

Guide de classe

LA LITTÉRATIE NUMÉRIQUE INTÉGRÉE
À VOTRE PRATIQUE EN CLASSE



Table des matières

Introduction	3
Utiliser, comprendre et créer.	4
Légende et description des icônes du cadre	5
Maternelle à la 3 ^e année	6
4 ^e à la 6 ^e année	7
Premier cycle du secondaire (7 ^e à 8 ^e année)	8
Deuxième cycle du secondaire (9 ^e à 12 ^e année)	9
Fiches-conseils.	10
La littératie numérique intégrée au programme d'études	10
La technologie numérique en classe : Conseils pour les non-experts	12
La technologie numérique en classe : Conseils de gestion de classe.	13
La technologie numérique en classe : Aborder les limites de la technologie	15
La technologie numérique en classe : Connecter votre classe au monde	17
Gérer votre identité en ligne	18
Ressources HabiloMédias.	19
Webographie	20
Exemple de ressources pour intégrer les médias à votre classe	21
À propos d'HabiloMédias.	23

Introduction

Ce guide est conçu pour accompagner l'atelier *Utiliser, comprendre et créer : La littératie intégrée aux classes canadiennes* en fournissant des outils pratiques pour aider les enseignantes et les enseignants de la maternelle à la fin du secondaire (douzième année) à intégrer la littératie numérique à leur pratique de classe.

La littératie numérique est plus qu'un savoir-faire technologique : elle inclut une grande variété de pratiques éthiques, sociales et réflexives qui sont intégrées dans le travail, l'apprentissage, les loisirs et la vie quotidienne.

De nos jours, on dit souvent que les jeunes sont « les enfants du numérique » en raison de leur apparente facilité à utiliser tous les outils technologiques. On le comprend aisément : les jeunes Canadiens vivent dans un monde interactif, une culture numérique « sur demande » où ils ont accès aux médias à toute heure et en tout lieu, à volonté. La messagerie instantanée, le partage de photos, les messages texte, les réseaux sociaux, la vidéo en continu et l'Internet sans fil – dans tous ces secteurs d'activité, les jeunes ont pris les commandes par de nouvelles façons de s'engager en ligne.

Mais cet enthousiasme pourrait engendrer un problème de taille : les jeunes *se lancent volontiers* dans l'exploration des nouvelles technologies et d'Internet, ils acquièrent rapidement de nouvelles compétences et deviennent plus érudits *que leurs aînés* en ce domaine; toutefois, en l'absence de guides et de conseillers, ils utilisent les technologies de l'information et

des communications (TIC) en *amateurs*. Cette situation a de quoi inquiéter car nous sommes en présence d'une génération de jeunes profondément immergés dans le cyberspace sans avoir acquis, pour autant, toutes les compétences nécessaires en matière de littératie numérique.

Nous devons former nos jeunes et les préparer à vivre dans un monde hautement médiatique; les jeunes doivent absolument acquérir les compétences de la littératie numérique - développer leurs connaissances, renforcer leurs valeurs, posséder toute une gamme d'aptitudes adaptées au numérique, allant de la pensée critique à la gestion de l'information et des communications. De nos jours, nombre d'organismes migrent vers le Net que ce soit dans le domaine des affaires, des services ou même des élections démocratiques; des citoyens ayant peu de compétences numériques seront fort désavantagés lorsqu'ils auront recours aux services de santé ou gouvernementaux ou lorsqu'ils voudront participer aux activités liées à l'emploi, à l'éducation et à la vie citoyenne.

Tandis que le contenu de l'atelier est axé sur les cinq concepts clés de la littératie numérique,

ce *Guide de classe* examine les *domaines de compétences* spécifiques qu'HabiloMédias a identifiés comme étant essentiels à l'apprentissage des élèves d'ici la fin de leur éducation secondaire. Ces compétences se regroupent dans les sept catégories suivantes : *éthique et empathie, vie privée et sécurité, mobilisation de la collectivité, santé numérique, sensibilisation du consommateur, trouver et vérifier et créer et remixer*. De plus, le guide identifie les sujets qui sont appropriés pour les élèves selon leur niveau scolaire et aborde les difficultés communes associées à l'intégration complète de la littératie numérique dans la salle de classe, comme les limites de la technologie disponible et les préoccupations liées à la gestion de classe. Enfin, ce guide comprend des liens vers des ressources HabiloMédias pertinentes, des sites Web mentionnés dans l'atelier, ainsi que des applications et des outils pour créer des médias numériques dans votre classe.



Utiliser, comprendre et créer :

UN CADRE DE LITTÉRATIE NUMÉRIQUE POUR LES ÉCOLES CANADIENNES

Qu'est-ce que la littératie numérique exactement et de quelle façon pouvons-nous nous assurer que les élèves apprennent les compétences numériques dont ils ont besoin à l'école? HabiloMédias classe les compétences nécessaires en littératie numérique selon trois grands principes : *utiliser, comprendre et créer*. Ces principes forment la base de notre cadre de littératie numérique.

Les jeunes Canadiens doivent être en mesure de faire de bons choix à propos de la protection de la confidentialité, de l'éthique, de la sécurité et de la vérification de l'information lorsqu'ils utilisent des médias numériques. De plus, ils doivent se préparer à être des citoyens numériques actifs et engagés. À la lumière de nos recherches sur l'éducation à la littératie numérique au Canada, *UTILISER, COMPRENDRE ET CRÉER* fournit une feuille de route pour l'enseignement de ces compétences dans les écoles canadiennes. Le cadre présente sept aspects principaux de la littératie numérique et fournit aux enseignants des leçons de soutien et des ressources interactives qui sont liés aux résultats d'apprentissage de chaque province et territoire. Chaque leçon est également accompagnée de fiches-conseils à l'intention des parents afin de renforcer l'apprentissage à l'école et à la maison.

Pour trouver des leçons pour la maternelle à la fin du secondaire (12^e année) dans chaque catégorie, visitez le <http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/utiliser-comprendre-et-cr%C3%A9er-un-cadre-de-litt%C3%A9ratie-num%C3%A9rique-pour-les-%C3%A9coles-canadiennes>.



Légende et description des icônes du cadre



Éthique et empathie

Cette catégorie traite des compétences socio-émotionnelles des élèves et de leur empathie envers les autres ainsi que de leur capacité de prendre des décisions éthiques dans les environnements numériques lorsqu'ils font face à des questions telles que la cyberintimidation, partager le contenu des autres et accéder à la musique et aux vidéos.



Vie privée et sécurité

Ceci comprend les compétences essentielles pour gérer la vie privée, la sécurité et la réputation des élèves en ligne, par exemple : prendre des bonnes décisions lorsque vient le temps de partager son propre contenu; comprendre les techniques de collecte des données; se protéger contre les logiciels malveillants et autres dangers informatiques; et être conscient de son empreinte numérique.



