

Produit n° 2

Support de cours pour le développement de l'éducation aux médias sociaux dans les écoles

Que signifie l'éducation 4.0 ?

Médias sociaux

Caractéristiques des médias sociaux et de l'apprentissage numérique
et éducation aux médias sociaux - Concepts clés

Gestion de l'information en ligne

Gestion de l'image de soi et de l'identité

MODULE 1



Les défis de l'éducation 4.0

Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



Erasmus+ ref.no. 2019-1-R001-KA201-063996

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.



Objectif du module

L'évolution de l'éducation devrait refléter les changements de la révolution industrielle 4.0 qui transforme le monde. L'Internet des objets (IoT), le Big Data et l'intelligence artificielle (IA) ont un impact sur les principales industries et, par conséquent, sur les emplois. Les étudiants d'aujourd'hui seront les futurs professionnels des années 2030. Les écoles d'aujourd'hui doivent les aider à développer les compétences appropriées et les soutenir dans leur futur rôle. À cette fin, les écoles, et plus généralement les institutions de formation, ont besoin d'enseignants formés pour travailler dans cette ère de transformation technologique.

L'éducation 4.0 devrait rendre le processus d'apprentissage plus personnalisé, basé sur les échanges entre pairs, axé sur la résolution de problèmes et utile pour toute la vie. Quel pourrait être le schéma directeur de l'avenir de l'apprentissage ? Il est certain qu'il faut compter sur le déploiement du potentiel des technologies numériques et des contenus en libre accès et, bien sûr, sur leur accessibilité. Les enseignants et les formateurs doivent explorer le potentiel de l'apprentissage à distance, comme l'a montré la crise du coronavirus. Ils doivent réorienter leur plan d'enseignement vers une approche plus personnalisée en fonction des étudiants. En ce qui concerne le choix des outils éducatifs, les enseignants doivent tenir compte du fait qu'ils peuvent contrôler leur sujet, qui possède son propre ensemble de connaissances et d'informations, mais qu'ils ne peuvent pas établir au préalable comment les étudiants peuvent appréhender ces connaissances : les étudiants auront à leur disposition de plus en plus de technologies et d'appareils pour s'instruire. Cela signifie que les enseignants et les étudiants doivent être en mesure de choisir les meilleurs outils et techniques pour construire un savoir spécifique : apprentissage mixte, BYOD (Bring Your Own Device, « Amener/Apporter votre propre matériel/appareil ») et classes inversées, pour ne citer que quelques exemples.

L'éducation 4.0 est centrée sur une méthodologie d'*apprentissage par projet*. Les étudiants doivent être familiarisés avec l'apprentissage par projet dès le début de leur scolarité. Cette partie de l'éducation 4.0 leur permettra d'acquérir des compétences en matière d'organisation, de gestion du temps et de collaboration. Une frontière importante à explorer pour l'éducation du futur est l'expérience spécifique au domaine. Pour l'enseignement supérieur, cela peut se traduire par une immersion dans le monde réel où les étudiants peuvent améliorer leurs connaissances. Pour l'enseignement primaire et secondaire inférieur, cela peut se traduire par la possibilité d'avoir des





expériences en dehors de la salle de classe comme dans des organismes d'éducation pertinents mais en dehors du cadre formel tels que les musées, les centres de médias, les centres d'études historiques, etc.

Un autre domaine important de compétences à développer dans l'EDU 4.0 est l'analyse des données. Nous devons considérer ceci à la fois pour l'importance croissante de l'analyse statistique pour décrire et prédire des événements futurs mais aussi afin de développer les compétences de critique des sources. Internet met à disposition de nombreuses informations, mais elles sont inutiles si les utilisateurs ne peuvent pas distinguer celles qui sont ou ne sont pas fiables.

Enfin, le modèle actuel d'apprentissage, basé sur la mémorisation d'informations, ne sera pas le plus à même de répondre à la révolution 4.0. L'éducation 4.0 nécessite de mettre en valeur des talents qu'un examen traditionnel de type questions-réponses ou de rédaction subjective ne peut pas mettre en valeur.

Il s'ensuit qu'une révision des modèles d'évaluation est nécessaire. Dans l'éducation 4.0, le suivi se concentre sur le processus d'apprentissage et pas seulement sur les résultats et les objectifs préconstitués. L'évaluation du processus plutôt que du produit signifie qu'il faut évaluer sur la base de preuves qui rappellent des expériences basées sur des projets, des tâches réelles, des projets pratiques et expérientiels basés sur l'apprentissage ou des travaux de terrain.

Dans le cadre de référence Edu 4.0, quel est le rôle de l'éducation aux médias sociaux? Les médias sociaux peuvent être de puissants moteurs de changement pour les pratiques d'enseignement et d'apprentissage, en termes d'ouverture, d'interactivité et de sociabilité.

