électeurs en herbe

Étape 5 : Je m'engage ?

Débat : le numérique favorise t-il l'engagement ?

OBJECTIFS

- Découvrir plusieurs formes d'engagement et de participation possibles grâce au numérique
- S'interroger, en prenant connaissance des arguments contradictoires, sur une question très actuelle : le numérique favorise t-il l'engagement des citoyen.ne.s ?

DESCRIPTION

Au cours de cette activité, les participant.e.s seront amené.e.s à débattre des opportunités et des limites du numérique pour faciliter et faire progresser l'engagement citoyen.

COMPÉTENCE(S) MAJEURE(S) ACQUISE(S)

Améliorer et mettre à l'épreuve ses compétences de communication au sein d'un groupe (expression, écoute, argumentation, prise en compte de l'avis des autres).

SOCLE COMMUN

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer
Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen
Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres

DURÉE

2h (ou 2 x 50')

RESSOURCES

- Pour une approche générale des "civic tech" : Civic tech : ce que le web pourrait changer à la démocratie
- Annexe : Corpus documentaire relatif aux "civic tech"
- Dans la rubrique Animer un débat du site
- Fiche ressource Eduscol sur le débat

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Salle aménagée pour favoriser les déplacements des participant.e.s et/ou le travail en petits groupes
- Post-it
- Annexe en PJ (corpus documentaire).

Method

POUR COMMENCER (10') :

Présenter le principe de “civic tech” (que l’on peut résumer à l’usage de la technologie en vue de renforcer la participation citoyenne), ainsi qu’un panaroma choisi de certaines initiatives pour illustrer concrètement ce concept. A titre d’exemple :
> la plateforme de budget participatif mise en place par la Ville de Paris
> la plateforme Parlement & citoyens, qui permet aux citoyen.ne.s de participer à l’élaboration de la Loi.
> le **comparateur de programmes politiques** en ligne Voxe.org
> la plateforme de **pétitions en ligne** de l’ONG Avaaz.
> la **chaîne Youtube** Accropolis qui décrypte l’actualité parlementaire en direct, lors des séances de questions au gouvernement.
> L’**application mobile** Fluicity, qui permet aux citoyen.ne.s de dialoguer instantanément avec leurs élus locaux.

ÉTAPE 1 (20') :

Énoncer une problématique de votre choix : “le numérique facilite t-il l’engagement des citoyens ?” ; “le numérique révolutionne t-il la démocratie ?” ; “l’engagement par le numérique est-il un véritable engagement ?” ; etc.
Proposer aux participant.e.s de lire les différents articles du corpus documentaire et de souligner les différents arguments (pour/contre) utilisés en rapport avec la problématique.

ÉTAPE 2 (20') :

Proposer ensuite aux participant.e.s de débattre selon la méthode dite "Boule de neige" (cf. onglet Contenus transversaux / ***Animer un débat***). Ainsi, chaque participant.e travaille avec un.e autre participant.e afin de constituer un binôme. Ils et elles doivent tout d'abord dresser une liste commune de raisons pouvant soutenir la position des deux parties (pour / contre). Ils doivent ensuite débattre et parvenir à un consensus au sujet d'une position qu'ils.elles veulent défendre ensemble.

Fin de la première heure / Pause.

ÉTAPE 3 (20') :

Ils.elles partagent cette position avec un autre binôme (ou deux autres binômes si un trop grand nombre de participante.s rend difficile une restitution en plénière par groupe de 4). Ils.elles effectuent le même processus et se mettent d’accord sur une position ainsi que sur les trois arguments qu’ils jugent les plus efficaces pour la soutenir.

ÉTAPE 4 (20') :

Chaque groupe de quatre partage sa conclusion et les 3 arguments en plénière.

ÉTAPE 5 (10') :

Faire la synthèse des arguments exprimés, apporter des compléments d'information (et nuancer au besoin) et développer les arguments manquants.

NB : En raccourcissant un peu certaines étapes, la séance peut tenir en 1h30.

VARIANTES ET PROLONGEMENTS

- Sur la forme, d'autres techniques d'animation de débat sont possibles (selon le temps disponible, la taille du groupe, vos envies, ...) - Cf. onglet ***Contenus transversaux***.
- Proposez aux élèves d'expérimenter la démocratie en ligne, en utilisant par exemple la plateforme Loomio qui permet de voter à distance sur des sujets précis, liés à la vie de l'école ou du quartier. Exemple de groupes Loomio ouverts et donc visibles :
    - En espagnol, Podemos Education
    - En français, Conseil d'Administration d'Open Street Map

DISCUSSIONS ET PERSPECTIVES

Pour approfondir le sujet, proposer aux participant.e.s de tester par eux-mêmes certaines plateformes numériques citoyennes évoquées plus haut.