Mobilisation de la collectivité

Les ressources dans cette catégorie apprennent aux élèves leurs droits en tant que citoyens et consommateurs et les habilite à influencer les normes sociales positives dans les environnements en ligne et à se faire entendre en tant que citoyens actifs et investis.



Santé numérique

La santé numérique comprend les compétences de gestion du temps passé devant un écran et l'équilibre la vie en ligne et hors ligne des élèves; la gestion des questions d'identité en ligne; le traitement des questions portant sur les médias numériques, l'image corporelle et la sexualité; et la compréhension des différences entre des relations en ligne saines et malsaines.



Sensibilisation du consommateur

Ces compétences permettent aux élèves de naviguer les environnements hautement commercialisés en ligne. Elles comprennent savoir reconnaître et interpréter la publicité, les stratégies de marque et le consumérisme; lire et comprendre les répercussions des termes et conditions et des politiques de confidentialité des sites Web; et être des consommateurs avertis en ligne.



Trouver et vérifier

Les élèves ont besoin des compétences pour trouver avec succès des sources d'information sur Internet pour leurs besoins personnels et scolaires ainsi que des compétences pour évaluer et authentifier les sources d'information qu'ils y trouvent.



Créer et remixer

Les compétences en création et remixage permettent aux élèves de créer du contenu numérique et d'utiliser le contenu existant pour leurs propres fins de façons qui respectent les considérations juridiques et éthiques, et d'utiliser des plateformes numériques pour collaborer avec les autres.

Maternelle à 3^e année

Les élèves du primaire sont déjà des utilisateurs actifs des technologies numériques, et bien qu'ils soient habituellement supervisés lorsqu'ils sont en ligne, il reste tout de même beaucoup de questions à envisager. Par exemple, les plus jeunes enfants (maternelle et 1^{re} année) ont de la difficulté à distinguer le fantasme de la réalité et tendent à accepter ce qu'ils voient sans se questionner, y compris les messages publicitaires en ligne. Ils font confiance aux personnalités et aux gens qu'ils voient dans les médias, ce qui les rend particulièrement vulnérables aux stéréotypes. Il est peu probable qu'ils songent aux conséquences de leurs actions et conçoivent la moralité en termes de raisons pour lesquelles ils sont punis plutôt que ce qui est bon ou mauvais. Ils ont tendance à imiter ce qu'ils voient faire leurs parents ou les enfants plus vieux.

Évidemment, la littératie numérique doit commencer à un niveau très simple pour

ces enfants. Nous pouvons nous servir de métaphores concrètes pour les aider à comprendre que tout ce qui se trouve en ligne est interconnecté et que ce qu'on fait en ligne pourrait être vu par n'importe qui.

En 2^e et 3^e année, les élèves ne sont toujours pas capables de penser de façon critique à propos de la technologie, prenant les environnements et les activités virtuels au pied de la lettre. Cependant, leur indépendance grandissante signifie qu'ils cherchent davantage de renseignements en ligne, et qu'ils commencent à intégrer les ordinateurs et Internet à leur vie quotidienne. Dans cette optique, c'est le bon moment pour parler des points suivants :

- les compétences en matière de stratégies de recherche;

- reconnaître comment les personnages de marque, les jeux et les activités sur les sites Web les fidélisent;
- comment protéger leurs renseignements personnels sur les sites commerciaux;
- l'idée que le matériel affiché sur Internet peut durer toute la vie;
- le fait que les gens avec qui ils interagissent ont des sentiments.



4^e à 6^e année

Les élèves du cycle moyen n'ont pas suffisamment de compétences en pensée critique pour naviguer sur le Web seuls, mais l'étude d'HabiloMédias *Jeunes Canadiens dans un monde branché* indique que près du tiers n'utilisent jamais ou utilisent rarement Internet avec un adulte. Ils se tournent de plus en plus vers leurs pairs. Ils sont plus en mesure de distinguer l'imaginaire de la réalité, mais ils peuvent encore être troublés par des médias persuasifs comme la publicité et ont du mal à s'engager sur le plan critique avec des médias qui sont réalistes, comme les nouvelles.

Étant donné qu'ils passent plus de temps sans supervision en ligne, ces élèves ont besoin d'être guidés en ce qui concerne la sécurité et la protection de la confidentialité sur Internet, et ils ont également besoin qu'on leur montre à être de bons citoyens et à utiliser Internet de façon responsable.

Comme les élèves doivent faire des recherches sur Internet

pour un grand nombre de leurs travaux scolaires, c'est également un bon moment pour leur enseigner des compétences pour effectuer des recherches efficaces et authentifier le contenu en ligne, notamment reconnaître les messages de marketing, les biais et les stéréotypes.

Les élèves de cet âge sont très actifs en ce qui a trait aux jeux et aux environnements virtuels, où ils doivent apprendre à appliquer l'empathie à leurs interactions en ligne et à résister aux techniques de ventes incitatives ainsi qu'à gérer la durée de leur consommation. Ils sont également prêts à apprendre comment leurs plateformes préférées font de l'argent et à prendre des décisions concernant la façon dont leur propre argent, leur attention et leurs renseignements personnels représentent une mine d'or.

Ils développent à présent l'habileté de penser de manière plus logique et abstraite, et voient maintenant la moralité

comme le bien et le mal, même si c'est habituellement de façon très peu nuancée. Aider les jeunes à gérer leurs interactions en ligne – pour appliquer l'empathie et éviter le conflit – est l'une des principales priorités à cet âge. Il est aussi important de leur enseigner à utiliser leur capacité à contrôler leurs émotions lorsqu'ils sont en ligne, à reconnaître quand ils se sentent en colère ou contrariés et à gérer ces émotions.

Les enfants de cet âge sont également de plus en plus sensibles aux messages concernant l'image corporelle et les normes de genre qu'ils reçoivent de la part des médias, y compris les médias numériques, et ils ont besoin d'aide pour aborder ces messages.