Les médias sociaux ne peuvent améliorer l'apprentissage démocratique que si tous les obstacles infrastructurels et économiques sont levés. Les étudiants devraient avoir un accès gratuit au haut débit. Les médias sociaux étant très répandus et apparemment faciles à utiliser, pour être utiles à l'éducation, les fournisseurs devraient toujours permettre un accès gratuit à toutes leurs fonctions, au moins pour les écoles et les étudiants. En outre, pour être réellement démocratiques, les médias sociaux devraient également supprimer tous les obstacles à l'accès des étudiants en situation de handicap et leur offrir tout le soutien dont ils ont besoin.

Lorsque nous parlons de réseaux sociaux, nous pensons à des plateformes de médias sociaux génériques tels que Twitter, Facebook, des services de réseautage professionnel et universitaire, LinkedIn, ResearchGate et Academia.edu..., à des outils permettant d'écrire et de commenter (blogs,





wikis) et de stocker et de récupérer du matériel de contenu pour les cours et les travaux de groupe (podcasts, YouTube et Vimeo, SlideShare). Les écoles considèrent même des outils comme G-suite for education et Google classroom comme des médias sociaux éducatifs, car ils permettent de renforcer les compétences de collaboration et d'élargir l'espace/le temps d'apprentissage de manière interactive.

Si le nouvel horizon de l'éducation est le monde 4.0, un enseignant prêt pour l'avenir doit rénover sa boîte à outils en développant certaines compétences cruciales comme:

- Un enseignement/apprentissage collaboratif
- Une méthodologies orientées vers l'apprentissage actif
- Une approche fondée sur les connaissances approche fondée sur les projets
- Une évaluation formative plutôt que sommative.

Pour conclure, l'impact des TIC (technologie de l'information et de la communication) sur l'éducation ouvre la voie à de nombreux scénarios pour la mise en œuvre de l'utilisation des médias sociaux dans l'éducation. Les enseignants seront conscients et prêts pour le nouvel horizon de l'éducation 4.0 s'ils sont en mesure de:

- choisir les outils appropriés parmi une grande variété de possibilités
- adopter des méthodologies efficaces basées sur l'apprentissage par les réseaux sociaux
- s'attaquer au phénomène des fake news
- connaître la législation du web (GDPR, vie privée et utilisation publique de l'espace numérique, droits d'auteur, etc.)
- s'attaquer et prendre en compte les risques à propos dans l'utilisation des outils de médias sociaux dans l'éducation
- utiliser des outils basés sur les médias sociaux pour évaluer les compétences des étudiants dans différentes disciplines.

Nombre d'heures : 3h





Résultats d'apprentissage

L'ensemble des compétences liées aux médias sociaux pour l'éducation que l'enseignant du futur doit développer activement et attentivement est fortement lié à l'éducation 4.0 et à sa dynamique.

Les enseignants et les élèves sont de plus en plus influencés par les médias. Connaître les médias modernes et les réseaux sociaux, c'est comprendre comment et dans quelle mesure les médias influencent la société ; comment les médias prennent forme et orientent leurs messages vers des groupes cibles spécifiques ; comment les réseaux présentent la réalité sous un angle particulier, comme dans les publicités pour les produits, et enfin comment ils jouent un rôle clé dans la *fabrication de la conformité*.

En plus de ces compétences générales, liées aux connaissances et à la sensibilisation, ce cours vise à développer les compétences suivantes, regroupées en six domaines différents.

Domaine 1 : Utilisation des médias sociaux et des ressources numériques pour l'apprentissage

L'utilisation des médias sociaux dans le cadre de l'enseignement implique que les enseignants et les élèves aient préalablement acquis les compétences techniques de base, sans les considérer comme acquises. En outre, pour utiliser correctement les médias sociaux et naviguer efficacement parmi les ressources en ligne, les enseignants et les élèves doivent posséder certaines compétences spécifiques. Utiliser les médias sociaux de manière consciente signifie être capable de trouver ce que l'on cherche, de sélectionner ce dont on a besoin et de discerner la fiabilité des informations. En plus de ces stratégies de recherche, des compétences sont nécessaires pour stocker, réutiliser et partager des informations, comme par exemple :

1. discerner les informations fiables sur Internet
2. stocker et partager des informations
3. évalue la validité, la fiabilité, l'utilité et la crédibilité de l'information en indiquant les sources
4. organise les ressources numériques pour l'usage personnel actuel, l'usage futur et la réutilisation, le partage avec d'autres.





