

Guide méthodologique pour l'enseignement de l'éducation aux médias sociaux

Avantages et limites de l'utilisation des médias sociaux à l'école

Suggestions pratiques pour la mise en œuvre de l'EMS dans les écoles

Comment concevoir facilement des activités impliquant l'utilisation des médias sociaux ?

Exemples d'activités et de tâches d'apprentissage courtes pour développer l'EMS

Stratégies d'appréciation et d'évaluation lors de l'utilisation des outils de médias sociaux

Les concepts d'EMS expliqués brièvement



Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne



Like

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.



Un guide pratique pour l'enseignement de l'EMS en classe

Alors qu'il y a quelques années, l'éducation aux médias était un domaine peu exploré qui posait de nombreuses difficultés à ceux qui osaient l'aborder à l'école, elle est aujourd'hui devenue une composante essentielle de l'enseignement. Les changements induits par les effets de la pandémie, la numérisation accrue, l'explosion de l'information, la nécessité de survivre dans un monde où nous sommes quotidiennement bombardés de toutes parts d'informations de toutes sortes, ont fait de l'éducation aux médias une priorité pour de nombreuses écoles, du moins à un niveau déclaratif.

De nos jours, les médias sociaux ne sont pas seulement une forme de divertissement, comme beaucoup de gens les considèrent encore, mais aussi une source à partir de laquelle les jeunes s'informent, trouvent des modèles et inspirations, évacuent leurs frustrations, se font des amis, apprennent différentes choses, etc. Les médias sociaux sont, qu'on le veuille ou non, un univers dans lequel nos élèves grandissent et se développent, parallèlement à ce que leur offre leur famille ou leur école. Par conséquent, l'enseignement de l'éducation aux médias et aux médias sociaux à l'école devrait être une préoccupation pour tout enseignant, quelle que soit la matière qu'il enseigne.

La troisième production intellectuelle que nous proposons dans la boîte à outils développée dans le cadre du projet Erasmus+ n° 2019-1-RO01-KA201-063996 - *Boîte à outils éducative pour le développement de l'éducation aux médias sociaux* est un guide destiné à soutenir les enseignants qui comprennent l'importance de l'éducation aux médias sociaux et qui souhaitent utiliser les outils de médias sociaux à des fins éducatives, à la fois pour enseigner des concepts liés à la discipline qu'ils enseignent et pour développer les compétences médiatiques de leurs élèves, ces dernières étant extrêmement nécessaires au développement des jeunes.

Le guide contient une série d'informations résumées, qui complètent le contenu des produits intellectuels n°1 et n°2, ainsi que des exemples pratiques d'activités et des conseils utiles pour ceux qui souhaitent aborder l'éducation aux médias sociaux dans les écoles. Bien entendu, le guide est créé en étroite relation avec les deux autres produits intellectuels de la boîte à outils. Ainsi, certaines des informations contenues dans le guide sont systématiquement accessibles sous une forme visuelle appropriée dans l'application mobile. En outre, le produit intellectuel n°4 contient plusieurs exemples d'exercices qui peuvent être appliqués dans diverses activités avec les élèves. Pour des activités plus