Premier cycle du secondaire (7^e à 8^e année)

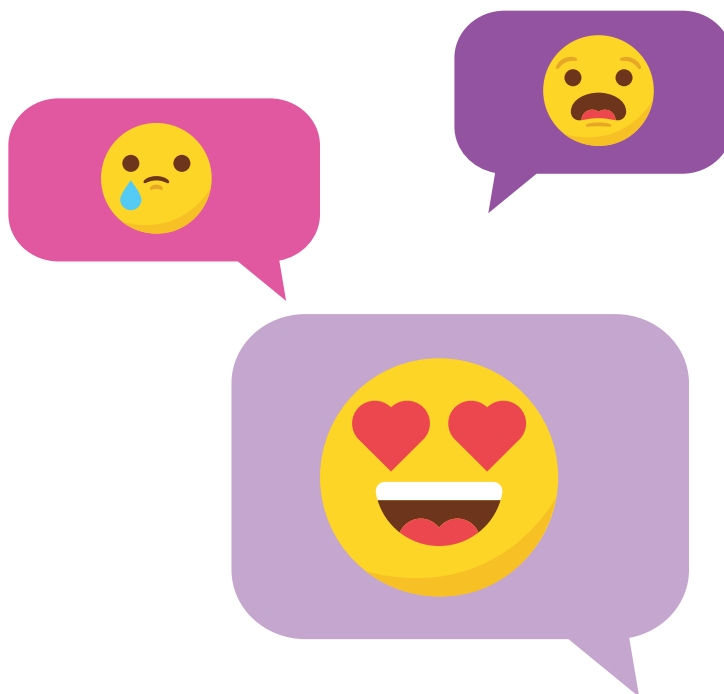
Les élèves de niveau intermédiaire ont encore besoin d'être continuellement guidés en ce qui a trait à la sécurité sur Internet et à la protection de leur confidentialité, à la façon d'être de bons citoyens et à l'utilisation responsable d'Internet. Toutefois, à cet âge ils peuvent également assumer plus de responsabilités pour les espaces et les communautés en ligne auxquels ils participent : c'est un bon moment d'encourager des normes sociales positives concernant le partage d'information et la communication. Ils commencent à laisser leur comportement et leur identité se faire influencer par leurs pairs et les médias. Souvent, ils sont pleinement capables d'adopter une pensée logique, mais ils manquent de prise de conscience personnelle pour reconnaître les failles de leur propre raisonnement ou les conséquences de leurs actions.

Comme ils font de plus en plus de recherches en ligne pour l'école, les jeunes de cet âge doivent apprendre à vérifier l'information qu'ils trouvent. C'est un bon moment pour leur présenter des stratégies pour identifier les auteurs et l'autorité de l'information

en ligne pour qu'ils puissent reconnaître l'information saine, le contenu biaisé ou haineux et les escroqueries et canulars en ligne.

À cet âge, les influences médiatiques sur les normes de genre et l'image corporelle sont de plus en plus intenses. Les jeunes doivent apprendre à appliquer les concepts clés de littératie médiatique aux espaces en ligne comme les réseaux sociaux. Comme leur utilisation de la technologie numérique est de plus en plus de nature sociale, il est important de leur apprendre que leurs publications en ligne peuvent être permanentes et comment gérer activement leur réputation et leur identité en ligne.

Les jeunes de cet âge commencent aussi à former des amitiés plus intenses et, dans certains cas, des relations amoureuses. En outre, ils partagent de plus en plus de contenu personnel en ligne. Alors que les jeunes participent plus activement aux réseaux sociaux et aux jeux multi-joueurs, il est essentiel d'encourager l'empathie et de leur apprendre comment s'en servir en ligne. Pour réduire l'intimidation et le conflit en ligne, nous devons leur enseigner à reconnaître les pièges à empathie qui nous empêchent de ressentir de l'empathie dans des situations où nous le ferions normalement.



Deuxième cycle du secondaire (9^e à 12^e année)

Compte tenu l'autonomie des adolescents, il n'est plus possible de leur interdire de faire certaines choses, surtout en ligne. Les interdictions strictes ne fonctionnent plus parce qu'à cet âge, les adolescents tentent d'établir leurs propres règles et peuvent facilement contourner celles avec lesquelles ils ne sont pas d'accord. Plus important encore, les restrictions lourdes coupent les discussions entre les adultes et les jeunes à propos de la façon sécuritaire de réduire les risques, chose qui intéresse grandement les jeunes.



Contrairement à la croyance populaire, la cyberintimidation demeure un problème à l'école secondaire. Les élèves de ce niveau devraient apprendre des moyens de s'élever contre la cyberintimidation et d'avoir une incidence positive dans les cas de cyberintimidation individuelle et dans la création d'espaces en ligne plus tolérants et respectueux.

Étant donné l'intensité des relations entre les adolescents, il est souvent difficile de distinguer l'intimidation des « situations dramatiques », mais les deux peuvent causer un réel tort si elles ne sont pas abordées de manière appropriée. Les enjeux concernant les relations en ligne sont plus sérieux à cet âge car les élèves commencent à se fréquenter et les activités comme le sextage sont plus courantes.

Aussi, les élèves des niveaux supérieurs sont les plus grands propriétaires de téléphones cellulaires. Il est alors essentiel d'enseigner à ces élèves à établir l'équilibre entre leur vie en ligne et leur vie hors ligne et à gérer le stress associé aux médias sociaux. Comme les adolescents créent constamment une empreinte numérique lorsqu'ils partagent en ligne, il est également important

qu'ils apprennent à faire une impression positive et à tenir compte de la nécessité d'obtenir le consentement avant de partager une photo ou tout autre contenu appartenant à quelqu'un d'autre.

Les élèves au secondaire utilisent Internet pour consulter les actualités, de telle sorte qu'il leur est essentiel d'apprendre à employer les compétences nécessaires pour trouver et vérifier de l'information dans la classe comme à l'extérieur de celle-ci. Ils doivent aussi apprendre à utiliser les sources en ligne de manière responsable – par des paraphrases et des citations de leurs sources, par exemple, au lieu de simplement copier-coller.

Les adolescents dépendent des médias comme les émissions de télévision, les magazines, le Web et les médias sociaux pour découvrir des sujets d'intérêt, notamment des sujets qui créent de l'embarras ou qui sont tabous comme les questions traitant de sexualité, de relations amoureuses ou de santé mentale. L'éducation à la littératie médiatique est également nécessaire afin de s'engager de manière critique avec des représentations de la sexualité dans les médias.

La littératie numérique intégrée au programme d'études

Les enseignants peuvent parfois avoir de la difficulté à trouver le temps de réaliser des activités de littératie numérique. Avec tout ce que vous vous attendez de couvrir dans une année ou un semestre, il peut sembler ardu d'y intégrer des activités de littératie numérique.

En fait, la littératie médiatique et numérique fait déjà partie du programme d'études. La section Ressources pédagogiques (<http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques>) du site Web d'HabiloMédias comporte des listes de résultats d'apprentissage en éducation aux médias et littératie numérique pour chaque province et territoire, avec des liens vers des ressources qui respectent ces exigences.

Lorsque nous pensons à la littératie numérique comme la façon dont nous utilisons la technologie, il est facile de voir son lien avec les matières dans le programme d'études. En fait, en considérant à quel point la technologie numérique est tissée dans la vie des élèves, il est difficile de penser à une matière qui n'a pas besoin d'intégrer la littératie numérique.

