : quels supports originaux en littérature de jeunesse pourraient servir d'entrée à l'appropriation de la notion d'identité numérique ? J'ai alors fait appel à mon expérience précédente en Master Recherche d'Histoire Contemporaine, et à l'écriture de deux mémoires autour des *comic books* : le patriotisme à travers la figure de Batman² et le judaïsme à travers les X-Men³. Dans la mesure où je me suis attaché à rendre compte de la valeur historique et pédagogique de ces bande-dessinées américaines, j'ai émis l'hypothèse de pouvoir proposer un enseignement original et novateur de la notion info-documentaire d'identité numérique en m'appuyant sur les *comic books*.

Au gré de la présentation du sujet et des enjeux professionnels qu'il induit, une problématique émerge, afin d'englober les différents aspects en jeu : en quoi les *comic books* peuvent-ils être un outil d'apprentissage de la notion de maîtrise de l'identité numérique au collège ?

Cette problématique amène le professionnel à s'interroger de façon construite et claire, dans l'optique d'élaborer plusieurs hypothèses par la suite. Ainsi, de quelle manière peut-on lier la thématique de l'identité du super-héros à l'identité numérique ? Comment les thématiques d'un produit culturel historiquement américain, aujourd'hui international, peuvent-elles apporter un appui aux enjeux institutionnels visés par l'Education nationale en France ? Les interrogations des chercheurs en SIC sur les conséquences du développement du numérique se retrouvent-elles dans les *comic books*, en prise également avec l'actualité scientifique et médiatique ?

² SARÉLOT--FOUQUET, Matthieu. (2013). *Le super-héros américain et ses valeurs : étude de l'évolution du patriotisme à travers la figure de Batman (1939-2012)* (mémoire de recherche). Université du Maine, Le Mans. 141 p.

³ SARÉLOT--FOUQUET, Matthieu. (2014). *La place du judaïsme dans les comic books et leurs adaptations : étude de la série X-Men de 1963 à 2014* (mémoire de recherche). Université du Maine, Le Mans. 163 p.

L'étude de cette question sera développée autour de trois axes : un premier regard croisé sur les apports théoriques entre les sciences de l'information et de la communication, et la littérature de jeunesse. La réflexion se poursuivra avec la présentation de la séquence pédagogique, pour enfin s'achever sur une phase réflexive qui reviendra sur la mise en place de cette séquence et les constats qui l'accompagnent.

1. Identité numérique et comic books, un regard croisé entre sciences de l'information et de la communication, et la littérature de jeunesse.

1.1. Vers une définition progressive de l'identité numérique.

Dans le cadre d'une École où le numérique prend une place de plus en plus importante, sinon centrale pour l'avenir pédagogique envisagé par l'institution et certains chercheurs spécialisés en sciences de l'information et de la communication (SIC), l'objet principal de cet écrit réflexif à vocation professionnelle se fonde sur l'identité numérique, et notamment l'*e-reputation*.

D'après le Wikinotions de l'APDEN (précédemment FADBEN), l'identité numérique constitue un « ensemble des caractéristiques qui définissent un individu, à partir des éléments que l'on trouve à son sujet »⁴. Ces caractéristiques sont divisées en trois par Olivier Ertzscheid, chercheur en SIC et membre du GRCDI (Groupe de Recherche sur la Culture et la Didactique de l'Information) : d'une part sur le plan technique (adresse IP de l'ordinateur utilisé par l'internaute, les cookies), d'autre part sur le plan personnel (toutes formes de coordonnées, qu'elles soient bancaires, électroniques, téléphonique, etc.), et enfin sur un plan qui pourrait être qualifié de plus « visuel », terme choisi en raison de l'aspect ostensible des caractéristiques qu'il recoupe (avatars, publications, commentaires, photographies, etc.)⁵. Dès lors, en s'appuyant sur ce qui constitue l'identité numérique, il s'avère qu'elle semble identique à l'identité propre à chaque individu hors du monde numérique. Néanmoins, certaines pratiques démontrent qu'en réalité, l'identité numérique n'est pas seulement du fait de celui qu'elle doit représenter.

⁴ APDEN. (mis à jour le 17 février 2016). *Identité numérique*. Récupéré le 05 mai 2016 du site Wikinotions Infodoc : http://fadben.asso.fr/wikinotions/index.php?title=Identit%C3%A9_num%C3%A9rique

⁵ ERTZSCHEID, Olivier. (2013). *Qu'est-ce que l'identité numérique ?* [version Open Edition Books] <http://books.openedition.org/oep/401>

Dans un premier temps, les « caractéristiques » qui fondent l'identité numérique peuvent être davantage assimilées à des « traces » laissées par les utilisateurs. A ce sujet, Louise Merzeau, chercheuse en SIC et collaboratrice de la revue *Médium*, a publié dans la revue *Documentaliste – Sciences de l'Information* un article traitant de l'usage qui est fait de ces traces, La présence plutôt que l'identité⁶. Ces traces sont souvent laissées par l'utilisateur sans qu'il en soit lui-même conscient, ne serait-ce que par la consultation d'une page ou l'écoute d'une musique sur une plateforme. Ces données sont ensuite récupérées dans des bases afin que des exploitants puissent les analyser à des fins économiques et commerciales, de sorte que « nos données personnelles sont la monnaie » de cet « écosystème » défini par Louise Merzeau. Par conséquent, l'identité numérique traduisant également des usages qu'il serait acceptable de qualifier « d'inconscients » pouvant ensuite troubler l'identité réel de l'internaute, l'enjeu sur le plan éducatif et pédagogique est majeur, avec en premier lieu un besoin de sensibilisation des élèves à ces questions qui s'élèvent au-delà du seul cadre de l'École.

Dans un second temps, si l'identité numérique est générée par des traces involontaires, elle n'en reste pas moins bâtie sur des pratiques conscientes, comme une exposition sur les réseaux sociaux. C'est ce que la chercheuse américaine Danah Boyd étudie entre autres, parlant ainsi de la construction identitaire qui se fait au travers de la publication et de la visibilité induites par les réseaux sociaux⁷. Toutefois, en cherchant à reconstituer l'identité numérique d'une personne, est-il possible de reconstituer l'identité propre de cette même personne ? Les pratiques et les données récoltées suffisent-elles pour être certain de savoir qui est la personne dont on se figure les usages ? C'est également un enjeu soulevé par les manipulations dont peuvent faire l'objet les adolescents – et même les adultes – vis-à-vis de certaines plateformes de communication, notamment. L'une des approches envisageables pour sensibiliser les jeunes à cet aspect de l'identité numérique peut se fonder sur l'exemple des jeux de rôles en ligne, ou le phénomène des « *fan fictions* » : incarner un personnage fictif revient à se

⁶ MERZEAU, Louise. (2010). La présence plutôt que l'identité. *Documentaliste – Sciences de l'Information*, 47 (1), 32-33. <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00489655v2/document>

⁷ BOYD, Danah. (2006). *Production d'identités dans une culture en réseau*. Récupéré le 05 mai 2016 du site Danah.org: <http://www.danah.org/papers/talks/AAAS2006-French.pdf>

construire une autre identité différente de la sienne, et bien que les autres participants le sachent, cela n'ôte en rien la quasi impossibilité de savoir qui se dissimule réellement derrière tel ou tel personnage.

Enfin, l'une des principales caractéristiques de cette identité numérique, outre son aspect mobile, est la vision qu'elle donne de soi à autrui. Associée parfois à l'*e-reputation* sans que cette notion résume tout, ce pan de l'identité numérique est vu par le sociologue français Dominique Cardon comme une tension entre « extériorisation et simulation de soi »⁸, ce qui renvoie à une distinction entre ce qui fait, dans les grandes lignes, l'individu tel qu'il est, mais aussi tel qu'il est projeté au regard des autres. Dans le cadre d'une mémorisation de ces traces numériques laissées par autrui pour le caractériser à plus ou moins long terme, Alexandre Serres (professeur documentaliste, chercheur en SIC et membre du GRCDI) rappelle dans un article que « la trace par elle-même ne signifie rien, elle ne prend son sens que sous un regard humain »⁹. Par conséquent, il convient donc d'informer les élèves du poids de leur identité numérique, construite au fur et à mesure des traces qu'ils laissent au gré de leurs pratiques informelles et informationnelles.

L'identité numérique recouvre dès lors un ensemble conséquent de notions qui rendent parfois floue sa compréhension de façon détaillée. A cet effet, pour parvenir à une séquence pédagogique qui puisse faire sens auprès des élèves, la notion retenue en priorité est celle de la réputation numérique, ou *e-reputation*. Selon Louise Merzeau, dans son article La présence plutôt que l'identité, l'*e-reputation* est une « illusion selon laquelle la personne est une marque qu'on façonne à volonté avec des outils qu'on dominerait »¹⁰. Abordant ici la question du *personal branding* (gestion de son image et de sa réputation numérique¹¹), elle rappelle qu'en réalité, nos données sont une monnaie qui préside un « écosystème » que personne ne saurait maîtriser dans son ensemble. Cette

⁸ CARDON, Dominique. (2008). *Le design de la visibilité : un essai de typologie du web 2.0*. Récupéré le 05 mai 2016 du site Internet Actu : <http://www.internetactu.net/2008/02/01/le-design-de-la-visibilite-un-essai-de-typologie-du-web-20/>

⁹ SERRES, Alexandre. (2012). Problématiques de la trace à l'heure du numérique. *Sans dessus dessous*, 10 (1), 84-94.