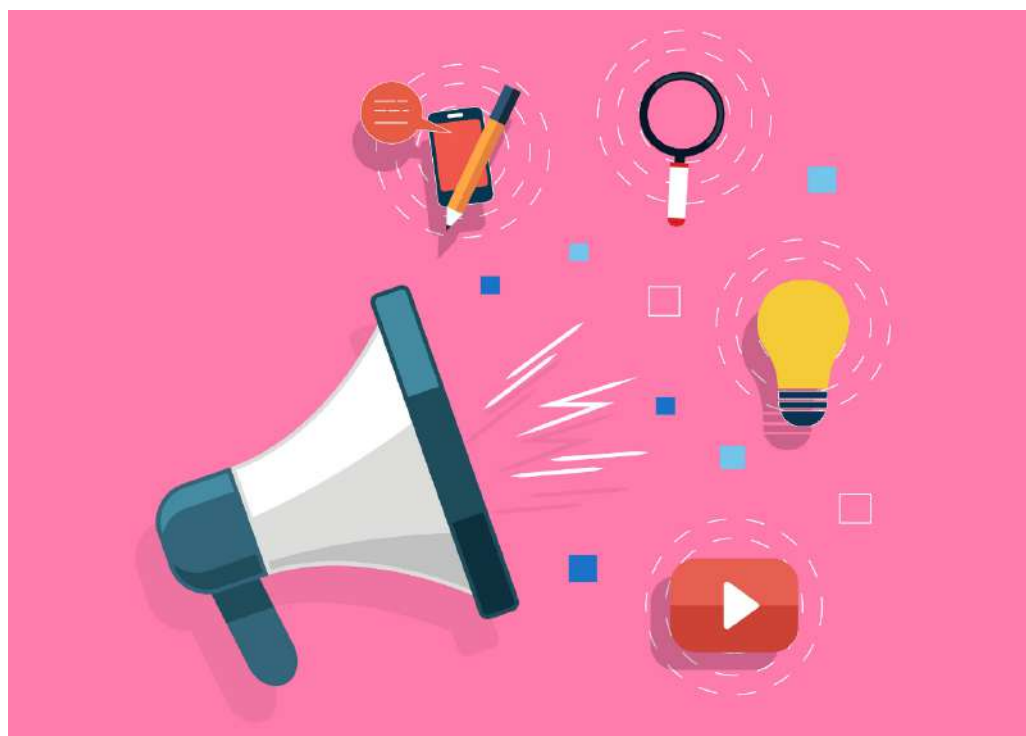


développées impliquant l'éducation aux médias sociaux, des scénarios de cours complets sont disponibles dans le produit intellectuel n°5, adaptés en fonction de divers critères.

Par conséquent, ce guide a été conçu comme un élément complémentaire, venant s'ajouter aux autres outils déjà présents dans la boîte à outils ETDSML.

Avantages et limites de l'utilisation des médias sociaux à l'école

Que ce soit sur Instagram, Snapchat, TikTok ou d'autres réseaux sociaux, les élèves d'aujourd'hui sont plus connectés que jamais. Leurs familles sont également connectées. Les enseignants devraient donc en profiter de manière positive pour contribuer encore davantage au développement des jeunes. Une fois dépassée l'idée que les médias sociaux ne sont qu'un moyen de divertissement, leur intégration dans l'acte éducatif offre des possibilités illimitées. Les avantages de l'utilisation des médias sociaux en classe sont nombreux. Bien sûr, il y a aussi des risques et des limites à prendre en compte. Mais l'accent doit être mis sur les avantages.





Utilisation des médias sociaux à l'école - avantages :

- Les médias sociaux et la technologie font partie de la vie quotidienne. Leur introduction dans la salle de classe semble donc naturelle.
- Remplacer les outils d'apprentissage traditionnels par des outils de médias sociaux peut encourager les étudiants à exprimer leur créativité et les inciter à s'impliquer davantage dans les activités.
- Les médias sociaux sont un instrument puissant à utiliser en classe pour améliorer et développer les compétences du 21e siècle.
- Les plateformes de médias sociaux ont été créées pour permettre la communication et l'interaction entre les personnes.
- L'utilisation des médias sociaux offre un éventail riche et diversifié de sources d'information disponibles.
- Les différentes fonctionnalités des plateformes de médias sociaux permettent de créer un contenu original et offrent aux éducateurs et aux élèves un moyen contrôlé de le partager.
- Lorsqu'ils sont utilisés correctement, les médias sociaux offrent des espaces numériques sécurisés et contrôlés pour une communication efficace, renforçant la responsabilité et la collaboration.
- Toutes les plateformes de médias sociaux jouent un rôle important dans la socialisation.
- L'utilisation des médias sociaux à l'école est le meilleur moyen de développer la citoyenneté numérique, en permettant aux élèves de comprendre le fonctionnement des médias sociaux à travers leur propre expérience.





Utilisation des médias sociaux à l'école - limites :

- Le risque d'exclusion numérique peut nuire aux élèves. Il peut être difficile d'intégrer les fonctionnalités des médias sociaux dans la salle de classe, surtout si certains élèves n'ont pas accès à Internet ou ne sont pas disposés à l'utiliser.
- Une bonne utilisation des outils des médias sociaux requiert un nouveau type d'alphabétisation spécifique, en constante adaptation à une plateforme technologique qui évolue rapidement.
- Le flux important d'informations et de communications peut être écrasant et entraîner une dispersion de l'attention.
- La prolifération de données fausses, inexactes ou partiales sur Internet peut rendre difficile l'évaluation critique et le choix des bonnes sources.
- Les médias sociaux peuvent être une porte d'entrée vers la cyberintimidation, les discours haineux ou la radicalisation en ligne.
- Les élèves peuvent passer trop de temps à utiliser des écrans, tant pour leurs loisirs que pour leurs devoirs scolaires.





Suggestions pratiques pour la mise en œuvre du SML dans les écoles

Partons du principe que nous disposons déjà de suffisamment d'informations sur ce que signifie les médias sociaux, les avantages et les risques liés à leur utilisation dans diverses circonstances. Supposons également que nous avons dépassé le préjugé selon lequel les médias sociaux ne sont que du divertissement et que nous avons compris qu'interdire à nos élèves d'utiliser les médias sociaux à l'école n'est pas du tout une bonne idée, mais qu'il serait préférable d'intégrer les outils de médias sociaux dans les activités d'enseignement. La question qui se pose est de savoir comment s'y prendre pour que le processus soit réellement utile au développement des élèves.