Langue française :

Les attentes et les résultats d'apprentissage liés à la littératie médiatique sont très fréquents dans les cours de langue française et s'appliquent encore aux médias numériques. Certaines des implications les plus importantes des concepts clés de la littératie médiatique – comme l'idée selon laquelle tout le monde peut publier en ligne – font en sorte que les compétences de littératie médiatique sont plus importantes que jamais, mais cela nécessite à la fois des manières plus actuelles de reconnaître la publicité, par exemple, et les façons par lesquelles nous sommes susceptibles aux biais.

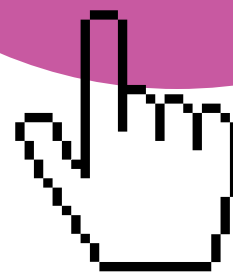
La technologie numérique fournit également des occasions énormes pour la production de médias créatifs. Nous devons tirer profit de ces occasions, tout en nous assurant que nos élèves comprennent les enjeux éthiques sous-jacents – ainsi que leurs propres droits en tant que créateurs de médias.

Études sociales et sciences sociales :

Les enseignants d'études sociales peuvent explorer l'utilisation d'Internet pour des recherches, y compris l'accès à de l'information non censurée et à différentes sources de nouvelles. Comme dans le cours de français, les élèves peuvent également apprendre

« La littératie numérique est un élément clé de l'apprentissage, au même titre qu'apprendre l'histoire et la façon d'étudier l'histoire ou qu'apprendre les sciences et la façon d'étudier les sciences; ainsi, on apprend les technologies de l'information et de la communication (TIC) et les habiletés d'utilisation des TIC. »

(Digital participation, digital literacy, and school subjects: A review of the policies, literature and evidence. Futurelab, 2009)



à faire la distinction du biais, de la désinformation et de la propagande dans le contenu en ligne. Dans les classes plus avancées comme l'anthropologie et la psychologie, les élèves peuvent apprendre la façon dont les valeurs de leurs communautés en ligne sont modulées et la façon dont les caractéristiques des environnements en ligne influencent notre comportement.

Carrières :

Les élèves doivent apprendre que ce qu'ils publient en ligne peut circuler pendant longtemps – et qu'ils ont un certain contrôle sur l'effet positif ou négatif sur leur image. Ils doivent également acquérir les compétences numériques et les habitudes qui seront essentielles dans le futur monde du travail.

Santé et développement personnel :

Comme la technologie numérique est au cœur de la vie des jeunes, aucun autre sujet ne peut avoir besoin d'intégrer plus la littératie numérique que la santé. L'image des jeunes est influencée par les photos de leurs pairs – et d'eux-mêmes – qu'ils sélectionnent et, souvent, qu'ils modifient ou manipulent avec soin. De même, la ligne qui les sépare des célébrités qu'ils admirent – dont les images sont très certainement transformées par Photoshop – est pratiquement disparue, car ils participent tous dans les mêmes plateformes comme Instagram. Au-delà de l'image corporelle, les jeunes doivent être en mesure de poser des questions quant

aux idéaux de masculinité et de féminité auxquels ils se sentent incités à souscrire sur les réseaux sociaux.

La santé des jeunes peut également être affectée par certaines des caractéristiques des médias numériques comme la pérennité des données et la capacité de partager, ce qui fait en sorte qu'il est très difficile de se déconnecter et qui crée la hantise de la « crainte obsessionnelle de manquer à l'appel », soit l'idée que vos amis ont du plaisir en ligne sans vous.

Enfin, les élèves doivent comprendre certains des effets que peuvent avoir les médias numériques sur les relations, ainsi que la manière d'aborder ces effets. De plus, ils doivent comprendre comment des notions comme le respect et le consentement s'appliquent au contexte en ligne.

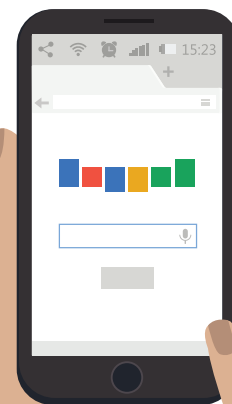
Arts :

Comme de plus en plus de productions artistiques sont créées ou distribuées par des médias numériques, les cours d'arts doivent également refléter l'impact de la technologie numérique. L'Internet a définitivement représenté un avantage mitigé pour la plupart des industries artistiques, mais les élèves doivent comprendre ces changements – et être en mesure de voir quels changements sont à venir – s'ils envisagent une carrière dans les arts.

Technologie :

Enfin, les cours de technologie doivent eux-mêmes adopter une vision plus large de la littératie numérique et ne pas mettre l'accent uniquement sur les compétences techniques – qui seront probablement désuètes quelques années après l'obtention du diplôme des élèves – mais plutôt sur une compréhension critique de la technologie numérique.

Pour plus d'information sur la façon dont la littératie numérique se rattache au programme d'études de votre province ou territoire, consultez <http://habilomedias.ca/ressources-pedagogiques/resultats-de-education-medias-par-province>.



La technologie numérique en classe : Conseils pour les non-experts

Un obstacle commun à l'intégration de la littératie numérique en classe est celui de penser que les élèves savent déjà tout ce dont ils ont besoin à propos de la technologie numérique. Il est toutefois important de ne pas confondre l'aisance et la véritable littératie : comme l'indique un enseignant du secondaire d'une école de l'Atlantique : « Je ne pense pas que les élèves comprennent Internet tant que ça. Je pense qu'ils se limitent à quelques rares outils sur Internet et qu'ils ne pensent pas que c'est aussi étendu que ça ne l'est. Ils s'enferment dans l'utilisation d'une certaine manière et ne sont pas créatifs... Je suis toujours surpris par le manque de connaissances des élèves quant à la façon de naviguer et de réaliser des recherches en ligne. »

Il n'est pas nécessairement vrai que les élèves connaissent plus la technologie que leurs enseignants; en fait, certaines études révèlent exactement le contraire.

La littératie numérique ne concerne pas seulement la technologie, mais aussi la capacité de l'utiliser et de s'y engager de manière critique. C'est pourquoi les enseignants ont encore un rôle essentiel pour enseigner la pensée critique et amener les élèves à explorer des questions qu'ils n'auraient même pas su comment poser.