Domaine 2 : Communication et coopération

De nos jours, les gens passent beaucoup de temps dans des environnements entièrement en ligne ou virtuels, que ce soit pour le travail, pour trouver des informations ou pour le temps libre. Pour maîtriser les réseaux sociaux, il faut être capable de s'orienter dans l'océan du web et de faire le bon choix entre une grande variété d'applications. Quand est-il préférable d'utiliser un téléphone mobile et quand un ordinateur portable ? Quelle est la différence entre suivre l'actualité à la télévision et sur Twitter ? Quand utilisez-vous Google pour vos recherches et quand est-il préférable d'aller à la bibliothèque ? Quand publie-t-on un message sur Facebook ou WhatsApp et quand sur LinkedIn ? Pour répondre à ces questions, nous devons être en mesure de/d' :

1. Utiliser plus d'un outil de communication en ligne et plusieurs environnements en ligne : courrier électronique, chat, sms, messagerie instantanée, réseau social.
2. Créer et gérer du contenu avec des outils de collaboration : google app, outils numériques pour l'éducation
3. Utiliser les technologies numériques pour favoriser et améliorer les stratégies d'apprentissage collaboratif, pour échanger en groupe, comme outil pour mener une tâche collaborative ou comme outil pour présenter les résultats.

Domaine 3 : Création de contenu

Les citoyens sont passés du statut de consommateurs à celui de producteurs d'informations. Des personnes de tous âges produisent des récits en continu : elles publient des photos, font des commentaires, des critiques de recettes, de livres ou de films sur Twitter, Instagram, Youtube, etc. Les entreprises ou les professionnels ont leur propre blog ou site web. Les étudiants et les enseignants utilisent et contribuent à des encyclopédies gratuites telles que Wikipédia. Dans un large éventail de situations, les gens utilisent des outils de présentation modernes. La société actuelle des médias





sociaux exige de nouvelles compétences de communication de la part des enseignants et des étudiants. Quelles caractéristiques doit avoir un matériel d'apprentissage numérique efficace ? Comment cibler et atteindre le public ? Et quels sont les médias les plus appropriés pour faire passer votre message ? Il est également important de concevoir des leçons attrayantes, car les étudiants ont de plus en plus un style d'apprentissage visuel, dans lequel une image vaut mille mots. Il est donc important de :

1. produire et éditer du contenu multimédia dans plus d'un format : hypertexte, images, vidéos, fichiers audio
2. intégrer et retravailler le contenu numérique

Domaine 4 : Sécurité et vie privée

L'utilisation croissante des TIC dans la vie, dans l'enseignement et l'apprentissage exige que l'on fasse attention à la protection des appareils, des contenus, notamment sur le cloud (stockage en ligne), des données personnelles et de la vie privée, tant la sienne que celle des autres. Protéger les appareils, les données et les contenus numériques signifie être conscient des risques et des menaces des environnements numériques. Il est essentiel de connaître et d'adopter des mesures de sûreté et de sécurité pour prévenir les attaques de virus ou de pirates informatiques. Lorsque les enseignants et les élèves travaillent dans un environnement en ligne, ils doivent être conscients des droits d'auteur et des licences pour la création de contenus numériques. Il est essentiel :

1. d'utiliser correctement les mots de passe pour protéger l'accès
2. d'identifier, évaluer et sélectionner des ressources d'apprentissage numériques conformément aux exigences en matière de droits d'auteur et d'accessibilité
3. de connaître et respecter le RGPD

Domaine 5 : Résolution de problèmes

L'intégration des médias sociaux dans un processus éducatif basé sur la résolution de problèmes requiert deux types de compétences : technologiques et créatives. Lorsque le processus d'apprentissage se déplace sur des environnements numériques, il est crucial d'identifier les problèmes techniques et de les résoudre rapidement, afin d'éviter de perdre le contrôle de la classe et d'interrompre l'apprentissage. De plus, lorsqu'un processus d'apprentissage aboutit à un produit numérique, il est important d'identifier et d'ajuster les meilleures solutions technologiques et numériques pour personnaliser le résultat. Pour être en mesure de soutenir les étudiants dans le





développement de leurs compétences numériques, les enseignants doivent individuellement et collectivement identifier les lacunes numériques et programmer des cours de formation appropriés pour être à jour dans ces compétences:

1. résoudre les problèmes liés à l'utilisation des technologies
2. résoudre, de manière créative, des situations problématiques.

Domaine 6 : Suivi et évaluation

Comme mentionné ci-dessus, l'éducation 4.0 demande de passer d'une évaluation sommative à une évaluation éducative. Le processus d'apprentissage en dit plus que les résultats obtenus, car il est réellement centré sur l'étudiant.