¹⁰ MERZEAU, Louise. (2010). La présence plutôt que l'identité. *Documentaliste – Sciences de l'Information*, 47 (1), 32-33. <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00489655v2/document>

¹¹ MERZEAU, Louise. (2013). Traces numériques et recrutement : du symptôme au cheminement. Dans GALINON-MÉLÉNEC, Béatrice (dir.) *Traces numériques : de la production à l'interprétation* (p. 35-53). <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01071357/document>

approche souligne un parallèle prégnant entre la réputation numérique et la gestion des ressources humaines, notamment dans le milieu de l'emploi¹². Ainsi, l'intérêt de maîtriser sa présence numérique, afin de ne pas être victime d'une image qui ne saurait refléter la réalité, prend toute sa mesure, et nécessite de savoir anticiper les traces laissées et les conséquences qu'elles vont engendrer par la suite.

Suite aux recherches plus précises sur l'*e-reputation*, un constat se dessine. La réputation numérique est majoritairement traitée en recherche par une approche axée sur le domaine commercial et marketing. Par conséquent, pour les besoins d'un écrit professionnel tourné vers les sciences de l'éducation et la didactique de l'information-documentation, il apparaît nécessaire d'ajouter aux précédentes recherches un insert dédié à l'*e-reputation* dans la définition de l'identité numérique, telle qu'elle devra être comprise par les élèves au cours de la séquence. Cet insert s'inscrira donc en complément dans le niveau de formulation de la notion d'identité numérique.

Ainsi, dans l'optique de former une définition propre à la mise en œuvre de l'expérimentation correspondant à cet écrit réflexif précis, l'identité numérique sera entendue comme telle pour l'enseignant : l'ensemble des traces numériques, volontaires ou non, laissées par l'utilisateur qui, une fois reconstituées, forment un tout représentatif, dans une certaine mesure, de la réputation de cet usager tel qu'il se perçoit, mais aussi tel qu'il est perçu par autrui.

Les enjeux professionnels pour le professeur documentaliste dans l'enseignement de la notion de l'identité numérique aux élèves, et sa maîtrise, sont multiples. Louise Merzeau substitue le terme « d'identité » à celui de « présence » numérique, en préconisant une pleine conscience de l'individu des traces le concernant et une anticipation des traces qu'il sera amené à laisser afin de pouvoir garder le contrôle de son identité¹³. En outre, cette notion s'inscrit pleinement dans la mise en place d'une culture informationnelle dans les

¹² Ibid.

¹³ MERZEAU, Louise. (2010). La présence plutôt que l'identité. *Documentaliste – Sciences de l'Information*, 47 (1), 32-33. <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00489655v2/document>

établissements publics locaux d'enseignement (EPL) qui, nécessitant également un apprentissage de la culture et de compétences propres au numérique comme le rappelle Jean-Louis Charbonnier, engagé dans la revendication de savoirs info-documentaires didactisés dans un curriculum et non un simple référentiel¹⁴, apparaît comme transversale et, par définition, transdisciplinaire.

Par conséquent, cet écrit réflexif se place à la croisée de différents objectifs : il croise les missions du professeur documentaliste, inscrit dans une démarche pédagogique en lien avec le développement d'une culture informationnelle, mais aussi dans le cadre de l'EMI développée dans les EPL. Afin de mieux sensibiliser les élèves à ce sujet, il s'appuie sur l'apport des réflexions de chercheurs en SIC, comme Olivier Le Deuff qui, conscient des limites du seul B2i, présente la théorie du Ka documentarisé¹⁵ (somme de "nos activités volontaires ou non sur les divers réseaux et qui se voient de plus en plus indexées") non sans insister sur la nécessité d'une formation pointue sur les thématiques de la culture informationnelle¹⁶. Enfin, si plusieurs travaux didactiques et professionnels liés à l'enseignement sur l'identité numérique existent, comme les travaux d'Elie Allouche (Canopé de l'académie de Créteil)¹⁷ ou encore un exemple de séance présenté par Florian Reynaud à destination d'une classe de 3^e¹⁸, aucune contribution ne présente à ce jour l'approche novatrice des *comic books*.

¹⁴ CHARBONNIER, Jean-Louis. (2014). *La culture numérique, au-delà des discours, un objet d'apprentissage ?*. Récupéré le 05 mai 2016 du site APDEN : <http://www.fadben.asso.fr/La-culture-numerique-au-dela-des.html>

¹⁵ LE DEUFF, Olivier. (2009). *Le Ka documentarisé et la culture de l'information*. Récupéré le 05 mai 2016 du site Archives SIC : http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00360759/document

¹⁶ LE DEUFF, Olivier. (2011). *La formation aux cultures numériques*. Paris : FYP Editions. 160 p.

¹⁷ ALLOUCHE, Elie. (2014). *L'identité numérique : document de travail*. Récupéré le 05 mai 2016 du site Slideshare : <http://fr.slideshare.net/elieallouche/e-allouche-identitenumriquedoctravavr14>

¹⁸ REYNAUD, Florian. (décembre 2013). 3^{ème} : *identité numérique*. Récupéré le 05 mai 2016 du site Prof Doc' : <http://profdoc.iddocs.fr/spip.php?article42>

1.2. Une nouvelle approche pédagogique des comic books au sein des bibliothèques et de l'École.

Afin d'inscrire cette réflexion dans le cadre d'une séquence pédagogique, l'un des principaux enjeux demeure la motivation : en partant des pratiques culturelles des jeunes (lecture, cinéma), faire passer la notion d'identité numérique apparaît comme une voie moins rébarbative qu'une simple approche classique. En effet, les films et les bandes-dessinées (*comic books*) traitant des super-héros sont en pleine expansion depuis le début des années 2000, et le monde de l'éducation ainsi que des bibliothèques aux Etats-Unis y voit de plus en plus un « levier pédagogique » plutôt qu'un frein, comme cela a pu l'être autrefois, en raison d'une méfiance due à la censure dont ces objets culturels ont fait preuve (1954)¹⁹.

La plus-value des *comic books* (et de la bande-dessinée en général) est son caractère transversal : c'est une manière d'aborder certaines notions, telles que la lecture de l'image face au texte, et de l'art séquentiel en les liant à plusieurs thématiques, répondant par exemple à un des objectifs du programme d'enseignement de l'histoire des arts au collège²⁰. En outre, le programme de français comprend une liste de 535 ouvrages destinés à favoriser et encourager la lecture au collège, dont plusieurs bande-dessinées²¹, il est alors d'autant plus possible d'inclure les *comic books* dans un esprit voisin de celui d'ouverture culturelle instillé par le gouvernement français.

Les *comic books* ne sont pas uniquement constitués de récits de super-héros, néanmoins ils feront l'objet de cet écrit réflexif vis-à-vis de la thématique de

¹⁹ NYBERG, Amy. (2010). How Librarians Learned to Love the Graphic Novel. Dans WEINER, Robert, *Graphic Novels and Comics in Libraries and Archives : Essays on Readers, Research, History and Cataloging* (p. 29). Etats-Unis : McFarland.

²⁰ MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE. (mise à jour le février 2016). *Les programmes*. Récupéré le 05 mai 2016 sur le site [education.gouv.fr](http://www.education.gouv.fr/cid81/les-%20programmes.html#Histoire%20des%20arts) : <http://www.education.gouv.fr/cid81/les-%20programmes.html#Histoire%20des%20arts>

²¹ MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE. (mise à jour : mars 2015). *Lectures pour les collégiens : des livres pour enrichir l'expérience de lecture des élèves*. Récupéré le 05 mai 2016 sur le site [education.gouv.fr](http://www.education.gouv.fr/cid60899/lectures-pour-les-collegiens.html) : <http://www.education.gouv.fr/cid60899/lectures-pour-les-collegiens.html>

l'identité numérique. Afin d'assurer un corpus pertinent qui puisse répondre à la problématique, une sélection préalable parmi les super-héros a été effectuée pour limiter le champ de la réflexion à un cadre précis. Pour parvenir à cette sélection, la méthodologie de recherche s'est axée autour des situations à partir desquelles la thématique de l'identité numérique pouvait entrer en jeu dans les aventures d'un super-héros. Les *comic books* ont vocation à refléter les enjeux et débats sociétaux actuels, étudier la manière qu'ont ces super-héros de rechercher de l'information et des traces numériques pour reconstituer les profils de leurs adversaires représente un point d'ancrage possible pour une séquence pédagogique.

Toutefois, si la thématique de l'identité est récurrente dans cette littérature de jeunesse, la question de l'*e-reputation* est plus rare dans les écrits, *a contrario* des adaptations cinématographiques actuelles où les problématiques de la société de l'information sont au cœur de nombreuses intrigues. Cela étant, il s'avère que l'auteur Mark Waid (Superman, Batman, Flash...) est à l'origine du *comic book* en ligne *Insufferable*²². L'histoire tourne autour de deux super-héros, un père (Nocturnus) et son fils (Galahad). Le premier combat le crime dans l'ombre, de façon « conventionnelle » si l'on peut dire, et le second entretient un véritable business et marketing autour de son image, et son exploitation en ligne. Produits dérivés, forums de discussion, blog, site officiel, etc., tous ces éléments participent à l'*e-reputation* de Galahad. C'est une ressource en littérature de jeunesse presque idéale pour aborder l'*e-reputation* avec les élèves par le biais des *comic books*, d'autant plus qu'il comprend un système de lecture en ligne qui reproduit une mise en scène originale.