Il existe, en fait, certaines questions que tout enseignant devrait se poser avant d'utiliser les médias sociaux en classe. Les réponses à ces questions sont nécessaires pour que le processus d'intégration des outils soit naturel, motivé et à visée pédagogique. Ainsi, avant d'utiliser les médias sociaux en classe, il serait bon de répondre aux questions ci-dessous ou du moins d'y réfléchir, même si vous n'avez pas toutes les réponses au départ.

- **Pourquoi voulez-vous utiliser les médias sociaux en classe ?** - Réfléchissez aux avantages concrets que cela apporte à vos élèves, au-delà des éléments généraux que vous connaissez déjà. Quel est l'objectif final ? Voulez-vous simplement rendre vos cours plus attrayants ou voulez-vous enseigner à vos élèves la culture des médias sociaux ?
- **Comment envisagez-vous d'utiliser les médias sociaux en classe ?** - Utiliserez-vous les plateformes de médias sociaux en permanence ou seulement pour certains projets ? Réfléchissez à quels types d'activités ou à quels moments de vos cours il est approprié d'utiliser les médias sociaux. Utiliserez-vous les médias sociaux uniquement pour communiquer avec les élèves ou également avec les parents ?
- **Quelles plateformes allez-vous utiliser ?** - On sait que certaines plateformes sont préférées par les adolescents, tandis que d'autres ne les intéressent guère. Nous devons nous demander si les choix que nous faisons sont appropriés pour le groupe que nous ciblons. Et si vous choisissez ce qu'ils aiment, demandez-vous si vous êtes suffisamment préparé pour utiliser cette plateforme.





- **Quelles sont les politiques officielles en matière d'utilisation des médias sociaux ?**

- Le fait de vouloir faire de l'éducation aux médias sociaux et d'utiliser des outils de médias sociaux en classe est, bien sûr, une bonne chose, mais vous devez vous assurer que vous n'enfreignez aucune règle avant de le faire. Vérifiez la position de votre école à ce sujet et coordonnez vos initiatives avec celles de votre institution.

La dernière question ouvre un vaste sujet lié à la manière dont l'éducation aux médias sociaux est actuellement perçue dans les écoles. Les politiques éducatives diffèrent d'un pays à l'autre et d'une école à l'autre, et il est donc difficile d'établir des points communs concrets qui s'appliquent à chaque école. En outre, les installations des écoles diffèrent, ce qui fait de la décision d'utiliser ou non certains réseaux sociaux constitue une décision multipartite. Compte tenu de tout cela, si, en tant qu'enseignant, vous souhaitez utiliser les médias sociaux dans votre travail éducatif, vous devez suivre certaines étapes pour rendre votre approche cohérente.

1. Assurez-vous de maîtriser les concepts des médias sociaux et de développer vos compétences en matière de médias. Vous pouvez le faire en suivant des cours spécialisés destinés aux enseignants, mais aussi en étudiant individuellement. Les produits d'apprentissage créés dans le cadre du projet ETDSML "*Educational Toolkit for the Development of Social Media Literacy*" sont conçus pour vous y aider. Il s'agit de ressources ouvertes, disponibles en plusieurs langues et accessibles et téléchargeables gratuitement sur le site Web du projet, <http://socialmedialiteracy.eu/>.

2. Renseignez-vous sur les politiques de votre établissement en matière d'utilisation des médias sociaux et sur la manière dont l'approche que vous proposez s'inscrit dans la stratégie éducative de votre établissement. Si votre établissement ne dispose pas de telles politiques, il peut être opportun de discuter avec la direction de l'établissement de la manière dont une stratégie d'éducation aux médias sociaux pourrait être mise en œuvre au niveau de l'établissement. Il s'agit d'un processus complexe et long, mais les chances d'obtenir des résultats durables dans l'utilisation des médias sociaux à l'école sont beaucoup plus grandes. En outre, votre approche pourrait être un point de départ pour encourager d'autres collègues de votre école à utiliser les outils de médias sociaux dans leurs activités.





3. Choisissez avec soin les outils de médias sociaux que vous allez utiliser, en tenant compte de toutes les questions en jeu, notamment l'âge des élèves, l'accessibilité, l'objectif, etc.

4. Faites la différence entre l'utilisation des médias sociaux à des fins personnelles et l'utilisation des médias sociaux à des fins professionnelles. Créez des comptes distincts à des fins éducatives et ne mélangez pas tout.