Dans cette perspective, il est essentiel de surveiller le processus et d'enregistrer ses preuves/ses progrès, afin de réfléchir à la manière de le réorienter, d'approuver et de le valoriser. Les médias sociaux peuvent soutenir le processus de suivi en produisant et en stockant des preuves. Il est donc important de :

1. planifier, suivre et réfléchir à votre parcours d'apprentissage.
2. recueillir des preuves des progrès accomplis et les utiliser pour planifier d'autres étapes d'apprentissage
3. utiliser un document narratif dans lequel vous exprimez vos pensées et vos idées à l'aide d'outils numériques.





Matériel de formation

01. Que signifie l'éducation 4.0 ?

L'éducation 4.0 est la dernière évolution dans le domaine de l'éducation. Depuis l'apparition de l'internet, de nombreux changements sont intervenus dans les écoles pour adapter l'enseignement aux nouvelles perspectives et exigences de la société de l'information. En seulement vingt ans, la société et les écoles sont passées par trois étapes.

L'évolution de l'éducation du stade 1.0 aux autres n'est pas seulement une question de numérisation. Il est vrai que l'éducation 2.0 est fortement liée à l'introduction des TIC, mais elle est aussi le résultat de nombreux autres changements.

L'éducation 2.0, par exemple, a introduit dans la salle de classe l'apprentissage coopératif ainsi que de nombreux médias sociaux différents. En 2000, lors du forum mondial de l'éducation à Dakar, l'éducation 2.0 a été clairement liée aux objectifs de l'éducation pour tous dans une perspective qui considèrerait que l'information pour tous n'était pas possible sans l'éducation pour tous.

Pour sa part, l'éducation 3.0 repose sur la conviction que le contenu est disponible gratuitement et facilement : les élèves ne sont pas seulement considérés comme des utilisateurs/consommateurs d'informations surfant sur l'internet, mais ils deviennent aussi de plus en plus des créateurs d'informations. Cela signifie que l'école doit développer une pensée non seulement critique mais aussi créative.

L'éducation 4.0 tente de s'aligner sur les nouvelles frontières des scénarios de travail des années 2030 du nouveau siècle et, par exemple, elle est fortement liée aux compétences de codage nécessaires à l'ère de la robotique. Cela signifie que les écoles doivent encourager les élèves à utiliser toutes les ressources sociales et numériques, même de manière autonome, pour approfondir les sujets abordés en classe. En fait, l'éducation 4.0 stimule un processus d'enseignement et d'apprentissage personnalisé. Cela doit être fait en tenant compte de l'âge de l'élève, de ses capacités cognitives et de son niveau scolaire (collège, lycée, etc.).





02. Médias sociaux et éducation aux médias sociaux – Concepts clés

La technologie numérique en ligne a renforcé les capacités de communication des utilisateurs. Les médias sociaux ont transformé tous les individus, à tout âge, des consommateurs de médias aux créateurs et éditeurs de contenu, en passant par les rédacteurs et les faiseurs d'opinion. Pour s'adapter à ces changements, les écoles ont la responsabilité de développer une stratégie d'éducation aux médias sociaux. Il existe cinq concepts d'éducation aux médias, utiles pour acquérir une compréhension critique des médias sociaux également. Les cinq concepts clés de l'éducation aux médias sont le résultat d'un large débat au Canada entre les éducateurs, les médias légaux et les agences gouvernementales.

- Concept clé 1 : Tous les messages médiatiques sont "construits".
- Concept clé 2 : Les messages des médias façonnent nos perceptions de la réalité
- Concept clé 3 : Un public différent, une compréhension différente du même message
- Concept clé 4 : Les messages des médias ont des implications commerciales
- Concept clé 5 : Les messages médiatiques intègrent des points de vue

Compte tenu de ces 5 concepts clés des médias, et sur la base de la définition officielle des médias sociaux, les 5 concepts clés des médias sociaux à garder à l'esprit dans une stratégie d'alphabétisation pourraient être les suivants :

- Concept clé 1 : Les médias sociaux sont construits chacun sur un langage spécifique, un visuel, des enchaînements de mots, de la musique...
- Concept clé 2 : Les médias sociaux peuvent influencer nos perceptions de la réalité et de la participation politique
- Concept clé 3 : Même message, différents utilisateurs/cibles, différents médias sociaux
- Concept clé 4 : Les MS sont influencées par le pouvoir économique/politique privé ou public dans différentes parties du monde.
- Concept clé 5 : Les messages des médias sociaux amplifient les opinions et peuvent propager des fake news





03. Caractéristiques des médias sociaux et de l'apprentissage numérique

Quelles sont les principales caractéristiques des médias sociaux et quelle est leur importance pour l'éducation et l'apprentissage 4.0 ? De manière générale, les MS sont des applications Internet basées sur des contenus numériques ouverts et partagés qui sont produits, critiqués et reconfigurés par une pluralité d'utilisateurs.