En guise d'exemple, le troisième chapitre du premier volume est principalement visuel et symbolique, ce qui permet éventuellement d'outrepasser la barrière de la langue anglaise, si le problème se pose pour les élèves. Il y a une véritable insistance sur le commerce et la communication autour de la réputation

²² WAID, Mark. (2012). *Insufferable*. Vol. 1, Ch. 3 [version en ligne]. Récupéré du site Thrillbent : <http://thrillbent.com/comics/insufferable/insufferable-volume-1-chapter-3/#1>

de Galahad, ainsi qu'une mise en danger du personnage qui se retrouve en proie aux critiques des internautes²³.

Si le *comic book* peut paraître trop complexe de prime abord, il est possible de procéder à une introduction en utilisant la web-série (Z)Héros sociaux²⁴, produite par Soyez net sur le net. Ainsi, les élèves sont initiés aux enjeux liés à l'*e-reputation* (si elle est mal maîtrisée), et peuvent comprendre plus facilement les éléments liés à cette thématique dans le *comic book* virtuel qui leur est présenté.

1.3. De l'intérêt de l'interdisciplinarité.

Comme il en a été fait mention précédemment, cet écrit réflexif s'oriente vers une séquence à mener en interdisciplinarité, dans le cadre de l'EMC, étant donné la notion abordée. Dans un article paru au sein de la *Revue des sciences de l'éducation* en 2004, une définition est proposée au sujet de l'interdisciplinarité :

*L'interdisciplinarité permet le dialogue des savoirs et des méthodes disciplinaires autour d'un même objet. Le développement de compétences en situation repose sur une pluralité de ressources souvent de nature très différente. La construction d'une compétence repose, entre autres, sur ce dialogue constructif entre des ressources de nature diverse et appartenant à des domaines différents*²⁵.

²³ Ibid.

²⁴ SCHNEIDER, Anne-Sylvie (dir.). (2014). *Web-série : (Z)Héros sociaux*. Récupéré le 05 mai 2016 sur le site Soyez net sur le net ! : <http://ereputation.paris.fr/webserie/>

²⁵ JONNAERT, Philippe, BARRETTE, Johanne (et al.). (2004). Contribution au développement des programmes d'études : compétences, constructivisme et interdisciplinarité. *Revue des sciences de l'éducation*, 3 (1), p. 667-696. <http://www.erudit.org/revue/RSE/2004/v30/n3/012087ar.html>

L'intérêt de cette définition se fonde, entre autres, dans l'aspect de « dialogue » autour de ressources de « nature diverse », aspect qui se retrouve au cœur de la problématique de cet écrit réflexif. En effet, en partant de cette définition, il s'avère que le *comic book* ne doit pas être considéré comme la seule et unique ressource devant être mobilisée par les enseignants et les élèves pour cette séquence sur l'*e-reputation*. Afin que le dialogue entre les disciplines puisse s'instaurer et trouver tout son intérêt, il faut que le *comic book* sélectionné puisse s'harmoniser avec d'autres ressources sélectionnées en amont par le collègue concerné, ou en concertation. La web-série présentée précédemment peut être une autre de ces ressources, par exemple. C'est pourquoi il est essentiel de communiquer et penser cette séquence dans un tout, et non par pièces rapportées au fur et à mesure : les attentes disciplinaires doivent être clairement établies, les ressources doivent s'harmoniser, ainsi que les apports de chaque enseignant. La variation d'approches de la notion d'*e-reputation* par les enseignants ne doit pas non plus desservir la compréhension globale par les élèves, qui résultera de la séquence.

L'enjeu pour les élèves, au regard de l'interdisciplinarité avec l'éducation morale et civique (EMC), est double. D'une part, cela leur permet de prendre conscience des enjeux autour de la publication en ligne, des traces laissées et de la responsabilité en tant qu'auteur et acteur de son identité numérique, identité globalisant l'*e-reputation* (enjeu citoyen, couplé à une notion info-documentaire). D'autre part, cela permet aussi de dresser avec eux un parallèle vis-à-vis du monde du travail et de l'entreprise, où l'*e-reputation* est de plus en plus centrale (en lien avec l'image de marque d'une entreprise, reproduite dans le *comic book* par l'image de marque du super-héros). L'EMC étant par définition transversale, les objectifs visés se retrouveront ainsi dans des savoirs être (ou savoirs éthiques) formulés en amont de la séquence. Enfin, l'interdisciplinarité avec l'enseignement du français se retrouve également dans les enjeux formulés dans la séquence ci-après, telle qu'elle a été expérimentée.

Au regard des enjeux interdisciplinaires et dans le cadre actuel de réforme du collège, il semblerait que cette séquence à construire puisse trouver de l'intérêt dans les enseignements pratiques interdisciplinaires (EPI). Elle pourrait s'inscrire dans la thématique « information, communication, citoyenneté », à plus forte raison que le présent *comic book* sélectionné permet notamment la pratique d'une langue vivante étrangère (anglais), ainsi qu'une lecture numérique en ligne. Par ailleurs, cette séquence pourra également répondre au PEAC (Parcours d'éducation artistique et culturelle), au Parcours Citoyen et au Parcours Avenir. Le site *La Réforme du Collège 2016 en Clair*²⁶ propose notamment un aperçu intéressant de la réforme, à plus forte raison qu'il est émis par des enseignants (en prise avec les problématiques de terrain).

²⁶ Aucun auteur spécifié, sauf « professeurs en poste en collège ». Enseignements Pratiques Interdisciplinaires. Récupéré le 05 mai 2016 du site *La Réforme du Collège 2016 en Clair* : <http://www.reformeducollege.fr/cours-et-options/epi>

2. Présentation de la séquence pédagogique.

A l'aune des différents apports théoriques énoncés et étudiés précédemment, il est apparu essentiel de mener cette séquence pédagogique en collège. Ma tutrice à l'année, professeure documentaliste du collège voisin de mon établissement, et sa collègue enseignante de français m'ont invité à participer à leur IDD (Itinéraire De Découverte) sur le temps qui me serait nécessaire à la réalisation de ce projet. J'ai donc pu construire la séquence en anticipant le cadre dans lequel j'allais pouvoir intervenir, soit avec une classe de 4^e. La seconde partie de cet écrit détaille tous les éléments de cette séquence dans une fiche pédagogique dont la forme est adaptée du modèle de Pascal Duplessis, publié sur le site Les Trois Couronnes²⁷.

²⁷ DUPLESSIS, Pascal. (2016). *La fiche pédagogique en information-documentation : modèle à l'usage des professeurs documentalistes préparant une séance d'enseignement-apprentissage seuls ou en interdisciplinarité*. Récupéré le 05 mai 2016 du site Les Trois Couronnes : <http://lestroiscouronnes.esmeree.fr/outils/la-fiche-pedagogique-en-information-documentation>

CADRE INSTITUTIONNEL

Niveau & effectif	4 ^e (classe entière)
Cadre pédagogique	Itinéraire de découverte (IDD)
Disciplines concernées	Information-documentation ; Français
Programme(s) de référence	Socle commun de connaissances, de compétences et de culture (2016)
Intervenants	Professeur documentaliste, professeur de français
Durée de la séquence	8h
Lieu	Centre de documentation et d'information (CDI)
Projet final	Créer une exposition d'affiches sous forme de BD, mettant en scène des situations où l' <i>e-reputation</i> joue un rôle fondamental.

OBJECTIFS INFO-DOCUMENTAIRES (& Domaine 2 du Socle)

Pré-requis : savoir ce qu'est un réseau social, maîtriser les bases du traitement de texte et du cadrage (photo/image), connaître les caractéristiques d'une trace en ligne (volontaire, involontaire, subie).

Connaissances (savoirs)	Compétences (savoir-faire)	Attitudes (savoir-être)	Niveau de formulation
Connaître les principes de l'identité numérique, via la réputation en ligne (<i>e-reputation</i>).	Identifier les traces qui forment l'identité numérique, et influencent la réputation en ligne.	Développer un usage responsable d'Internet en anticipant ses traces numériques, et en comprenant leur impact.	L'identité numérique d'une personne représente l'ensemble de ses traces en ligne. Cette identité influence sa réputation en ligne, et dépend de son usage d'Internet.

OBJECTIFS TRANSVERSAUX (SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE) :

Domaine 1 : adapter sa lecture et communiquer à travers les arts (art séquentiel), vérifier le sens de sa lecture en croisant les informations explicites et implicites d'un texte étudié.

Domaine 4 : travailler en équipe autour d'un projet commun.