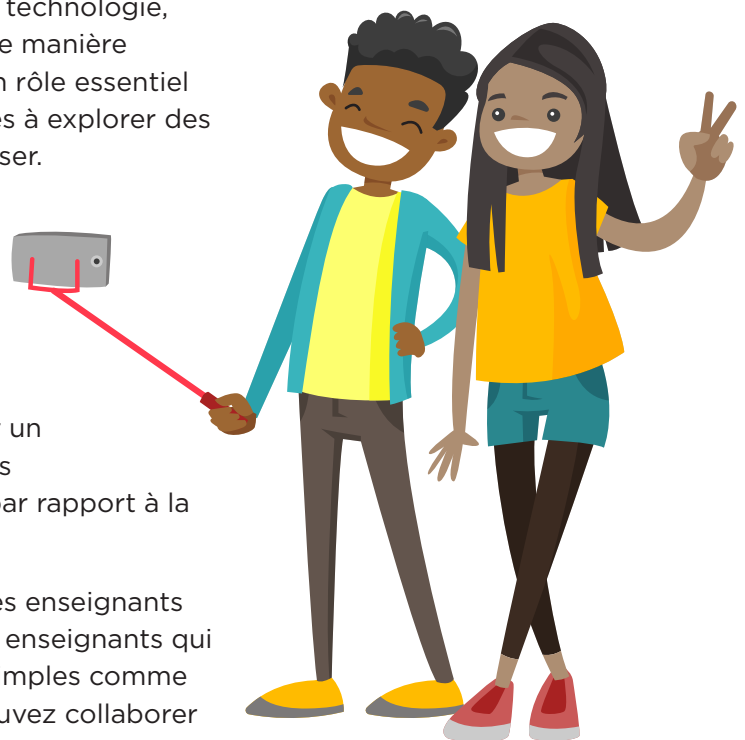
Une bonne approche consiste à valoriser l'aisance des élèves à l'égard de la technologie numérique en les laissant être les experts lorsque possible.

Il est vrai que les jeunes apprennent souvent rapidement les fonctions de base d'un nouvel outil technologique. Ainsi, au lieu de leur montrer à utiliser un outil en particulier, dites-leur ce que vous voulez qu'ils réalisent et donnez-leur des options et des conseils par rapport à la façon de faire.

Aussi, n'oubliez pas que vous pouvez utiliser les autres enseignants comme ressource. Peut-être y a-t-il à votre école des enseignants qui intègrent déjà des projets numériques relativement simples comme des balados ou des histoires numériques, ou vous pouvez collaborer avec un collègue à l'intégration d'un nouvel outil ou d'une nouvelle technique.

« Pour mener un projet, au lieu d'enseigner la façon d'utiliser un outil de création vidéo en particulier... j'ai donné des choix aux élèves. S'ils voulaient essayer quelque chose, je les encourageais à l'apprendre d'eux-mêmes. »

(Matthew Farber, University of Northern Colorado)



La technologie numérique en classe : Conseils de gestion de classe

Une des préoccupations souvent relevées lorsque nous interviewons des enseignants est celle que l'intégration de la technologie numérique à la salle de classe – en particulier les dispositifs des enfants – puisse être accompagnée d'un grand nombre de problèmes de comportement et d'attention.

C'est indéniablement une possibilité, et c'est l'une des raisons pour lesquelles nous avons trouvé que les enseignants les plus âgés – qui avaient plus confiance en leurs habiletés de gestion de classe – avaient plus de probabilité que les jeunes d'utiliser la technologie numérique avec leurs élèves.

Voici deux conseils utiles pour utiliser la technologie dans votre classe tout en maintenant les perturbations au minimum.

D'abord, n'utilisez la technologie que lorsque vous avez une raison spécifique de le faire. L'intégration de la technologie dans la classe *n'a pas à se faire n'importe comment : en fait, c'est une excellente manière de modéliser une utilisation consciente et intentionnelle de la technologie numérique, notion que les enfants doivent apprendre.*

Ensuite, assurez-vous que vous avez présenté clairement aux élèves la raison pour laquelle ils utilisent la technologie, ainsi que vos attentes quant à la manière de l'utiliser. Une bonne manière d'établir des attentes est par une politique d'utilisation responsable, qui est un moyen important de garder vos élèves en sécurité en ligne et de leur permettre d'utiliser la technologie numérique pour soutenir leur apprentissage.

Une politique d'utilisation responsable doit réaliser deux objectifs : établir *des règles* pour faire comprendre aux élèves exactement ce qu'ils ont le droit de faire et ce qu'ils n'ont pas le droit de faire et établir des procédures pour qu'ils sachent quoi faire si quelque chose tourne mal – s'ils se retrouvent accidentellement sur un site Web inapproprié, par exemple. Une explication claire de ces procédures – et rassurer les élèves en leur

« Les enseignants qui connaissent le plus de succès ont des intentions claires quant à leur façon d'utiliser la technologie, et lorsqu'ils n'utilisent pas la technologie, elle ne se trouve pas devant les enfants. »

(Jim LaPlante, directeur du Technology for Upper Canada College)



« Comme nous définissons des attentes pour la classe, mes élèves sont tenus responsables. Ils reconnaissent qu’avoir la possibilité d’utiliser leur dispositif — que ce soit un téléphone cellulaire, une tablette ou un ordinateur portable — permettait vraiment de faciliter leur apprentissage. »

(Sarah Dalzell, Surrey, C.-B.)

disant qu’ils n’auront pas d’ennuis en autant qu’ils les suivent – est la clé pour inciter les élèves à s’adresser à vous quand ils ont un problème plutôt que d’essayer de le cacher.

Quand vous présentez la politique, au lieu de « dicter la loi », envisagez de l’utiliser comme une occasion d’apprentissage offrant aux élèves une discussion sur ce qui est sécuritaire et risqué, bien et mal en ligne, et une possibilité de prévoir ce qui peut mal tourner. Les élèves plus âgés peuvent même participer à l’élaboration de la politique de classe.

Un grand nombre d’écoles, districts et ministères ont déjà des politiques d’utilisation responsables. Ainsi, votre première étape consiste à découvrir s’il en existe une. Toutefois, elles ne sont pas toujours rédigées dans un langage convivial pour les enfants. C’est pourquoi vous pourriez l’adapter pour leur permettre de comprendre avec plus de clarté. (Vous pouvez faire participer vos élèves en les divisant en groupes dont chacun est responsable d’adapter une partie de la politique.)

Assurez-vous aussi que les parents de vos élèves connaissent l’existence de la politique de classe. Il sera plus facile de leur en parler si des problèmes surviennent.



La technologie numérique en classe : Aborder les limites de la technologie

Si de nombreux enseignants s'inquiètent à propos de l'incidence de la technologie s'ils la laissent pénétrer, le problème est toutefois le contraire dans certaines écoles – la technologie nécessaire est inexistante.

Trois bonnes stratégies permettent de surmonter cette difficulté. D'abord, retournons à nos cinq concepts clés de la littératie numérique. Il n'est pas nécessaire d'avoir des outils technologiques pour les comprendre. Ensuite, découvrez les outils gratuits (ou semi-payants) que vous pouvez utiliser lorsque les options plus coûteuses ne sont pas disponibles. Enfin, utilisez la technologie que les élèves connaissent déjà.