Dans ce sens, les principales caractéristiques d'un MS pourraient être les suivantes :

1. générer des connaissances interactives, sociales et flexibles
2. produire des connaissances de manière créative
3. offre alternative à la formation traditionnelle
4. élargir la participation et la socialisation
5. Impliquer les étudiants dans une approche d'apprentissage collaborative et de partage.
6. développer un apprentissage social basé sur des ressources et des matériaux originaux
7. l'augmentation des contextes et des contenus d'apprentissage
8. intégrer les outils numériques dans l'enseignement quotidien afin d'encourager et d'améliorer l'apprentissage autonome.
9. l'élargissement des temps d'apprentissage et le travail indépendant
10. faciliter la gestion de l'enseignement par des leçons conçues sur la base d'une large disponibilité des bases de données, l'accès au matériel à partir de sites Internet, la sauvegarde et la réutilisation du matériel éducatif déjà produit et archivé dans un dépôt/ une archive.

Que signifie l'enseignement et l'apprentissage numériques ? Il s'agit de toute pratique pédagogique qui utilise efficacement la technologie pour renforcer l'expérience d'apprentissage personnelle de l'élève. Bien sûr, cela nécessite que les enseignants aient un bon niveau de compétence numérique. L'enseignement numérisé est également une stratégie de formation active visant à renforcer la participation des apprenants. Il favorise un environnement d'apprentissage plus "réel",





pour développer les compétences comme résultat des connaissances et du savoir-faire. Les TIC pour l'éducation aident les enseignants et les étudiants à développer correctement les compétences nécessaires pour relever les défis du 21^e siècle. Dans cette perspective, les caractéristiques essentielles de l'apprentissage électronique peuvent être les suivantes :

1. utiliser une connexion Internet et un appareil technologique
2. l'indépendance vis-à-vis des contraintes de présence physique et des horaires spécifiques
3. le contrôle continu du niveau d'apprentissage, par l'évaluation formative et l'auto-évaluation
4. mise en valeur des contenus et matériels multimédias et interactifs
5. Les enseignants et les tuteurs soutiennent les élèves dans leur apprentissage personnalisé.
6. renforcement de la dimension sociale et collaborative de l'apprentissage
7. accès à l'énorme quantité de connaissances et d'expériences disponibles sur le web.
8. grande variété d'outils et d'applications Web 2.0 pour la création d'artefacts numériques
9. la pleine disponibilité des supports technologiques et des dispositifs mobiles

04. Gestion de l'information en ligne

Les écoles doivent aider leurs élèves à comprendre le rôle de l'information dans une société interconnectée. Améliorer l'autonomie des élèves pour qu'ils sachent comment rechercher, sélectionner et mettre en relation les données et les informations disponibles sur le net signifie former des citoyens informés et conscients, capables de comprendre les informations fournies par les médias sociaux. Les natifs du numérique, même s'ils sont capables d'utiliser Facebook et Twitter et peut-être de poster un selfie ou envoyer un message à un ami, peuvent être facilement trompés lorsqu'ils doivent comprendre des informations provenant des médias. Aujourd'hui, nous sommes confrontés à une quantité énorme de "fake news", c'est-à-dire de fausses informations créées spécialement





pour tromper les internautes et potentiellement modifier l'opinion publique sur une question spécifique en jouant sur les sentiments et les craintes d'un seul individu.

Ce n'est pas un hasard si, en 2016, le dictionnaire Oxford a choisi le terme post-vérité comme mot de l'année pour désigner une situation dans laquelle "pour la formation de l'opinion publique, les faits objectifs ont moins d'influence que les appels à l'émotion et aux convictions personnelles" et, de manière plus générale, à la propagation imparable de fausses nouvelles.

Les enseignants, parmi leurs diverses tâches, ont le devoir d'enseigner aux étudiants comment gérer l'énorme quantité d'informations vraies et fausses auxquelles ils sont confrontés chaque jour.

Les enseignants doivent être en mesure d'orienter les élèves dans ce processus complexe afin de stimuler leur esprit critique pour faire face à la quantité indifférenciée de données et d'informations qu'offre le Web.

Il est donc nécessaire de développer les compétences clés suivantes :

1. savoir comment rechercher et vérifier les sources
2. comprendre la différence entre les faits et les opinions
3. connaître la différence entre les informations et la publicité
4. reconnaître et gérer les fake news et éviter leur diffusion

05. Gestion de l'image de soi et de l'identité

Pendant l'adolescence, il est assez difficile de vivre avec sa propre identité qui, de plus, est en cours de définition. C'est pourquoi il est fréquent de rechercher de manière créative une identité alternative.