5. Assurez-vous d'avoir le consentement des élèves et des parents lorsque vous utilisez des outils de médias sociaux qui impliquent une exposition sous quelque forme que ce soit des élèves dans l'environnement hors de la classe.

6. Réfléchissez à deux fois avant de publier toute information sur un quelconque réseau social afin d'éviter des situations imprévues et désagréables, mais aussi pour donner l'exemple à vos élèves en matière d'utilisation responsable des médias sociaux.

7. Quel que soit votre enthousiasme à utiliser la technologie et à être en phase avec les préférences de vos élèves, c'est leur sécurité qui doit primer. Et lorsqu'il s'agit du vaste et périlleux domaine des médias sociaux, la vigilance des enseignants doit être primordiale.

Il ne s'agit, bien entendu, que de quelques précautions. Il ne faut pas aller à l'autre extrême, car nous serions alors découragés et préférerions ne pas utiliser du tout les médias sociaux. Ce n'est pas le but des précautions ci-dessus. Il s'agit de trouver un équilibre qui permette à ces outils de s'intégrer naturellement dans l'activité éducative. Ce n'est pas une tâche facile, mais une fois expérimentée, les récompenses sont également grandes, et les bénéfices ne se feront pas attendre.





Comment concevoir facilement des activités impliquant l'utilisation des médias sociaux ?

Si vous avez déjà franchi toutes les étapes précédentes et que vous avez décidé d'utiliser les médias sociaux en classe, il vous reste à intégrer systématiquement ces outils dans vos cours, afin de développer les compétences de vos élèves en matière de médias sociaux.

En fonction de la matière que vous enseignez, décidez dans quel type d'activité vous souhaitez intégrer un outil de médias sociaux et réfléchissez aux compétences liées à la matière ainsi qu'aux compétences en matière de médias sociaux que vous pouvez développer. Nous vous proposons ci-dessous un modèle d'activité que vous pouvez utiliser lors de la conception de vos activités. Ce





modèle est expliqué plus en détail dans le module 4 du cours qui constitue le produit intellectuel n°2 de ce kit pédagogique.



Modèle - conception de l'activité

Titre de l'activité	<i>Utilisez des titres courts et spécifiques faisant référence aux outils de médias sociaux utilisés.</i>
Sujet/discipline/ domaine	<i>Précisez la discipline d'étude ou les différents domaines/domaines dans lesquels elle pourrait être intégrée à la leçon.</i>
Type de leçon (facultatif)	<i>Leçon d'enseignement/ leçon de récapitulation/ évaluation/ projet etc.</i>
Âge des élèves (classe)	
Durée	





Outils de médias sociaux utilisés	<ul style="list-style-type: none"> • <i>quels outils/canaux de médias sociaux vous allez utiliser</i> • <i>comment vous comptez les utiliser</i> • <i>les éléments d'éducation aux médias sociaux que vous pouvez développer</i>
Résultats d'apprentissage / compétences développées	<i>Compétences en matière de médias sociaux développées dans le cadre de l'activité.</i>
Méthodes/stratégies utilisées	<i>Quelles stratégies/méthodes pédagogiques utiliserez-vous ?</i>
Description de l'activité (étape par étape)	<i>Divisez l'activité en courtes séquences (étapes). Présentez chacune d'elles de manière narrative, brièvement. Ex :</i>
Évaluation	<i>Comment allez-vous évaluer les performances des élèves pendant l'activité et quel est votre principal "objectif" de ce point de vue ?</i>
Ressources	<i>Quels matériaux avez-vous utilisés pour concevoir l'activité ?</i>
Conseils et astuces	<i>Enseignements tirés de la mise en œuvre (à remplir après l'activité)</i>

Vous trouverez ci-dessous un exemple concret, mis en œuvre par l'un des enseignants de l'équipe du projet :

Titre de l'activité	<i>Harap-Alb sur Facebook - caractérisation des personnages de contes de fées</i>
Sujet/ discipline/ domaine	<i>Littérature (littérature roumaine)</i>
Type de leçon	<i>projet de groupe</i>
Âge des élèves (classe)	<i>15 - 16</i>