DÉROULEMENT DE LA SÉQUENCE

Séance (durée)	Objectif(s)	Matériel & Matériau	Déroulement	Production éventuelle	Évaluation
1 (2h)	Définir les principales notions : identité numérique (via l' <i>e-reputation</i>) et les traces numériques.	<p>Ordinateurs.</p> <p>JEUSSET, Séléna. (2016). La réputation en ligne a fatalement une incidence sur l'accès à l'emploi. <i>L'Express.fr</i>. http://www.lexpress.fr/emploi/conseils-emploi/la-reputation-en-ligne-a-fatalement-une-incidence-sur-l-acces-a-l-emploi_1765566.html</p>	<p style="text-align: center;">Phase 1 (1h)</p> <p>Présentation des objectifs de la séance.</p> <p>Lecture de l'article de <i>l'Express</i> (distribuée, version papier)</p> <p>Retour en commun sur les éventuelles difficultés de compréhension.</p> <p>Fiches élèves à remplir sur le texte (questions guidées sur les "traces" & l'identité numérique reconstituée).</p>	<p>Fiche élève complétée.</p> <p>Construction d'une définition de l'identité numérique, liée à la réputation en ligne et aux traces.</p>	<p>Formative : définition élaborée & fiche remplie au cours de la séance.</p>

	<p>S'initier à la lecture d'un <i>comic book</i> en ligne.</p> <p>Faire le lien entre la notion d'<i>e-reputation</i> vue précédemment, et son traitement dans le <i>comic book</i> étudié.</p>	<p>WAID, Mark. (2012). <i>Insufferable</i>. Vol. 1, Ch. 3 [version en ligne]. Récupéré du site Thrillbent : http://thrillbent.com/comics/insufferable/insufferable-volume-1-chapter-3/#1</p>	<p>Mise en commun & correction.</p> <p>Construction à l'écrit individuellement, puis collectivement d'une définition de l'identité numérique (cf. niveau de formulation).</p> <p style="text-align: center;">Phase 2 (1h)</p> <p>Présentation du <i>comic book</i> (contexte et personnages) et de la 2^{ème} partie du cours.</p> <p>Définition des termes techniques de la BD, installation des élèves sur les postes.</p> <p>Activité d'analyse du <i>comic book</i>,</p>	<p>Fiche élève complétée.</p>	<p>Formative : fiche remplie au cours de la séance.</p>
--	---	---	---	-------------------------------	---

			<p>guidée par un questionnaire orienté sur les notions précédentes (cf. fiche élève 2).</p> <p>Mise en commun & correction.</p> <p>Fin de la séance sur la présentation des objectifs à venir : réalisation d'une exposition "BD et <i>e-reputation</i>" pour le CDI. Création d'affiches reprenant le schéma d'une planche de BD, sur des situations liées à une présence numérique mal gérée.</p>		
2 (2h)	<p>S'assurer de la solidité des acquis de la séance précédente.</p> <p>Imaginer la planche de BD en construisant son scénario complet sur une fiche vierge.</p>	Aucun en particulier.	<p>Retour oral sur la séance précédente : résumé des types de traces, puis de la notion de réputation en ligne, et enfin de l'activité autour du <i>comic book</i>.</p> <p>Distribution d'une fiche méthodologique sur la conception de la BD, et de différents scénarii à choisir par les élèves.</p>	Scénario rédigé de la planche de BD	Formative : construction du scénario (utilisation de la notion de l' <i>e-reputation</i> dans la construction de la planche de BD).

			<p>Constitution des groupes et répartition des scénarii.</p> <p>Travail sur chaque scénario, à partir de la fiche vierge servant à construire la planche.</p> <p>Récupération des fiches complétées en fin de séance.</p>		
3 (2x2h)	Réaliser les affiches "planches de BD".	Ordinateurs & appareil photo (smartphones, au besoin).	<p>Distribution des fiches récupérées lors de la séance précédente.</p> <p>Réalisation des affiches (traitement de texte pour les bulles, photos/montages pour les vignettes, découpage au besoin, etc...).</p> <p>Exposition de chaque affiche, avec un titre pour chaque planche de BD réalisée.</p>	Affiches sous formes de planches de BD.	Sommative : réalisation finale et exposition des planches de BD.

Note : seule la séance 1 (en 2 phases) sera développée de façon complète, dans la mesure où elle est la plus représentative de la problématique inhérente à cet écrit réflexif.

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE 1 (phase 1)

Scénario pédagogique : à partir d'un article de *l'Express* sur l'*e-reputation* dans le contexte d'embauche, s'interroger sur les conséquences de sa réputation en ligne, pour parvenir à une définition synthétique de cette notion.

Méthode pédagogique : interrogative dirigée.

Phases (durée)	Consignes/modalités	Matériaux (Documents utilisés)	Outils didactiques (Fiches élèves)	Production attendue	Remarques/Remédiations
1. Introduction : ré-activation des pré-requis (5')	<p>Présenter les premiers objectifs de la séance : travail sur l'identité numérique.</p> <p>Interroger les élèves sur la notion de traces : leur demander un exemple de trace volontaire, involontaire et subie.</p>				<p>Prendre le temps de fixer cet objectif, sans aborder la BD, pour focaliser les élèves sur un but à la fois.</p> <p>Refaire un point sur la notion de trace si nécessaire. Document envisagé, support d'une séance en amont de cette séquence : le portrait de Marc L***.</p>
2. Mise en activité (1')	Distribuer un exemplaire de l'article de <i>l'Express</i> .				

	Expliquer les phases à suivre : une lecture par l'enseignant à haute voix, puis lecture individuelle en silence.				Sur conseil de l'enseignante de français, lire soi-même l'article avant de laisser les élèves lire à leur tour favorise la compréhension d'un texte nouveau.
3. Activité de lecture (5')	Lire le texte à haute voix (enseignant) puis demander aux élèves de lire le texte individuellement.	Article de <i>l'Express</i> (version papier).			Laisser la possibilité de surligner des termes dans le texte, et poser des questions pour obtenir des précisions.
4. Mise en commun (1 à 5')	Revenir sur les éléments principaux du texte. Demander aux élèves de reformuler à l'oral certains passages pour s'assurer de la compréhension.	Idem			Temps variable sur cette phase, selon le niveau de compréhension des élèves à l'issue de la lecture.
5. Mise en activité (1')	Distribuer la fiche élève et donner la consigne : répondre aux questions en s'appuyant sur le	Idem	Fiche élève 1 (jointe en annexe).		Lire les consignes de chaque exercice avec les élèves, afin de s'assurer d'une compréhension

	texte.				optimale.
6. Activité d'analyse (10')	Compléter et préciser les consignes pendant l'activité, si les élèves en ont besoin.	Idem	Idem	Fiche élève complétée.	Passer régulièrement dans les rangs pour des remédiations, si la consigne n'est pas toujours comprise.
7. Mise en commun (15')	Corriger les questions, apporter des précisions.	Idem	Idem		Prendre le temps d'échanger avec les élèves sur les questions supplémentaires soulevées par chaque point, quitte à dériver légèrement du seul exercice donné.
8. Structuration des savoirs (5')	Faire reformuler quelques termes importants aux élèves, à partir de la mise en commun (traces, identité numérique, <i>e-reputation</i>) et des enjeux liés à la situation présentée.				Noter au tableau les éléments importants qui émergent lors de l'échange oral avec les élèves, afin d'avoir un repère sur lequel se baser.
9. Structuration des connaissances (5')	Faire rédiger aux élèves leur propre définition de l' <i>e-reputation</i> (rattachée à la notion d'identité numérique) à partir	Article de l'Express, fiche élève renseignée (documents d'appui & d'aide à la construction	Fiche élève 1 (jointe en annexe).	Définition de l' <i>e-reputation</i> , basée sur l'identité numérique.	Se référer au niveau de formulation attendu : écrire au tableau les termes « traces », « identité numérique » et « <i>e-reputation</i> » face aux

	des termes évoqués lors de l'échange.	de la définition).			verbes « représenter » et « influencer ». Les élèves doivent alors construire une phrase qui fasse sens pour eux (possibilité de rajouter des termes supplémentaires).
10. Évaluation (5')	Écouter les différentes propositions des élèves et ramasser les fiches.				Choisir une définition complète d'un des élèves (ou plusieurs) et l'écrire au tableau, en guise de correction pour ceux qui souhaiteraient compléter, ou qui n'auraient pas élaboré une définition convenable.

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE 1 (phase 2)

Scénario pédagogique : la notion de *e-reputation* étant définie, les élèves doivent à présent lire un *comic book* traitant de l'identité numérique/*e-reputation* d'un super-héros, et appliquer ces connaissances à ce cas précis.

Méthode pédagogique : interrogative dirigée.