Les médias sociaux aident les enfants à créer cette nouvelle identité, différente ou peut-être opposée à la vraie, où il est possible de mettre en valeur les aspects personnels considérés comme plus significatifs ou importants, ou même d'en inventer de nouveaux. En général, l'objectif de cette recherche est d'augmenter l'estime de soi et l'acceptation, en particulier dans ces aspects que les garçons ou les filles acceptent difficilement. Ainsi, il peut arriver que des identités mutilées ou résolument différentes des identités réelles soient créées.





Les adolescents traversent de nombreux environnements différents où s'expérimente leur vie : famille, école, amitiés réelles et virtuelles. Ils doivent retravailler des informations et répondre personnellement à de nombreuses demandes différentes. Dans les relations virtuelles, les aspects qui peuvent nuire à leur réputation sont souvent niés ou atténués.

Le réseau, quant à lui, permet des expériences très différentes de la vie réelle. Les enfants se sentent plus libres de s'exprimer et de s'exposer en se cachant derrière un écran ou une identité différente. Une identité "augmentée" les rend probablement plus confiants dans leurs relations avec les autres, même si ces relations sont beaucoup plus larges et potentiellement plus dangereuses qu'ils ne le pensent ou ne peuvent le comprendre. Sans se regarder dans les yeux, sans toucher ou écouter la vraie voix, il est possible de se sentir comme un "super-héros". Une image de soi très différente de la réalité modifie la communication entre pairs dans les médias sociaux : défier, banaliser, simplifier, augmenter ou diminuer deviennent facilement possibles.

Dans le cadre de l'éducation à une bonne communication, les écoles et la communauté des adultes jouent un rôle crucial pour inciter les élèves à communiquer en ligne de manière constructive et non violente (aimer et ne pas détester). Dans cette mesure, il est important que les adolescents sachent comment prendre soin des autres et ne pas les détruire. En outre, ils doivent être capables d'intégrer le temps de la communication réelle à celui de la communication virtuelle. La dimension temporelle exige des compétences de gestion différentes : dans la vie en réseau/en ligne, elle requiert de l'immédiateté et de l'empressement, tandis que dans la réalité, elle repose sur la réflexion et l'attention. L'école a également un rôle important à jouer en aidant les élèves à se construire une identité qui sache intégrer l'image virtuelle à l'image réelle, en les guidant dans leur croissance, en les aidant à faire ressortir qui ils sont vraiment et à s'exprimer sans conditionnement ni crainte du jugement des autres.

Inviter les élèves à créer leurs propres avatars pour la classe virtuelle pourrait déjà être un premier pas pour faire réfléchir les élèves sur les caractéristiques de leur identité inventée. L'explorer et en parler pourrait déjà être une étape pour combler un éventuel fossé entre une identité réelle, et souvent "subie", et une identité virtuelle souvent rêvée. Mais les enseignants doivent également inviter les élèves à réfléchir aux avantages et aux risques d'une exposition personnelle en ligne. À cette fin, il est essentiel de collaborer et de créer des alliances avec les parents. Tous doivent être conscients des risques de violence, des activités illégales ou sexuellement inadéquates qui peuvent se





cache derrière l'anonymat et de l'importance d'être responsable de ses actes même lorsqu'on n'est pas facilement identifiable.

Pour gérer l'image de soi et l'identité, l'éducation aux médias sociaux doit amener les élèves à :

- inclure les similitudes et les différences dans la façon dont ils se présentent en ligne et hors ligne ;
- réfléchir à la façon dont le MS permet l'anonymat et la tromperie
- explorer comment cela pourrait affecter leur comportement en ligne et leur réputation pour leur vie future
- être conscient qu'une identité en ligne est différente de soi, qu'elle n'est pas neutre et qu'elle peut porter préjudice à soi-même et aux autres.

06. Gestion des émotions et des sentiments dans l'ère numérique

La nouvelle ère numérique, avec la large diffusion des dispositifs qui favorisent les relations sociales entre les individus, notamment avec les médias sociaux, soulève des questions importantes telles que la gestion des sentiments et des émotions, tant en présentiel qu'en ligne, et l'impact que ces nouveaux modes de communication ont sur la perception de soi et de sa propre sphère émotionnelle et affective. Par conséquent, ce que l'on appelle l'intelligence émotionnelle numérique (IEN) est aujourd'hui reconnue comme une compétence clé à développer. Nous devons donc aider nos étudiants à construire leur propre personnalité par le développement de la conscience de soi et des autres dans une vision systémique complexe où le monde numérique est utilisé activement, afin d'éviter de devenir des utilisateurs passifs. Cela signifie également être capable d'alterner/interrompre l'interaction numérique pour cultiver des moments indépendants d'écoute, d'analyse et d'intériorisation de sa propre expérience de vie personnelle. À cet égard, de nombreuses études soulignent l'importance de la pratique de techniques de relaxation et de respiration à l'école, ainsi que d'activités de résilience et d'autorégulation axées sur l'aspect éthique de nos choix et de nos actions, tant dans le monde réel que dans le monde numérique.