Que vous ayez accès ou non à la technologie maintenant, il ne fait aucun doute que presque tous nos élèves auront besoin de leurs habiletés de littératie numérique au cours de leur vie. Si vous commencez par l'objectif de communication des concepts clés, vous pouvez vous demander quel est le minimum de technologie nécessaire pour les amener à comprendre. Même si vous disposez de la technologie, cette approche peut être utile pour les élèves plus jeunes. Par exemple, l'une de nos principales leçons sur le concept des médias numériques en réseau ne nécessite rien de plus sophistiqué qu'un fil.

Ne tombez pas dans le piège d'utiliser la technologie par pur plaisir. Demandez-vous : est-ce que les élèves apprennent à utiliser la technologie, ou l'utilisent-ils pour faire des choses qu'ils ne pourraient pas faire sans elle – pour choisir comment présenter leurs habiletés, pour prendre des mesures dans le monde réel et pour présenter leurs travaux à un auditoire plus vaste?

Il est également important de garder à l'esprit que les élèves n'ont pas nécessairement à travailler avec des outils professionnels haut de gamme. Avec un peu de recherche, vous pouvez trouver des applications ou des services en ligne qui feront presque tout ce dont vous avez besoin pour la production médiatique, que ce soit pour l'enregistrement audio, le montage vidéo ou même la création d'effets spéciaux de base comme l'utilisation d'un écran vert. Dans certains cas il s'agit d'outils semi-payants (« freemium ») – pour lesquels il faut payer pour obtenir des fonctionnalités complètes ou exporter une version finale sans tatouage numérique – mais ceux-ci sont habituellement relativement abordables, et la version gratuite peut très bien convenir aux objectifs de la classe. (Pour obtenir des



suggestions, consultez la section d'exemples de ressources à la page 21.)

Enfin, vous pouvez faire appel à la technologie dont disposent les élèves en les invitant à apporter leur propre appareil. Voici cinq meilleures pratiques qui ont été identifiées par des recherches pour mettre en place la méthode « Apportez votre propre appareil » :

1. Ne prétendez pas savoir quelles sont les plateformes utilisées par les élèves

Ce qui est populaire varie beaucoup selon l'âge et peut être différent d'une école à l'autre dans une même ville. Même si vous ne prévoyez pas utiliser la plateforme préférée de vos élèves, il peut être éclairant de découvrir quelles sont celles qu'ils utilisent.

2. Ne leur demandez pas de se brancher à leurs comptes personnels et laissez les élèves publier de façon anonyme grâce à un pseudonyme

Afin d'éviter le risque d'erreur de contexte, vous pouvez suggérer aux élèves de participer à l'aide de comptes sur mesure qu'ils auront créés pour l'école, et leur permettre de publier de façon anonyme grâce à un pseudonyme pour éviter qu'ils se sentent gênés. (Vous pouvez garder un suivi des pseudonymes afin que vous puissiez savoir qui a publié quoi.)

3. Si les élèves ont moins de 13 ans, créez un compte de classe

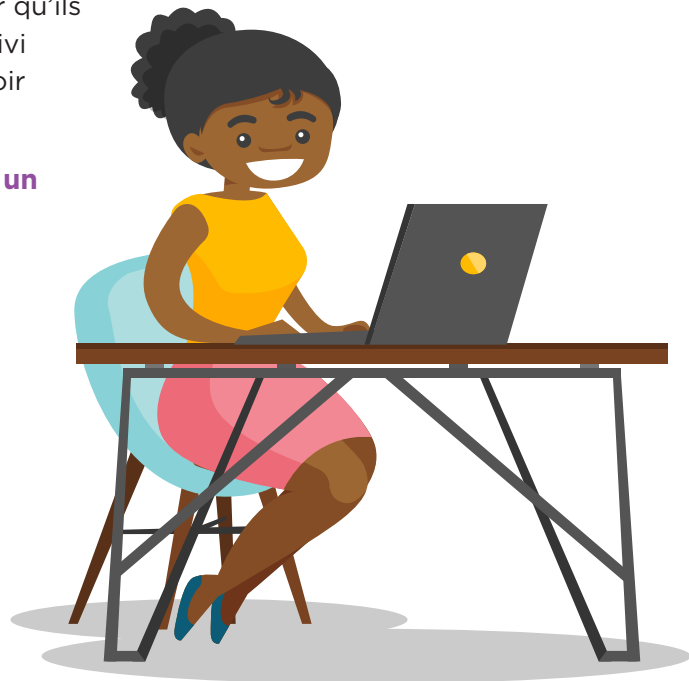
La plupart des réseaux sociaux ne permettent pas aux enfants de moins de treize ans de créer un compte, donc même si vos élèves les utilisent déjà pour des raisons personnelles, vous devrez créer un compte de classe s'ils n'ont pas atteint cet âge.

4. Utilisez des mots-clic « hashtags » pour centrer la conversation

Certains réseaux sociaux, comme Twitter et Instagram, vous permettent d'utiliser des mots-clic pour centrer la conversation et faire disparaître de l'écran tout contenu non pertinent. Vous pouvez utiliser un mot-clic comme votre nom et le code du cours pour leur permettre uniquement de voir les micromessages pertinents.

5. Proposez une activité de rechange aux élèves qui ne peuvent pas ou qui ne veulent pas participer

Respectez le fait que certains élèves ne veulent pas ou ne sont pas en mesure d'utiliser ces plateformes, et trouvez des moyens de rechange pour leur permettre de participer peu importe les activités pour lesquelles vous les utilisez.



La technologie numérique en classe : Connecter votre classe au monde

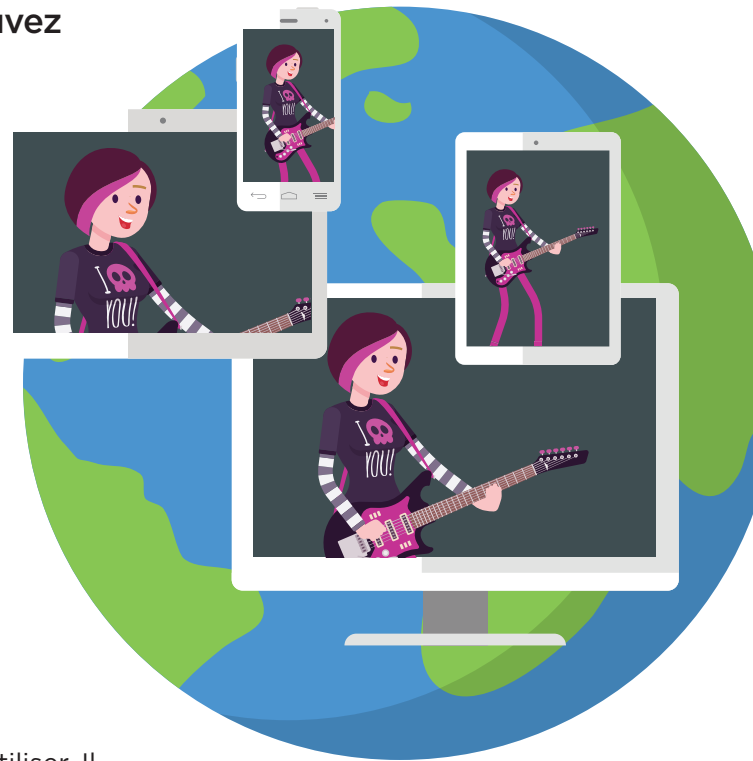
Les plateformes comme les médias sociaux peuvent être très efficaces pour maintenir la connexion avec vos élèves en dehors des heures de classe, en plus de communiquer avec les parents. Vous pouvez utiliser des plateformes comme Pinterest pour partager les travaux des élèves et permettre aux parents de les voir ou pour fournir des modèles aux élèves qui leur serviront de référence lorsqu'ils travailleront sur un projet.