Phases (durée)	Consignes/modalités	Matériaux (Documents utilisés)	Outils didactiques (Fiches élèves)	Production attendue	Remarques/Remédiations
1. Introduction : motivation (5')	<p>Présenter les objectifs suivants de la séance : travail sur la BD américaine, en lien avec l'identité numérique.</p> <p>Faire émerger leurs représentations et connaissances des <i>comic books</i>.</p>				<p>Ménager le lien entre le travail théorique précédent et son application à travers un exemple de <i>comic book</i>.</p> <p>Donner des exemples de super-héros afin de faciliter la contextualisation, et diagnostiquer leurs connaissances des <i>comic books</i>.</p>
2. Exposition des savoirs (5')	Distribuer les fiches élèves, et présenter le	<i>Insufferable (comic book</i> en ligne).	Fiche élève 2 (jointe en annexe).		Solliciter les élèves qui avancent des

	<p><i>comic book</i> en se basant sur l'encart.</p> <p>Faire un point sur la composition d'une BD : définir les termes de « planche », « vignette » et « bulle ».</p>				<p>connaissances sur la composition d'une BD.</p> <p>Dessiner un schéma et le faire reproduire aux élèves, utiliser un exemplaire papier du <i>comic book</i> en guise d'exemple.</p>
3. Mise en activité (10')	<p>Installer les élèves en groupe aux ordinateurs, ouvrir les sessions informatiques.</p> <p>Donner les consignes d'accès au <i>comic book</i> en ligne (Google Drive).</p> <p>Lire chaque consigne à l'oral, pour vérifier la compréhension des élèves.</p>	Idem	Idem		<p>Ne pas démarrer l'activité avant que chacun n'ait le <i>comic book</i> en ligne sous les yeux, à l'écran.</p> <p>Prendre le temps d'expliquer la consigne, pour anticiper le temps de chargement des ordinateurs, et maintenir la concentration des élèves.</p>
4. Activité d'analyse (15')	<p>Passer sur les postes informatiques afin de vérifier la compréhension des consignes et l'avancée des</p>	Idem	Idem	Fiche élève complétée.	<p>Indiquer aux élèves de ne pas passer trop de temps sur le premier exercice, s'ils s'y attardent.</p>

	exercices.				
5. Mise en commun (10')	Corriger collectivement les exercices.		Idem		Faire développer aux élèves chaque réponse, pour renforcer les liens entre le <i>comic book</i> étudié et les éléments liés à l'identité numérique vus précédemment.
6. Activité d'application (5')	Faire rédiger aux élèves la conclusion de l'activité (réponse à la question posée sur la fiche).			Conclusion rédigée de l'activité.	Phase de réflexion devant lier les émergences du <i>comic book</i> avec les réflexions encadrées autour de l'article de l'Express. Indiquer la possibilité de se référer à la fiche et aux réponses précédentes.
7. Mise en commun (5')	Écouter les différentes réponses des élèves. Choisir des éléments de réponse afin de construire une réponse complète en guise de correction.				Phase de structuration également, puisque l'élève est encore en phase d'ajustement avec le savoir enseigné, pour l'appliquer à cette question concrète.
8. Évaluation (2')	Récupérer les fiches élèves pour				Profiter de la récupération des copies pour exposer le

correction.				projet final aux élèves, pour leur permettre d'anticiper le but des séances suivantes.
-------------	--	--	--	--

La conduite de cette séquence s'est déroulée au long du mois de mars, à raison de deux heures par semaine. Si les fiches élèves conçues pour l'occasion se retrouveront en annexe de cet écrit, il est nécessaire d'observer un recul critique sur la pratique pédagogique liée à la situation. C'est pourquoi l'axe suivant s'attachera à proposer un regard en aval sur cette séquence, afin d'en évaluer les points positifs et négatifs dans une démarche de remise en question, mais également d'amélioration de la pratique professionnelle.

3. Évaluation et recul critique sur la mise en place de la séquence pédagogique.

3.1. Remarques d'ordre général.

En ce qui concerne mon expérience de fonctionnaire stagiaire de cette année, il s'avère que la seule problématique de cet écrit s'accorde plus difficilement avec le public d'un lycée (Lycée Joubert-Maillard, Ancenis) en raison du manque d'association possible avec les programmes des autres disciplines, malgré la présence de la notion d'identité numérique en EMC pour la classe de 1^{ère} générale et technologique (« Les enjeux civiques et moraux de la société de l'information »²⁸). Par ailleurs, à la faveur d'un entretien avec la professeur documentaliste du lycée Marguerite Yourcenar au Mans, spécialiste des questions pédagogiques vis-à-vis de la bande-dessinée, il est plus complexe de mettre en place une séquence en lien avec de la bande-dessinée si les élèves n'ont pas été initiés à la lecture particulière de l'image propre à l'art séquentiel.

J'ai donc pu mettre en place cette séquence au sein du collège de ma tutrice, plus adapté pour répondre aux attentes inhérentes à cet écrit réflexif. La réalisation d'une enquête préalable sous forme d'évaluation diagnostique pour recenser les élèves connaissant les réseaux sociaux s'est révélée être une introduction intéressante pouvant orienter le travail du professeur documentaliste, entre partir de zéro ou s'adresser à des initiés.

A propos des pré-requis, il s'avère que cette séquence n'aura nécessité que peu de séances dans sa mise en œuvre « artistique », dans la mesure où les élèves ont déjà été formés au montage photo, ainsi qu'aux diverses prises de vue inhérentes au cadrage (plan dynamique, serré, en plongée ou contre-plongée, etc.). Si ces connaissances avaient manqué, cela aurait pu être l'occasion d'un

²⁸ MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE. (2015). *L'EMC dans la classe et dans l'établissement*. Récupéré le 05 mai 2016 du site Eduscol : <http://eduscol.education.fr/cid92574/l-emc-dans-la-classe-et-dans-l-etablissement-lycee.html>

partenariat supplémentaire avec un enseignant en arts plastiques, dans le cadre d'un EPI, par exemple. Par ailleurs, le travail préalable sur la typologie des traces s'est montré indispensable en amont de cette séquence (au cas où, un travail supplémentaire sur ce sujet avec les élèves pour démarrer la séquence avait été anticipé).

En termes de gestion de classe, la première phase de la première séance (lecture de l'article de *l'Express* et questionnaire) s'est déroulée selon une configuration de classe classique : les élèves étaient placés selon un plan de classe défini par l'enseignante de français, face au tableau et généralement deux par deux à chaque table. Les élèves étant habitués à ce cadre, leur concentration était donc optimale dans cette phase de découverte et d'appropriation de la notion visée. A partir de la seconde phase, le cours s'est déplacé sur les postes présents au CDI, dans une configuration par îlots. Avant un retour à la configuration initiale pour la mise en commun, la gestion de classe n'a pas été plus complexe, dans la mesure où les élèves sont restés mobilisés. J'en ai donc conclu qu'il avait été bénéfique de cadrer les élèves en premier lieu dans une configuration de classe plus « stricte », afin de susciter leur attention et leur concentration dès le départ.

Malgré le timing indiqué sur la séquence, il s'avère que la première séance s'est déroulée en pratiquement trois heures, avec une semaine de battement entre la phase 1 et la phase 2. Les élèves étaient curieux de creuser le sujet au cours de la mise en commun à la suite du questionnaire lié à l'article de *l'Express*, j'ai préféré ne pas les couper dans cette réflexion collective, dans la mesure où elle était tout aussi utile pour la structuration. J'ai donc pris le temps de répondre à un maximum de leurs questions et d'entretenir l'échange en cas de besoin.

3.2. Observations liées à l'information-documentation.

A la suite d'un sondage en amont de la séquence (soit une phase diagnostique portant sur la connaissance et la fréquentation des réseaux sociaux), il s'avère que peu d'élèves se rendent régulièrement sur les réseaux sociaux, qu'il s'agisse d'un manque d'informations, d'un manque d'intérêt, ou d'une décision

prise par les parents. Par ailleurs, qu'importe la fréquentation, le niveau de connaissance des outils liés aux réseaux sociaux (partage de photos, tag, messagerie instantanée, etc.) est parfois tout aussi peu développé. Il apparaît donc comme nécessaire de simplifier l'approche aux éléments essentiels à l'objectif de la séquence : comprendre le mécanisme de publication et de diffusion des réseaux sociaux, ainsi que les conséquences de ces actions.

Afin de didactiser la notion, je me suis appuyé sur mon travail préliminaire autour des recherches et définitions du milieu scientifique. Dans l'optique de faire entendre aux élèves une définition simple et efficace de l'identité numérique (et spécifiquement de la *e-reputation*), reprendre sans changement la définition scientifique établie à partir des résultats de chercheurs en SIC n'était pas envisageable. Ainsi, j'ai sélectionné les termes clés des notions visées (identité numérique, traces et réputation en ligne), puis j'ai construit un niveau de formulation plus simple en articulant ces termes autour de verbes précis qui feraient sens pour les élèves. Le niveau de formulation est donc le suivant : L'identité numérique d'une personne représente l'ensemble de ses traces en ligne. Cette identité influence sa réputation en ligne, et dépend de son usage d'Internet.

Le travail préalable à partir des apports scientifiques s'est montré utile afin de parvenir à un niveau acceptable d'exhaustivité sur la notion d'identité numérique et celles qui s'y rapportent, offrant ainsi le moyen de ne pas confondre certains points qui pourraient nuire à la clarté pour les élèves. Par ailleurs, pourquoi ne pas aborder la notion de « présence numérique », alors que cette notion s'avère plus en prise avec la réalité de la recherche, telle que la présente Louise Merzeau ? Lors de la phase diagnostique sur les connaissances des élèves, ainsi qu'au long de la séquence, il est apparu que le terme « d'identité numérique » était plus familier à ces élèves qui ne sont pas les miens. Si j'avais été amené à suivre ces classes de façon régulière, j'aurais naturellement préféré la notion de « présence » à celle « d'identité », mais dans le cadre d'une simple expérimentation ponctuelle, j'ai choisi de m'en tenir à un vocabulaire entendu de chacun (y compris des collègues enseignants), à plus forte raison que leur connaissance parfois limitée des réseaux sociaux pouvait déjà handicaper la compréhension des notions visées.