Durée	<i>110 minutes (2 leçons)</i>
Outils de médias sociaux utilisés	<i>Facebook</i>
Résultats d'apprentissage / compétences développées	<ul style="list-style-type: none"> • <i>caractériser les personnages d'un conte de fées culte ;</i> • <i>identifier les aspects déterminants de la construction d'un personnage ;</i> • <i>faire correspondre des séquences du texte du conte de fées avec des traits de caractère identifiés ;</i> • <i>connaître les règles d'utilisation de Facebook (conditions générales) ;</i> • <i>identifier les "dangers" des médias sociaux (faux profils/ fausses nouvelles) ;</i> • <i>avoir un aperçu critique des médias sociaux.</i>
Méthodes/ stratégies	<i>débat, travail de groupe, projet</i>
Description de l'activité (étape par étape)	<p><i>Étape 1 : divisez la classe en groupes de 3 ou 4 élèves et attribuez à chaque groupe un personnage de la pièce.</i></p> <p><i>Étape 2 : Expliquer les tâches de travail (créer un profil pour le personnage en utilisant l'application Fakebook et faire des posts)</i></p> <p><i>Étape 3 : Travaillez en équipe - accomplissez les tâches.</i></p> <p><i>Étape 4 : Présentation des projets</i></p> <p><i>Étape 5 : Discussion guidée sur l'utilisation de Facebook</i></p>
Évaluation	<i>Matrice d'évaluation utilisant des critères préétablis</i>
Ressources	https://www.classtools.net/FB/home-page
Conseils et astuces	<i>Si les élèves ne sont pas familiers avec de tels projets, il est recommandé de travailler sur le projet à la fin des leçons sur le texte, après que les élèves aient lu et discuté l'œuvre du point de vue "traditionnel".</i>





Exemples d'activités et de courtes tâches d'apprentissage pour développer l'EMS

Voici quelques idées d'activités que vous pouvez mettre en œuvre avec vos élèves. Certaines d'entre elles sont adaptées à des matières spécifiques, mais d'autres peuvent être adaptées à n'importe quelle matière. Tout ce dont vous avez besoin pour réussir une activité est une bonne maîtrise de l'utilisation des outils et une ouverture à la nouveauté.

ACTIVITÉ 1

Créer et partager sur les médias sociaux (tout sujet)

DESCRIPTION : Assurez-vous que l'enseignant crée un groupe privé dans les médias sociaux, dont seuls les membres peuvent publier et commenter. Ensuite, utilisez ce groupe pour partager des produits originaux réalisés par les élèves, comme des textes, des audios, des vidéos, etc. Pour promouvoir la pensée critique et les interactions positives, créez un environnement sain dans lequel seuls les commentaires constructifs et positifs peuvent être acceptés.

POURQUOI CETTE ACTIVITÉ EST PERTINENTE : Promouvoir la pensée créative et critique pour générer des interactions responsables et positives entre les étudiants sur les médias sociaux.

ACTIVITÉ 2

Notre chaîne vidéo sur les médias sociaux (tout sujet)

DESCRIPTION : Créez une chaîne vidéo sur une plateforme de partage de vidéos en ligne afin de mettre à disposition de courtes vidéos thématiques produites par les élèves et par l'enseignant. N'oubliez pas de vous assurer que les droits d'images appropriés soient respectés.

POURQUOI CETTE ACTIVITÉ EST PERTINENTE : Promouvoir la responsabilité de l'élève surveillé par l'enseignant qui garantit la bonne qualité des vidéos.





ACTIVITÉ 3

Événement en direct – une classe ouverte (n'importe quel sujet)

DESCRIPTION : Mettez au défi un groupe d'élèves de développer un thème à partager avec la communauté scolaire par le biais d'une plateforme de diffusion en direct. Assurez-vous que les élèves ont organisé leur interaction en tenant compte du thème, du temps disponible et de la technologie appropriée.

POURQUOI CETTE ACTIVITÉ EST PERTINENTE : Elle permet la communication et la collaboration entre les étudiants et toute la communauté et favorise leur compréhension de l'impact positif d'un événement en direct bien organisé sur les médias sociaux.

ACTIVITÉ 4 :

Le droit de "twitter". Co-construire la connaissance en utilisant un tweet (n'importe quel sujet)

DESCRIPTION : Le thème de l'activité est la discrimination raciale et sexuelle. Les élèves regardent un film en classe et prennent des notes selon la méthode Cornell. Le travail de réflexion se déroulera sur Twitter en trois étapes.

1. Les élèves commentent le film et répondent à des questions sur le film avec un twitter.
2. L'enseignant propose une image du film que les élèves devront analyser et commenter à l'aide d'une courte légende.
3. L'enseignant, ou les élèves eux-mêmes, lancent des fils de discussion.

Une seule règle : seuls les commentaires courts et positifs sont admis.

POURQUOI CETTE ACTIVITÉ EST PERTINENTE :

- il apprend aux étudiants à utiliser les médias sociaux pour l'apprentissage et la co-construction des connaissances.
- il apprend aux élèves à rédiger des textes courts et concis avec ce qui "compte vraiment".





- elle permet aux élèves d'analyser un contenu d'une manière beaucoup plus engageante et captivante, ce qui les motive à apprendre

EXEMPLE D'EXERCICES : A la fin de l'activité, des exercices seront proposés sur les thèmes abordés. Comme pour l'EMS (éducation aux médias sociaux), des questions seront proposées sur les points les plus importants liés à l'utilisation de Twitter et à la rédaction d'un texte court, ainsi qu'au choix de mots positifs.