Les réseaux comme Twitter ou Facebook peuvent être utiles pour partager les nouvelles de la classe comme les devoirs ou les dates d'échéance des travaux.

Si vous le voulez, vous pouvez aussi utiliser un service comme Blogger ou Wordpress pour créer un blogue de classe qui fera les deux : les blogues peuvent aussi être reliés à Twitter et Facebook pour que chaque nouvelle publication y soit également partagée.

Quoiqu'il arrive, vous devrez choisir quelle plateforme utiliser. Il y a certainement des avantages à adopter des plateformes comme les réseaux sociaux que les élèves utilisent déjà : il leur faudra moins de temps pour apprendre à les utiliser, ils sont déjà captivés parce qu'ils les connaissent déjà et comme ils sont déjà inscrits, vous ne les exposez pas à de nouvelles préoccupations relatives à la confidentialité des données.

Toutefois, l'utilisation de plateformes auxquelles les élèves sont déjà inscrits peut augmenter les risques relatifs à la vie privée, car cela risque de « franchir le passage » entre leur vie privée et leur vie scolaire en ligne. Les élèves utilisent surtout ces services pour socialiser, évidemment. Ainsi, il y a un risque accru de distractions, et ils peuvent accueillir avec hostilité le fait que l'école fasse intrusion dans un espace qu'ils considèrent comme étant le leur. Enfin, peu importe à quel point une plateforme est populaire, vous ne devriez pas supposer que tous vos élèves l'utilisent, veulent l'utiliser ou ont la permission de le faire.



Gérer votre identité en ligne

Une implication du fait que la technologie numérique est en réseau est que si vous êtes en ligne, vous êtes connectés à vos élèves (et à leurs parents). Ce n'est pas nécessairement négatif, mais vous devez prendre des mesures actives pour en prendre contrôle.

Voici cinq conseils pour prendre contrôle de votre identité en ligne :

1. Découvrez si votre école, votre conseil/district, votre ministère ou votre organisation professionnelle a une politique concernant les médias sociaux

Un grand nombre d'écoles, de districts et de ministères de l'éducation disposent de politiques sur la manière de se comporter des enseignants sur les médias sociaux. Ainsi, un bon point de départ consiste à vérifier si vous êtes soumis à une telle politique. Certains organismes de contrôle et certaines fédérations d'enseignants ont également des lignes directrices et des recommandations.

2. Ne publiez rien concernant votre emploi sur vos réseaux personnels – mais rappelez-vous que les gens vous voient comme un enseignant

De nombreux enseignants séparent leurs comptes « public » et « privé » pour établir une distinction entre leurs vies personnelle et professionnelle. Il peut s'agir d'une bonne stratégie, mais rappelez-vous que même quand vous publiez sur votre compte « personnel », vous êtes toujours un enseignant.

3. N'interagissez pas avec les élèves en ligne sauf en contexte scolaire

4. Évitez les commentaires négatifs, le sarcasme et les abréviations, même dans un groupe ou un forum privé

5. Réfléchissez avant de publier des photos

En général, il est utile de concevoir la présence en ligne comme le fait d'être un enseignant dans un village : faites comme si tout ce que vous faisiez finissait par se savoir. Ainsi, il est préférable de ne pas interagir avec les élèves en ligne sauf quand c'est clairement en contexte scolaire et jamais dans un média privé comme le textage; ne faites pas de commentaires négatifs ou sarcastiques et évitez tout ce qui pourrait être mal interprété comme les abréviations, même dans un espace supposément privé; réfléchissez bien à la façon dont seront perçues les photos avant de les publier.

« Les enseignants doivent faire attention lorsqu'ils publient des photos des élèves si les parents n'ont pas signé la décharge médiatique de l'école. Pour nos élèves les plus jeunes, il peut être préférable de garder un compte privé et d'informer les parents qu'ils devront demander l'accès et obtenir une approbation avant d'avoir la possibilité de voir quoi que ce soit. »

(The Educator's Guide to Social Media)

Ressources HabiloMédias

Trouver des ressources

Cadre de littératie numérique :

<http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/utiliser-comprendre-et-cr%C3%A9er-un-cadre-de-litt%C3%A9ratie-num%C3%A9rique-pour-les-%C3%A9coles-canadiennes>

Outil de recherche de ressources :

<http://habilomedias.ca/ressources-pedagogiques/trouvez-lecons-ressources>

Résultats d'apprentissage en littératie numérique et médiatique par province et territoire :

<http://habilomedias.ca/ressources-pedagogiques/resultats-de-leducation-medias-par-province>

Tutoriels sous licence et ateliers de perfectionnement professionnel :

<http://habilomedias.ca/ressources-pedagogiques/ressources-sous-licence>

Vérifiez à quelles ressources vous avez accès :

<http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/ressources-sous-licence/v%C3%A9rifiez-%C3%A0-quelles-ressources-vous-avez-acc%C3%A8s>

Vidéos

Page YouTube

https://www.youtube.com/channel/UC_jQ4vYf-WPf4_5eSdGABWQ

Plans de leçons

Tout ce qui brille n'est pas de l'or

<http://habilomedias.ca/lecon/sur-droit-chemin-lecon-2%C2%A0-tout-ce-qui-brille-est-pas-lor>

Authentification au-delà de la classe

<http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/authentification-au-del%C3%A0-de-la-classe>

Avatars et image corporelle

<http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/avatars-et-image-corporelle>

Comportement éthique en ligne : Éthique et empathie

<http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/comportement-%C3%A9thique-en-ligne%C2%A0-%C3%A9thique-et-empathie>

Composer avec le stress numérique

<http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/composer-avec-le-stress-num%C3%A9rique>

Comment avoir une influence positive quand tu es témoin de cyberintimidation

<http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/agis-comment-avoir-une-influence-positive-quand-tu-es-t%C3%A9moin-de-cyberintimidation>

Capsule témoin sur Internet

<http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/capsule-t%C3%A9moin-sur-internet>

Ton curriculum vitæ virtuel

<http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/ton-curriculum-vit%C3%A6-virtuel>



Webographie

Sites Web et ressources dont il est question dans le cadre de cet atelier

Authentification de l'information :

Qwant Junior

<https://www.qwantjunior.com/>

Encyclopédie Universalis

<https://www.universalis.fr/encyclopedie/richard-iii-1452-1485-roi-d-angleterre-1483-1485/>

Le Gorafi

<http://www.legorafi.fr/>

Pacific Northwest Tree Octopus

<https://zapatopi.net/treeoctopus/>

Wikipédia L'encyclopédie libre

https://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Accueil_principal

Animation image par image :

Information : Quand elle est diffusée...