En construisant cette séquence, j'ai réalisé qu'il me faudrait réfléchir à un ordre dans lequel aborder chaque notion inhérente à l'identité numérique (*e-reputation*, traces) afin d'éviter une confusion pour les élèves, pouvant mener à une incompréhension globale. La notion de traces devait apparaître en premier, puisque c'est à partir de celles-ci que l'identité numérique se forme (la *e-reputation* est alors une extension, une conséquence des traces laissées). C'est d'ailleurs la raison pour laquelle cet ordre est aussi matérialisé dans le niveau de formulation.

Une fois la notion de traces abordée et comprise (en amont de cette séquence, pour le cas présent), le travail sur la *e-reputation* n'a pas posé de problème aux élèves. Quant au fait que l'identité numérique d'une personne ne soit pas parfaitement représentative de la personne en question, les élèves sont parvenus à cette même observation grâce à la conclusion de la fiche élève 2 (raison pour laquelle j'ai formulé cette question à l'issue du travail autour du *comic book*).

3.3. Observations sur les fiches élèves.

La mention « classe » est manquante dans l'en-tête de la feuille, dans l'optique d'une exhaustivité des renseignements liés à l'élève.

Fiche 1 : « Maîtriser son *e-reputation*... »

- Le rectangle au bas de la feuille (pour la définition) a déstabilisé les élèves. En effet, aucune consigne écrite ne fait la séparation entre les questions précédentes et cette phase de structuration, c'est pourquoi quelques élèves se sont interrogés sur la manière dont le comprendre. La formation ESPE m'a fait comprendre que le vide sur une fiche pouvait être anxiogène pour les élèves : après avoir indiqué aux élèves de laisser ce rectangle pour la suite de la séance, leurs hésitations se sont dissipées. Il serait donc nécessaire de revoir cette configuration, en la balisant avec une consigne écrite, par exemple, ou en la distribuant sur une feuille séparée.

- Après avoir écouté plusieurs définitions d'élèves pour en choisir une qui soit acceptable – et acceptée – par tous, certains élèves ont préféré effacer leur propre définition afin d'inscrire celle qui a été sélectionnée par le groupe. Pourtant, leur propre définition n'avait parfois rien à envier à celle retenue par la classe : il aurait donc été judicieux de prévoir un second emplacement pour une définition « générale », afin de tout de même garder une trace de la structuration de chaque élève. Elle aurait d'ailleurs pu représenter une sorte de complément pour l'élève, voire une comparaison pour mieux s'appropriier la notion.

Fiche 2 : « ... en s'initiant aux *comic books* ! »

L'aspect général de la fiche a été bien accueilli par les élèves, d'autant plus que chaque question se réfère directement à une partie précise et stipulée du *comic book* (ex : planche 2, vignette 3 pour la question 2). Ce guidage permet de conduire la lecture des élèves à travers un format qu'ils découvrent parfois dans un cadre purement pédagogique.

- Beaucoup d'élèves ont passé trop de temps sur le premier tableau à remplir, sur les différences entre les héros du *comic book*. La consigne étant sans doute trop vague sur la nature des différences à relever, plusieurs exemples inscrits à l'avance auraient pu guider les élèves (l'un est accompagné, l'autre est seul ; l'un est caractérisé par des couleurs sombres, l'autre par des couleurs vives...).

3.4. Phase d'évaluation de la séquence.

Outre les évaluations formatives tout au long de la séquence, et les remédiations qui s'imposent en cas de besoin, l'évaluation sommative pourrait nécessiter quelques précisions. En effet, une grille de critères d'évaluation aurait pu être distribuée aux élèves au cours de la réalisation de leurs planches de BD,

afin d'introduire une part d'auto-évaluation de leur travail, et peut-être préciser encore davantage les modalités de conception attendues par l'enseignant.

De plus, au cours d'une séance supplémentaire qui est venue spontanément s'ajouter à la suite d'une concertation entre les enseignants, les élèves ont pu recontextualiser leur travail en présentant leurs affiches à l'ensemble du groupe. Cela a permis d'analyser chacune d'entre elles, de contrôler l'acquisition de la notion en observant la manière dont les élèves se la sont appropriée pour ensuite la transmettre sous forme de BD, mais également de travailler sur des compétences orales qui, jusque là, n'avaient pas été au cœur des objectifs principaux de la séquence – si ce n'est la participation aux différentes mises en commun.

Conclusion

Au terme de cet écrit réflexif et de l'expérimentation pédagogique qui en a été le centre névralgique, un bilan s'impose au regard de la problématique de départ : en quoi les *comic books* peuvent-ils être un outil d'apprentissage de la notion de maîtrise de l'identité numérique au collège ? Il apparaît que la sélection du *comic book* de départ est un point central afin de répondre aux éléments qui constituent l'identité numérique, telle que la notion a été préalablement définie au départ, d'où le choix du titre Insufferable. En outre, ce questionnement global induit l'assomption d'après laquelle le *comic book* concerné est un outil d'apprentissage parmi d'autres, ce qui a été d'autant plus affirmé dans le cadre d'un travail en interdisciplinarité (ici, le choix s'est porté sur un article de *l'Express*). Ces bases posées, la réalisation de cette séquence en IDD a prouvé que les *comic books* représentaient un outil intéressant et novateur afin d'aborder la notion d'identité numérique, et plus particulièrement l'*e-reputation*, avec des élèves de 4^e (niveau d'autant plus concerné par la question des réseaux sociaux, telle qu'elle est présentée par les programmes scolaires).

L'aspect original réside en premier lieu dans le choix de partir de la littérature de jeunesse (en plus d'un cas concret sélectionné dans la presse en ligne) pour s'ancrer directement dans une culture proche de celle des élèves, sans nécessairement rentrer dans le débat autour de la distinction entre la culture des élèves et la culture scolaire, qui reste d'actualité. Ensuite, l'idée n'étant pas de proposer un simple paramétrage de compte sur un réseau social comme d'autres séquences le font régulièrement, l'originalité se poursuit dans le moyen offert aux élèves de s'approprier la notion : en réalisant leur propre bande-dessinée, il leur est clairement demandé d'avoir compris les tenants et les aboutissants de l'identité numérique (ainsi que les conséquences d'une identité mal maîtrisée) afin de la retranscrire dans une production qui puisse être compréhensible par des spectateurs/lecteurs n'ayant pas nécessairement été initiés à la notion d'identité numérique. Mettre en scène une notion info-documentaire par le biais de la littérature de jeunesse est un pari qui a séduit les élèves et les enseignants ayant participé au projet, et prouve d'autant plus l'intérêt que les *comic books* peuvent

représenter sur le plan pédagogique, si tant est qu'on leur accorde le crédit qu'ils méritent.

Le caractère transversal de ce type de littérature s'inscrit ainsi dans le cœur de l'identité professionnelle du professeur documentaliste : elle permet de lier sa mission de lecture publique au volet pédagogique de son action au sein d'un EPLE. Enfin, un projet comme celui-ci permet de faire découvrir aux élèves un aspect parfois méconnu des super-héros qu'ils ont l'habitude de voir sous un angle uniquement dédié aux loisirs, permettant également d'associer une part d'ouverture culturelle à cette séquence. A l'heure où la transversalité est au cœur des projets gouvernementaux concernant l'Éducation nationale, cet exemple tend à souligner le caractère naturellement transversal du métier de professeur documentaliste.

Bibliographie

Sources pour la séquence pédagogique

JEUSSET, Séléna. (2016). La réputation en ligne a fatalement une incidence sur l'accès à l'emploi. *L'Express.fr*.
http://www.lexpress.fr/emploi/conseils-emploi/la-reputation-en-ligne-a-fatalement-une-incidence-sur-l-acces-a-l-emploi_1765566.html

WAID, Mark. (2012). *Insufferable*. Vol. 1, Ch. 3 [version en ligne]. Récupéré du site Thrillbent : <http://thrillbent.com/comics/insufferable/insufferable-volume-1-chapter-3/#1>

Publications scientifiques

BOYD, Danah. (13 mai 2007). *Réseaux sociaux numériques : vie privée, vie publique, what else ?*. Récupéré le 05 mai 2016 du site Danah.org : <http://www.danah.org/papers/KnowledgeTree.pdf>

BOYD, Danah. (2006). *Production d'identités dans une culture en réseau*. Récupéré le 05 mai 2016 du site Danah.org: <http://www.danah.org/papers/talks/AAAS2006-French.pdf>

CARDON, Dominique. (2008). *Le design de la visibilité : un essai de typologie du web 2.0*. Récupéré le 05 mai 2016 du site Internet Actu : <http://www.internetactu.net/2008/02/01/le-design-de-la-visibilite-un-essai-de-typologie-du-web-20/>

ERTZSCHEID, Olivier. (2013). *Qu'est-ce que l'identité numérique ?* [version Open Edition Books] <http://books.openedition.org/oep/401>

JONNAERT, Philippe, BARRETTE, Johanne (et al.). (2004). Contribution au développement des programmes d'études : compétences, constructivisme et interdisciplinarité. *Revue des sciences de l'éducation*, 3 (1), p. 667-696.
<http://www.erudit.org/revue/RSE/2004/v30/n3/012087ar.html>

LE DEUFF, Olivier. (2009). *Le Ka documentarisé et la culture de l'information*. Récupéré le 05 mai 2016 du site Archives SIC : http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00360759/document

LE DEUFF, Olivier. (2011). *La formation aux cultures numériques*. Paris : FYP Editions. 160 p.