ACTIVITÉ 5

Mathématiciens célèbres et leurs théorèmes (Mathématiques)

DESCRIPTION : Demandez aux élèves de faire une présentation vidéo d'un théorème/axiome des mathématiques et d'accompagner la présentation d'un portrait du mathématicien à qui l'on doit le théorème. Les vidéos peuvent être postées sur la chaîne Youtube de la classe. Évidemment, c'est le genre de projet qui peut être adapté à n'importe quelle matière.

POURQUOI CETTE ACTIVITÉ EST PERTINENTE : Cette activité est pertinente car elle implique à la fois de naviguer sur internet pour trouver des informations et d'utiliser des outils numériques. À partir de ce type d'activité, on peut discuter du partage de contenu sur les réseaux sociaux, de la véracité des informations, etc.

ACTIVITÉ 6

Notre laboratoire sur Instagram (Chimie/Biologie)

DESCRIPTION : Pour rendre le cours de sciences plus dynamique, vous pouvez inviter les élèves à filmer les expériences qu'ils réalisent et à les poster sur un compte Instagram spécialement conçu à cet effet sous forme de Story ou de Reels.

POURQUOI CETTE ACTIVITÉ EST PERTINENTE : Cette activité peut être extrêmement intéressante pour les élèves et vous donne en même temps l'occasion d'évoquer de nombreuses informations sur l'utilisation d'Instagram, l'un des réseaux sociaux préférés des adolescents aujourd'hui.





ACTIVITÉ 7

#savetheplanet – Comment apprendre en utilisant les hashtags (Sciences)

DESCRIPTION : Demandez aux élèves de réaliser un mini-projet de 7 illustrations accompagnées d'un texte, encourageant la communauté à prendre différentes mesures pour préserver l'environnement et lutter contre la pollution. Choisissez un hashtag commun que toute la classe utilisera et publiez les posts sur une page Instagram spécialement créée. Demandez aux élèves d'ajouter d'autres hashtags pertinents à chaque post et expliquez pourquoi ils ont choisi ces hashtags et comment ils influencent les posts.

POURQUOI CETTE ACTIVITÉ EST PERTINENTE : Les élèves découvriront la fonctionnalité des hashtags, ainsi que les notions d'empreinte numérique et la manière dont diverses informations peuvent être consultées sur Internet.

ACTIVITÉ 8

Bulletin météo (Sciences)

DESCRIPTION : Sur la base des connaissances acquises en classe, demandez aux élèves de réaliser un bulletin météo quotidien pendant une semaine. Vous pouvez faire intervenir une application météo dans l'exercice pour les aider à collecter les informations.





POURQUOI CETTE ACTIVITÉ EST PERTINENTE : Cette activité peut être un excellent moyen d'aborder avec les élèves les données que les apps collectent, la géolocalisation ou la protection des données personnelles dans différents contextes.

ACTIVITÉ 9

Ma ville en 30 secondes (Littérature/ Géographie/ Histoire)

DESCRIPTION : L'idée de cette activité est de présenter l'essentiel sur un lieu particulier en un temps aussi court que possible. Et cela peut être fait en créant des Réels (Reels) que les élèves peuvent poster sur un compte Instagram spécialement créé à des fins pédagogiques.

POURQUOI CETTE ACTIVITÉ EST PERTINENTE : L'activité est pertinente car elle entraîne des capacités de synthèse, un esprit critique et peut mener à des discussions sur l'utilisation d'Instagram, la protection des données, etc.

ACTIVITÉ 10

Sur la piste des personnages littéraires (Littérature)

DESCRIPTION : À l'aide de Google Maps et de Google Earth, les élèves peuvent recréer les chemins empruntés par les personnages de textes littéraires, notamment les romans réalistes, d'aventure et de voyage. Vous pouvez leur demander de partager les cartes qu'ils ont créées et de les utiliser comme base de recherche. Par exemple, vous pouvez leur demander de créer leur propre itinéraire à travers la ville ou la cour de l'école, puis, à partir de leurs observations, de décrire un texte littéraire ou un reportage.

POURQUOI CETTE ACTIVITÉ EST PERTINENTE : L'activité est utile du point de vue de l'éducation aux médias car elle peut faire apparaître différents aspects de la relation entre le monde réel et le monde virtuel, ce qu'est un reportage, etc.