Voici quatre concepts de base liés à l'IEN.





- **Concept clé 1** L'interaction dans un environnement numérique implique une interaction émotionnelle dont les implications émotionnelles sont souvent plus ambiguës/subtiles au niveau de la communication que dans le monde réel, mais pas moins importantes.
- **Concept clé 2** : il est essentiel d'apprendre à gérer ses propres émotions et sentiments, tant dans le monde réel que dans le monde numérique, même si la différence entre les deux réalités devient de plus en plus floue.
- **Concept clé 3** Nous devons aider nos étudiants à développer leur propre personnalité par la conscience de soi et celle des autres dans une vision systémique complexe où le monde numérique est utilisé activement pour éviter qu'ils ne deviennent des utilisateurs passifs.
- **Concept clé 4** : Ces qualités humaines peuvent être encouragées par des programmes éducatifs et émotionnels spécifiques, axés également sur l'approche éthique de nos choix dans le monde réel et numérique.

L'environnement numérique et les médias sociaux représentent un espace dominé par la vitesse et le multimédia, où l'interaction proposée est plus réactive que réfléchie et manque toute cette partie non verbale normalement si importante pour comprendre la communication, même dans ses composantes émotionnelles implicites. Cette fonction a été remplacée par l'utilisation extensive de la fonction émotionnelle-intonative et des emojis, surtout dans les communications informelles, sans négliger de rappeler également tous les symboles d'approbation/désapprobation qui, de manière non critique, créent une proximité ou une distance entre un événement communicatif et ceux qui le reçoivent.

Même dans le cas de la communication visuelle, celle-ci est généralement réduite par rapport à la communication réelle ; en effet, on ne peut pratiquement jamais voir l'autre dans son intégralité, ajuster les distances, saisir les gestes, la posture et les intonations subtiles ; la communication est donc souvent accentuée, avec des tons et des expressions du visage plus prononcés. De plus, de nombreux modes d'interaction vidéo permettent à ceux qui parlent de se voir dans une partie de l'écran, ce qui fait que parfois ils se regardent plus que l'autre interlocuteur. Par conséquent, l'environnement numérique, bien qu'il semble plus pauvre que la communication en présence, a toujours de fortes implications émotionnelles, exacerbées même par la plus grande ambiguïté à laquelle on est confronté. Par conséquent, une éducation émotionnelle numérique doit avant tout promouvoir les qualités humaines qui permettent le développement personnel et social dans un cadre complexe et systémique.





Selon Piero Dominici, professeur de sociologie des processus culturels et communicatifs à l'université de Pérouse, aujourd'hui, plus que jamais, il est nécessaire d'avoir une approche basée sur la complexité qui considère tous les aspects de l'éducation : l'empathie, la pensée critique, une vision systémique des phénomènes, l'éducation à la communication, ainsi que des dimensions que nous avons délibérément écartées, comme l'imagination et la créativité.

Les conclusions du Conseil européen de 2018 sur les compétences clés en matière de compétences numériques rappellent que les technologies et les contenus numériques nécessitent une attitude réfléchie et critique, fondée sur la curiosité, ouverte et intéressée par l'avenir de leur évolution. Il est également nécessaire d'adopter une approche éthique, sûre et responsable.

Pour promouvoir ces compétences socio-émotionnelles, éthiques et systémiques, les enseignants peuvent s'appuyer sur de nombreuses expériences, inspirées du Social Emotional Learning (SEL) et du projet SEE Learning (Social, Emotional and Ethical Learning) promu notamment par le groupe de recherche CASEL (Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning) fondé par David Goleman. Ces expériences intègrent l'aspect éthique dans l'éducation socio-émotionnelle ou une plus grande conscience de ses propres actions personnelles et sociales. Ces programmes éducatifs comprennent une partie consacrée à la capacité d'apprendre, de reconnaître et de lire les sentiments, de réguler le corps et l'esprit afin de ne pas être dépassé mais d'être résilient et capable d'atteindre un état de bien-être même en gérant des situations stressantes. De plus, comme chaque personne fait partie d'un monde/système interconnecté, les expériences SEEL comprennent l'apprentissage, la lecture et la compréhension des sentiments et des émotions des autres.