<https://www.youtube.com/watch?v=oGW3c6V6o6M>

Her Morning Elegance

<https://vimeo.com/13781225>

Vidéos virales :

Palourde léchant du sel

<http://bit.ly/1jkdcy2>

Un scooter tombe dans un trou

<http://bit.ly/2gNPYOL>

Une belette sur un pic-bois

<http://bit.ly/2yOOePY>

Un aigle attrape un bébé

<http://bit.ly/2yOg4hS>

Capsules temporelles :

Ouverture d'une capsule temporelle cachée dans une sculpture à Montréal

<https://www.lafabriqueculturelle.tv/capsules/5525/l-incroyable-decouverte-d-une-capsule-temporelle>



Exemples de ressources pour intégrer les médias à votre classe

Animation

Clapmotion

Application d'animation image par image très simple pour ordinateurs Chromebook
<http://clapmotion.com/>

MonkeyJam

MonkeyJam est un programme d'animation image par image et de « penciltest » numérique.
<http://monkeyjam.org/>

Stop Motion Studio

Application d'animation image par image pour iOS et Android

Toondoo

Créateur de film d'animation en ligne
<http://www.toondoo.com/>

Traitement audio

Audacity

Logiciel de traitement audio
<https://audacity.fr.softonic.com/>

Hokusai

Application de traitement audio pour iOS

Lexis Audio Editor

Application d'enregistrement et de traitement audio pour Android, iOS et Windows
<http://www.lexisaudioeditor.com/>

Blogage

Blogger

Plateforme de blogage.
<https://www.blogger.com/>

Edublogs

Plateforme de blogage éducatif.
<https://edublogs.org/>

Wordpress

Plateforme de blogage et de conception Web.
<https://wordpress.com/>

Bandes dessinées

Comics Head

Application de création de bandes dessinées pour iOS.

Comic Strip It!

Application de création de bandes dessinées pour Android.

Pixton

Créateur de bandes dessinées en ligne.
<https://www.pixton.com/ca/>

Jeux

GameMaker Studio

Créateur de jeux très complet.
<https://www.yoyogames.com/gamemaker>

Sploder

Créateur de jeux en ligne de base.
<http://www.sploder.com/free-game-creator.php>

Ballados

TeacherCast Podcasting Network

TeacherCast héberge des balados et des vidéos pour les enseignants et les classes.

<http://www.teachercast.net/category/podcasting-network/teachercast-podcast/>

Podomatic

Outil de baladodiffusion étape par étape.

<https://www.podomatic.com/>

Outils de remixage

MediaBreaker

Outils de remixage conçu par des éducateurs en littératie médiatique.

<http://thelamp.org/portfolio/media-breaker/>

Sources de contenu de remixage

Musopen

Musique classique gratuite du domaine public

<https://musopen.org/>

Sound Jay

Musique et effets sonores gratuits

<https://www.soundjay.com/>

The Moving Image Archive

Librairie de films numériques, presque tous du domaine public.

<http://archive.org/details/movies>

Scénarimage

Storyboarder

Logiciel de scénarimage gratuit pour Mac et Windows

<https://wonderunit.com/storyboarder/>

Montage vidéo

Filmora

Montage vidéo en ligne

<https://filmora.wondershare.com/>

Aussi disponible comme application pour iOS et Android.

iMovie

Montage vidéo pour iOS.

<https://www.apple.com/ca/imovie/>

WeVideo

Montage vidéo en ligne

<https://www.wevideo.com/>

Movie Maker

Montage vidéo pour Windows.

<http://www.windows-movie-maker.org/>

Video Cutter

Montage vidéo en ligne très simple

<http://online-video-cutter.com/>

À propos d'HabiloMédias

HabiloMédias est un organisme canadien sans but lucratif dédié à la maîtrise des médias et des littératies numériques. HabiloMédias vise à développer chez les enfants et les adolescents canadiens l'esprit critique qui leur permette d'utiliser les médias à titre de citoyens numériques actifs et éclairés.

HabiloMédias :

- offre des centaines de ressources en éducation aux médias et aux nouvelles technologies : des leçons « prêtes à enseigner », des jeux éducatifs en ligne pour les enfants, et de la documentation sur l'éducation aux médias. Tout ceci se trouve sur le site d'HabiloMédias <http://habilomedias.ca>.
- organise des formations, et fournit des ressources en matière de perfectionnement professionnel (PP). Les ministères provinciaux ou territoriaux, les systèmes régionaux de bibliothèque, les institutions post secondaires, et les écoles, peuvent se procurer une licence d'utilisation permettant l'accès à ces ressources.
- mène des recherches. Depuis 2000, *Jeunes Canadiens dans un monde branché* — la plus vaste étude exhaustive de ce type au Canada — a examiné les habitudes d'utilisation d'Internet et les attitudes de plus de 17 000 élèves depuis la quatrième année du primaire jusqu'à la fin du secondaire. Les rapports faisant état des résultats des groupes de discussion et du sondage en salle de classe de la Phase III peuvent être consultés au <http://habilomedias.ca/jcmb>.
- héberge, en partenariat avec la Fédération canadienne des enseignantes et des enseignants, la *Semaine éducation médias*. L'objet de cette semaine est de promouvoir l'éducation aux médias comme composante primordiale de l'éducation des jeunes. Le but est aussi d'encourager la pratique de l'éducation aux médias dans les foyers, les écoles, et les communautés. Pour de plus amples informations concernant la *Semaine éducation médias*, rendez-vous sur le site <http://www.semaineducationmedias.ca>.



Coordonnées des bureaux :

HabiloMédias

205, rue Catherine, Bureau 100
Ottawa, Ontario, Canada
K2P 1C3

Téléphone : 613-224-7721

Télécopieur : 613-761-9024

Courriel : infos@habilomedias.ca

Site web : habilomedias.ca