ACTIVITÉ 11

Jeunes entrepreneurs (Formation à l'entrepreneuriat)

DESCRIPTION : Dans le cadre d'un projet de groupe, il est possible de demander aux étudiants d'élaborer une mini stratégie de marketing et de communication sur les médias sociaux pour une marque ou un produit. Vous pouvez utiliser l'outil Fakebook pour simuler une page Facebook faisant la promotion du produit ou vous pouvez les laisser choisir le réseau social à utiliser.

POURQUOI CETTE ACTIVITÉ EST PERTINENTE : L'activité est pertinente pour discuter à la fois des médias sociaux en général, de la publicité ciblée et des mécanismes de manipulation des médias sociaux.

ACTIVITÉ 12

Radio "Regardons les choses en face à distance" – Créer un podcast pour la Web-Radio de l'école (tout sujet)

DESCRIPTION : Cette activité encourage la création de podcasts par le biais de la plateforme Spreaker. En outre, les podcasts sont automatiquement partagés sur la page Facebook et le compte Twitter, ce qui permet d'atteindre une communauté plus large que la communauté scolaire qui a conçu et créé le podcast. Les podcasts sont développés en fonction de différents objectifs, de l'étude de certains sujets scolaires ou d'activités éducatives, au divertissement et au développement de connaissances musicales spécifiques. L'évaluation sera axée sur l'outil spreaker et sur certains aspects du GDPR.

POURQUOI CETTE ACTIVITÉ EST PERTINENTE : Cette activité est pertinente car elle améliore la coopération entre les élèves dans la création du podcast. C'est une excellente "tâche réelle" qui les amène à interagir avec une communauté plus large par le biais du compte officiel de la radio scolaire. - <https://www.spreaker.com/user/radiodad>.

ACTIVITÉ 13





UN CLUB DE LECTURE SOCIAL/ Canva for Social (Littérature)

DESCRIPTION : L'activité consiste à lancer un concours pour créer une page Instagram ou FaceBook pour un club de lecture. Les élèves créent une couverture pour une page FB ou une story Instagram. Si les élèves n'ont pas l'âge d'accéder aux médias sociaux, l'enseignant ouvre une classe Google avec l'image de couverture gagnante. La couverture doit s'inspirer du livre qu'ils lisent en classe ; le but de la page ou de l'histoire est de développer un débat autour du livre.

POURQUOI CETTE ACTIVITÉ EST PERTINENTE : L'activité peut contribuer à développer la *pensée créative* et les compétences en matière de *débat* autour de certaines questions. En même temps, l'activité permet aux enseignants de présenter un outil utile et adaptable comme Canva.

EXEMPLES D'EXERCICES : Questions sur ces sujets :

- Qu'advient-il de vos documents (photos, textes, etc.) lorsque vous les téléchargez sur un SM ?
- Quelle langue tenir lors d'un débat public ?
- Quels sont les niveaux de confidentialité ?
- Quels types d'images peuvent être publiés (par exemple, si un étudiant peut télécharger une image représentant ses camarades) ?

ACTIVITÉ 14

Impact des médias sociaux (tout sujet)

DESCRIPTION : Donnez aux élèves la possibilité d'enquêter et de formuler une opinion sur les impacts de tout réseau de médias sociaux, en identifiant les aspects positifs et négatifs et le public cible. Réaliser une enquête en ligne pour enregistrer leur opinion et en discuter avec la classe.

POURQUOI CETTE ACTIVITÉ EST-ELLE PERTINENTE ? Elle encourage la créativité et l'esprit critique et donne aux étudiants la possibilité d'avoir une perspective différente sur les médias sociaux.

ACTIVITÉ 15

Ma routine Comics/ BD – App Pixton (langues étrangères – français)





DESCRIPTION : L'activité vise à créer des personnages, choisir des lieux, leur attribuer des mouvements, en utilisant l'application Pixton - <https://www.pixton.com/>. L'activité se concentre principalement dans le renforcement des connaissances acquises sur le vocabulaire de la routine dans une langue étrangère. Les principales questions sur lesquelles créer des exercices seront autour de l'outil et de l'identité numérique.

POURQUOI CETTE ACTIVITÉ EST PERTINENTE : L'activité permet de créer une identité numérique. En ce qui concerne l'EMS, cette activité, basée sur l'utilisation d'un outil offrant un haut niveau de personnalisation, est pertinente car elle permet aux élèves de créer un avatar et de réfléchir à l'identité numérique.