MERZEAU, Louise. (2010). La présence plutôt que l'identité. *Documentaliste – Sciences de l'Information*, 47 (1), 32-33. <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00489655v2/document>

MERZEAU, Louise. (2012). La médiation identitaire. *Revue française des Sciences de l'information et de la communication*. http://rfsic.revues.org/193?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=la-%20mediation-identitaire

MERZEAU, Louise. (2013). *L'intelligence des traces*. Récupéré le 05 mai 2016 du site Intellectica : http://ecole-ident-num.sciencesconf.org/conference/ecole-ident-num/pages/Merzeau_Intellectica59.pdf

MERZEAU, Louise. (2013). Traces numériques et recrutement : du symptôme au cheminement. Dans GALINON-MÉLÉNEC, Béatrice (dir.) *Traces numériques : de la production à l'interprétation* (p. 35-53). <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01071357/document>

MERZEAU, Louise. (2014). *Présence numérique : traces, éditorialisation, mémoire*. Récupéré le 05 mai 2016 du site Louise Merzeau : <http://merzeau.net/traces-editorialisation-memoire/>

MICHEL, Arnaud. (2007). Un habeas corpus numérique. *Médium*, 13 (1), 127-137. doi: 10.3917/mediu.013.0127

PRENSKY, Marc. (2001). Digital Native, Digital Immigrants. *On the horizon*, 5 (1). <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

SARÉLOT--FOUQUET, Matthieu. (2013). *Le super-héros américain et ses valeurs : étude de l'évolution du patriotisme à travers la figure de Batman (1939-*

2012) (mémoire de recherche). Université du Maine, Le Mans. 141 p.

SARÉLOT--FOUQUET, Matthieu. (2014). *La place du judaïsme dans les comic books et leurs adaptations : étude de la série X-Men de 1963 à 2014* (mémoire de recherche). Université du Maine, Le Mans. 163 p.

SERRES, Alexandre. (2012). Problématiques de la trace à l'heure du numérique. *Sans dessus dessous*, 10 (1), 84-94.

WEINER, Robert (dir). (2010). *Graphic Novels and Comics in Libraries and Archives : Essays on Readers, Research, History and Cataloging*. Etats-Unis : McFarland. 288 p.

Publications professionnelles

ALLOUCHE, Elie. (2014). *L'identité numérique : document de travail*. Récupéré le 05 mai 2016 du site Slideshare : <http://fr.slideshare.net/elieallouche/e-allouche-identitenumriquedoctravavr14>

APDEN. (mis à jour le 17 février 2016). *Identité numérique*. Récupéré le 05 mai 2016 du site Wikinotions Infodoc : http://fadben.asso.fr/wikinotions/index.php?title=Identit%C3%A9_num%C3%A9rique

Aucun auteur spécifié, sauf « professeurs en poste en collège ». Enseignements Pratiques Interdisciplinaires. Récupéré le 05 mai 2016 du site *La Réforme du Collège 2016 en Clair* : <http://www.reformeducollege.fr/cours-et-options/eji>

CHARBONNIER, Jean-Louis. (2014). *La culture numérique, au-delà des discours, un objet d'apprentissage ?*. Récupéré le 05 mai 2016 du site APDEN : <http://www.fadben.asso.fr/La-culture-numerique-au-dela-des.html>

DUPLESSIS, Pascal. (2016). *La fiche pédagogique en information-documentation : modèle à l'usage des professeurs documentalistes préparant une séance d'enseignement-apprentissage seuls ou en interdisciplinarité*. Récupéré le 05 mai 2016 du site Les Trois Couronnes :

<http://lestroiscouronnes.esmeree.fr/outils/la-fiche-pedagogique-en-information-documentation>

REYNAUD, Florian. (décembre 2013). *3^{ème} : identité numérique*. Récupéré le 05 mai 2016 du site Prof' Doc' : <http://profdoc.iddocs.fr/spip.php?article42>

SCHNEIDER, Anne-Sylvie (dir.). (2014). *Web-série : (Z)Héros sociaux*. Récupéré le 05 mai 2016 sur le site Soyez net sur le net ! : <http://ereputation.paris.fr/webserie/>

Publications institutionnelles

DIRECTION GENERALE DE L'ENSEIGNEMENT SCOLAIRE. (2010). *Repères pour la mise en œuvre du Parcours de formation à la culture de l'information*. Récupéré le 05 mai 2016 sur le site Eduscol : http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Pacifi/85/4/Reperes_Pacifi_157854.pdf

MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE. (2011). *Brevet Informatique et Internet, Compétence 4 du socle commun, Collège*. Récupéré le 05 mai 2016 sur le site Eduscol : http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Certification_B2i/19/8/Referentiel_B2i_college_decembre_2011_201198.pdf

MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE. (mise à jour le février 2016). *Les programmes*. Récupéré le 05 mai 2016 sur le site education.gouv : <http://www.education.gouv.fr/cid81/les-%20programmes.html#Histoire%20des%20arts>

MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE. (mise à jour : mars 2015). *Lectures pour les collégiens : des livres pour enrichir l'expérience de lecture des élèves*. Récupéré le 05 mai 2016 sur le site education.gouv : <http://www.education.gouv.fr/cid60899/lectures-pour-les-collegiens.html>

MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE. (2013). *Bulletin officiel n°42 du 14 novembre 2013*. Récupéré le 05 mai 2016 sur le site education.gouv : http://cache.media.education.gouv.fr/file/42/56/7/4776_annexe1_280567.pdf

MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE. (2015). *L'EMC dans la classe et dans l'établissement*. Récupéré le 05 mai 2016 du site Eduscol : <http://eduscol.education.fr/cid92574/l-emc-dans-la-classe-et-dans-l-etablissement-lycee.html>

Annexes

Fiche élève 1 : Maîtriser son e-reputation...

Lis l'article de l'Express "La réputation en ligne a fatalement une incidence sur l'accès à l'emploi". A partir de cette lecture, réponds aux questions suivantes. Tu peux citer des passages de l'article, si tu le souhaites.

1. *Qu'est-ce qui "angoisse" les candidats à l'embauche, d'après Camille Alloing ?*
2. *Avec quelles informations peut-on faire une "mise en scène de soi sur internet", ou encore "construire son image" ?*
3. *Pourquoi ce qu'on poste sur Internet peut influencer notre réputation ?*
4. *Que font souvent les employeurs, avant de recruter une personne pour un emploi ?*
5. *Pourquoi une photo sur un réseau social ou sur un blog pourrait-elle empêcher un employeur de recruter une personne ?*

IDENTITÉ NUMÉRIQUE & E-REPUTATION :

Fiche élève 2 : ... en s'initiant aux comic books !

Insufferable est un comic book (genre de bande-dessinée anglaise & américaine) écrit par Mark Waid (scénariste américain connu pour avoir écrit les aventures des super-héros Flash, Avengers, Superman, X-Men...).

En résumé : *Insufferable*, c'est l'histoire d'un père (*Nocturnus*) et de son fils (*Galahad*), tous les deux super-héros. Nocturnus est de la "vieille école", proche du style de Batman, tandis que Galahad est un super-héros "connecté" : il utilise son image de super-héros sur le web pour gagner en popularité. Père et fils ne s'apprécient pas, malgré leurs péripéties...



Lis l'extrait du comic book *Insufferable*. A partir de cette lecture, réponds aux questions suivantes.

1. **Planche n°1** : Remplis le tableau suivant en inscrivant toutes les différences que tu remarques entre les deux personnages principaux, Nocturnus et Galahad.

Nocturnus	Galahad

2. **Planche n°2** : Observe la deuxième vignette. Quelle est la particularité de la pièce dans laquelle Galahad se rend ? Qu'est-ce que cela nous apprend sur le personnage ?

3. **Planche n°3** :

a. Observe la première vignette. Que représente-t-elle, d'après toi ?

b. Combien de visiteurs sont comptabilisés ? Qu'est-ce que cela signifie, par rapport au personnage de Galahad ?

c. Observe la troisième vignette. Dans son article, grâce à quoi Galahad peut-il illustrer ses récents exploits ?

4. **Planche n°4** :

a. Observe les deux premières vignettes. Explique pourquoi ces photos prises par Galahad – et ses commentaires, à l'intérieur des bulles – représentent une "mise en scène de soi".

b. Observe la troisième vignette. Grâce à quels médias le super-héros Galahad communique-t-il avec ses "fans" ?

CONCLUSION

- ***Pourquoi l'e-reputation du super-héros Galahad ne reflète pas forcément toute la vérité sur lui ?***





**TÉLÉCHARGEMENT
DES IMAGES...**

GALAHAD'S CYBERPAD

- 👤 news
- 👤 bio
- 👤 blog
- 👤 appearances
- 👤 gallery
- 👤 cologne
- 👤 fan club



17028735 visitors today!