07. TIC et médias sociaux pour l'inclusion

La Commission européenne a défini l'utilisation des technologies comme une opportunité pour aider les enseignants à rendre l'enseignement coopératif et inclusif dans des contextes extrêmement hétérogènes et en présence d'élèves ayant des besoins particuliers. L'éducation inclusive est un processus visant à offrir une éducation de qualité, en respectant la diversité et les différents besoins et capacités, caractéristiques et attentes d'apprentissage des étudiants et des communautés. Elle vise à éliminer toutes les formes de discrimination.





Pour ce faire, il est nécessaire de préparer un environnement d'enseignement inclusif dans lequel chaque élève à besoins éducatifs spéciaux suit l'enseignement dans une classe conventionnelle, avec ses pairs, pendant la majeure partie de la semaine scolaire.

Nous devrions utiliser les TIC et les MS comme des outils pour créer un apprentissage significatif et efficace chez les élèves ayant des besoins spéciaux. Une utilisation réellement inclusive de ces outils doit évoluer de la fonction de compensation et de dispense pour devenir un outil de la routine quotidienne, utilisable par tous les élèves pour apprendre et améliorer leurs stratégies et méthodes de lecture, de traitement et de retraitement de l'information.

Les TIC et la MS pour l'inclusion englobent l'utilisation de toute technologie pour soutenir l'apprentissage dans des environnements inclusifs. Elles doivent inclure à la fois les technologies conventionnelles (ordinateurs portables, tablettes et périphériques, IWB et téléphones portables, etc.) et les technologies d'assistance (lecteur d'écran, parole synthétique, claviers alternatifs et autres applications technologiques spécialisées). Ces dernières compensent les difficultés ou limitations particulières d'un élève pour accéder aux nouveaux dispositifs et vont de l'aide médicale à l'apprentissage spécifique.

L'objectif fondamental de l'utilisation des nouvelles technologies dans le secteur de l'éducation pour les étudiants en situation de handicap et ayant des besoins spéciaux est de promouvoir l'équité dans les opportunités éducatives, comme le recommandent l'UNESCO et l'Agence européenne pour le développement de l'éducation inclusive et des besoins spéciaux : "l'utilisation des nouvelles technologies n'est pas une fin en soi ; c'est plutôt un moyen de soutenir les possibilités d'apprentissage des individus".





Ressources

- <https://www.futurereadyedu.com/what-is-education-4-0-how-you-can-adapt-this-in-the-learning-environment/>
- <https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/past-time-education-3-0/>
- <https://www.qs.com/everything-you-need-to-know-education-40/>
- <https://www.edutopia.org/blog/social-media-five-key-concepts-stacey-goodman>
- http://www.medialit.org/sites/default/files/14B_CCKQPoster+5essays.pdf
- <https://www.common sense.org/education/digital-citizenship/self-image-and-identity>
- <https://compassunibo.wordpress.com/2014/05/07/e-reputation-definizione-e-gestione-della-nostra-identita-online/>
- <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/social-e-gestione-dellidentita-tutti-i-rischi-dellossessione-per-la-visibilita/>
- <http://www.cti-osimo.it/it/attachments/article/56/social%20network%20-%20costruzione%20identit%C3%A0.pdf>
- <https://dfc.unibo.it/it/ricerca/progetti-di-ricerca/meme-me-and-the-media-fostering-social-media-literacy-competences-through-interactive-learning-sets-for-adults-with-disabilities>
- <https://www.mediawijzer.net/wp-content/uploads/sites/6/2013/09/ENG-10-media-literacy-competences.pdf?x68418>
- <https://youtu.be/cFGq2-E2n8U>
- <https://vimeo.com/310531555/795ea5c73f>
- <https://vimeo.com/314497024/0290ab193d>
- <http://www.abc-digitale.it/coliblite-didattica-attiva>
- <https://www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/a-scuola-e-arrivata-lora-della-cittadinanza-digitale/>
- https://www.edscuola.it/archivio/software/ricerca_internet.pdf
- <http://www.laricerca.loescher.it/istruzione/1681-valutare-l-informazione.html>
- <https://www.rizzolieducation.it/risorse/cittadinanzadigitale/ricerche-fonti-e-risorse-educative-aperte/>
- <https://www.rizzolieducation.it/risorse/cittadinanzadigitale/ricerche-fonti-e-risorse-educative-aperte/>
- <https://sheg.stanford.edu/>
- <https://www.nytimes.com/2020/02/20/education/learning/news-literacy-2016-election.html>
- <https://www.european-agency.org/sites/default/files/ICTs-with-cover.pdf>
- https://enzozecchi.files.wordpress.com/2014/02/vademecum-en-post-kluzer_v2-3_.pdf