Bienvenue GALAHAD
Compte Admin | Déconnexion
NOUVEAU SUJET

Titre : LE FIL OFFICIEL DU "FOSSOR"

TEXTE DE L'ARTICLE

Nouvelle nuit, nouvelle victoire. J'ai rayé un nom de la liste des criminels les plus recherchés du FBI – Fossor, le "fossoyeur du crime". Je l'ai croisé ce soir, dans un combat à suspense qui m'a laissé seulement quelques secondes pour sortir sa dernière victime du silence de la tombe.

Comme toujours, suite à vos demandes (et les génies technologiques de la filiale R&D), voici les photos prises avec mon masque-caméra, au cours de cette aventure :



Fossor, avant qu'il ne meure dans l'effondrement d'un bâtiment qu'il a lui-même déclenché... ce qui m'a arrangé.

Et oui, Nocturnus est au premier-plan, bloquant ma photo... et non, il n'était *pas* invité.



Ici, je risque ma vie pour sortir la victime de ce piège mortel, malgré les ennuis provoqués par Nocturnus.

Comme d'habitude, mon vieux fait une gaffe et aggrave les choses.



Consultez le blog demain pour un article sensationnel. J'ai hâte de partager avec vous les mots de gratitude des parents de cette fille.

En attendant, préparez-vous à mon interview exclusive sur Channel 8 et le site internet.

Je les présenterai à mon biographe demain, pour qu'il capture cette pure poésie.

Prenez soin de vous, G.

ADMIN LOGOUT
LOGOUT SUCCESSFUL

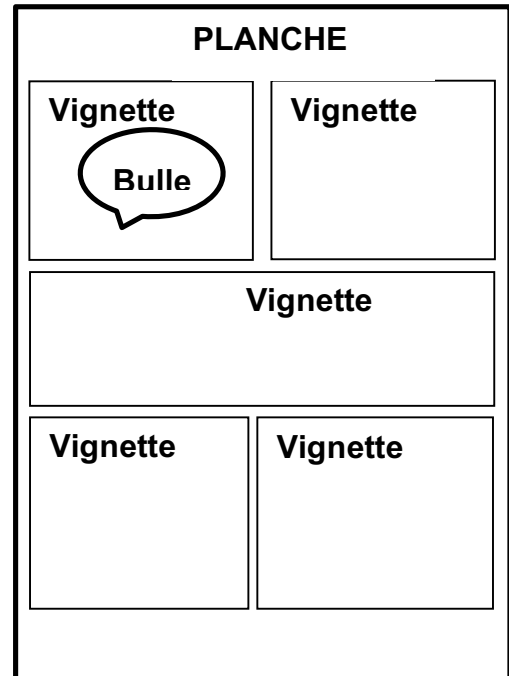
Note : Traduction des bulles (anglais VO) par M. SARÉLOT--FOUQUET, dans le strict cadre de la séquence pédagogique "*Maîtriser son e-reputation... en s'initiant aux comic books !*".

Note à propos des fiches élèves : les mentions « Nom & Prénom » et « Classe » n'apparaissent pas dans l'écrit réflexif par problème de configuration de l'en-tête, et manque de place pour les inscrire en dehors de ce champ utilisé lors de la conception initiale des fiches élèves.

Séquence : Maîtriser son e-reputation... en s'initiant aux comic books !

D'après l'exemple donné par le schéma suivant, vous allez devoir réaliser votre propre planche de BD, format affiche. Voici de quoi l'affiche sera composée :

- **La planche** : une feuille format A3 (ou plus grand, si nécessaire).
- **Les vignettes**: des photos, ou montages, collages, etc. représentant une scène (ex : une personne devant un ordinateur).
- **Les bulles**: un texte tapé à l'ordinateur, puis découpé en forme de bulle.



Scenarii : les conséquences d'une e-reputation mal gérée.

Scénario n°1 : un employeur consulte le profil Facebook d'un candidat, pendant son entretien d'embauche. Des informations compromettantes poussent l'employeur à renvoyer le candidat.

Scénario n°2 : les parents d'un élève tombent sur la photo de leur enfant à la fête d'un ami, sur leur fil d'actualité Facebook, alors qu'il était privé de sortie... A son retour, l'enfant va devoir s'expliquer.

Scénario n°3 : au collège, un élève est moqué par ses camarades à cause d'une photo embarrassante de lui lorsqu'il était enfant. C'est sa mère qui a publié cette photo sur son mur Facebook, sans lui demander son autorisation.

Scénario n°4 : après quelques échanges de messages avec une personne sur Internet, l'élève décide de rencontrer cette personne... mais lorsqu'ils se rencontrent, l'élève réalise que la personne ne ressemble en rien à sa description sur Internet.

Scénario n°5 : au lendemain d'une soirée de fête, un élève s'aperçoit qu'un de ses amis a publié une photo compromettante de cette soirée... et que cette photo a été partagée plus de 100 fois !

Choisissez un scénario parmi les différentes propositions, puis écrivez le déroulement de la planche de BD en remplissant ce tableau :

Scénario choisi :	
Personnages (noms & rôles)	
Lieu(x) où se déroule l'action	
VIGNETTE 1 (description) :	
VIGNETTE 2 (description) :	
VIGNETTE 3 (description) :	
VIGNETTE 4 (description) :	
VIGNETTE 5 (description) :	
VIGNETTE 6 (description) :	

"La réputation en ligne a fatalement une incidence sur l'accès à l'emploi"

Les candidats à l'embauche veillent de plus en plus à l'image qu'ils renvoient d'eux sur les réseaux sociaux. Les recruteurs accordent une importance croissante à l'"e-réputation", et ce n'est que le début.

A l'heure des réseaux sociaux, "se demander comment ses informations en ligne vont être interprétées est devenue une angoisse existentielle" pour les candidats à l'embauche, annonce Camille Alloing, maître de conférences en sciences de l'information et de la communication [...]. La mise en scène de soi sur internet a une incidence sur la manière dont les autres nous perçoivent, à commencer par les recruteurs.

Elle conseille pourtant de voir internet comme l'opportunité de construire son image, et non comme une menace, à condition de respecter quelques règles. "J'ai personnellement décroché mes premiers emplois grâce à mon blog", sourit-elle [...].

Premier point à garder en tête, "il faut prendre conscience que 'googler' les personnes est devenu une pratique ordinaire, y compris pour les employeurs, ce qui a fatalement une incidence sur l'accès à l'emploi". D'où l'importance de prendre garde à ce que l'on met en avant, particulièrement sur les plateformes grand public comme Facebook, Twitter et tous les sites facilement accessibles lors d'une requête sur Google. "Il faut avoir conscience de ce qu'on laisse en ligne [...]. Les interprétations peuvent être différentes selon les recruteurs. Quelqu'un de plus âgé sera peut-être moins tolérant face à certains contenus que des patrons plus jeunes."

Dans ses recherches, Camille Alloing a aussi observé que certains professionnels sélectionnent désormais leurs collaborateurs [...] en fonction de leur nombre d'abonnés sur les réseaux sociaux, de leur avatar, de leurs indicateurs de réputation ou encore de leur présentation. "C'est comme les étoiles sur un film, mais ici, ce principe s'applique à l'individu", résume-t-elle.

[...]

Les recrutements uniquement fondés sur des données en ligne pourraient ainsi s'étendre en France. "C'est surveillé par la Cnil, la Commission nationale de

l'informatique et des libertés, donc on n'y est pas encore, mais c'est une forte probabilité", assure Camille Alloing.

Elle pointe déjà du doigt le cas de certaines entreprises qui proposent de se connecter avec ses comptes en ligne pour déposer sa candidature à un poste. [...] Or une fois qu'ils ont accès à vos données, les recruteurs savent ce que vous lisez, quelles informations vous avez partagées sur le web, avant même de vous embaucher...

Note: Article tronqué pour la séquence pédagogique, à partir de la référence suivante : JEUSSET, Séléna. (2016). La réputation en ligne a fatalement une incidence sur l'accès à l'emploi. *L'Express.fr*.
http://www.lexpress.fr/emploi/conseils-emploi/la-reputation-en-ligne-a-fatalement-une-incidence-sur-l-acces-a-l-emploi_1765566.html

4^{ème} de couverture

5 Mots clés : identité numérique, comic books, didactique, e-reputation, interdisciplinarité.

Résumé en Français :

A l'heure où la pratique des réseaux sociaux est de plus en plus répandue chez les jeunes, leurs connaissances autour de la notion « d'identité numérique » ne sont pas aussi développées. Comment proposer un enseignement original de cette notion ? Cet écrit réflexif professionnel prend le parti de présenter une séquence pédagogique à usage du professeur documentaliste, créée à partir des apports théoriques des chercheurs en SIC et d'autres domaines, tout en y associant les *comic books*, un produit de littérature de jeunesse trop souvent délaissé.

Résumé en Anglais :

If students often use social networking on their own, their knowledge about the concept of « digital identity » is not that extensive. How can we offer an original teaching of that concept ? This professional essay's purpose is to submit a teaching experiment which can be used by the librarian (« professeur documentaliste »), created from various papers of researchers in Information and Communication Sciences, and other fields. This experiment is also based on the use of

comic books, an usually abandoned topic of Children's literature, when it comes to teaching.