ACTIVITÉ 16

Dites-moi où vous vivez et je vous dirai de quelle faction vous êtes (Histoire)

DESCRIPTION : L'idée principale est de rechercher des images ou des sites avec des images de bâtiments historiques et de créer des Padlets (voir exemple : <https://it.padlet.com/piazza3/xj92yknj2myactrh>). Quelque chose comme cela se produit dans chaque ville européenne, les bâtiments médiévaux racontent l'histoire. En particulier, certains de leurs éléments architecturaux permettent d'identifier la faction de la famille propriétaire, par exemple les créneaux rectangulaires pour les Guelfes et les créneaux en queue d'aronde pour les Gibelins. L'activité, qui vise à améliorer les connaissances des élèves en matière de patrimoine culturel, consiste à leur demander de naviguer sur Internet pour trouver des images de bâtiments importants de villes italiennes dont le style architectural révèle leur identité politique médiévale. L'enseignant prépare un Padlet et insère deux messages. Le premier explique comment rechercher des images en utilisant Google Images, en distinguant les licences possibles. L'autre poste intègre une image à titre d'exemple. Le Padlet est partagé avec la classe. L'enseignant explique comment créer un message Padlet et comment insérer des images ou intégrer un site.

POURQUOI CETTE ACTIVITÉ EST PERTINENTE : L'activité est pertinente pour SML car elle renforce ces compétences particulières :

- distinguer les différentes licences possibles (en évitant que cela soit payant) ;
- toujours mentionner la source d'où provient le matériel utilisé, en rédigeant une courte légende.

EXEMPLE D'EXERCICES : Différents types de questions sur l'outil Padlet et sur les licences d'utilisation des images.





ACTIVITÉ 17

Londres à votre portée (anglais langue étrangère et géographie)

DESCRIPTION : Cette activité a pour but d'aider les élèves à apprendre à utiliser une application pour obtenir des informations utiles lors d'un voyage. L'application emmène les élèves dans un voyage virtuel à travers Londres, car ils ne peuvent pas voyager en ce moment à cause de la pandémie.

POURQUOI CETTE ACTIVITÉ EST PERTINENTE : L'application LONDON TRAVEL GUIDE est une application réelle, téléchargée gratuitement à Londres. Elle est organisée sous la forme d'un Thinglink avec quatre sections : Carte, Sites, Promenades, Itinéraires, et les élèves peuvent choisir parmi quatre itinéraires différents. Les élèves organiseront une visite virtuelle de Londres en utilisant le menu de l'application, puis ils dissémineront leur travail sur un Média social de leur choix.

EXEMPLE D'EXERCICES : Le test final pour évaluer les connaissances acquises sur l'application peut être un choix multiple et un Vrai et Faux sur les outils et les choix offerts par l'application.

ACTIVITÉ 18

Enquêter sur Youtube (Musique)

DESCRIPTION : Les étudiants confondent souvent les quelques informations immédiatement disponibles dans le titre, ils ne lisent pas la description et encore plus rarement ils ouvrent les fenêtres d'approfondissement. Si le contenu n'est pas déjà connu, ils confondent le nom de la chaîne youtube sur laquelle la vidéo est mise en ligne avec l'auteur. Même lorsque l'information est disponible, il faut savoir la sélectionner et éventuellement accéder aux références hypertextes.

POURQUOI CETTE ACTIVITÉ EST PERTINENTE : L'activité est pertinente afin de :

- identifier l'origine et le contenu de la vidéo,
- la contextualisation dans l'espace et dans le temps des contenus auxquels on a accès





- détecter les droits et les remerciements si vous avez l'intention de réutiliser la vidéo dans d'autres contextes.

EXEMPLE D'EXERCICES : A partir d'une image tirée d'un clip Youtube d'une vidéo musicale, les élèves doivent être capables de répondre aux questions suivantes **sous forme de choix multiple**.

- Titre
- Auteur/Interprète
- Date d'exécution/Date de réalisation/Date de téléchargement
- Nom de la chaîne Youtube
- Tout détenteur de droits d'auteur (par exemple, une maison de disques)

ACTIVITÉ 19

Géographie numérique et changements climatiques – uMap (Géographie)

DESCRIPTION : Le sujet vise à proposer une approche analytique du changement climatique et de la complexité des phénomènes environnementaux liant la représentation géographique des éléments et des facteurs (naturels et anthropiques) à l'application de la méthode scientifique pour identifier les relations de cause à effet. L'objectif principal est d'encourager l'acquisition d'une perspective écologique utile à l'interprétation des phénomènes naturels et à la compréhension critique des objectifs de développement de la société humaine. En même temps, l'activité favorise le développement de compétences numériques par l'utilisation d'outils numériques avancés basés sur les SIG (systèmes d'information géographique).

POURQUOI CETTE ACTIVITÉ EST PERTINENTE : L'utilisation de l'application uMap permettra aux élèves de créer des cartes avec les niveaux d'Open Street Map et de les insérer sur un site web.

ACTIVITÉ 20

Thinglink : apprendre par la découverte – APPLICATION web Thinglink

(Apprentissage visuel pour les élèves ayant des besoins particuliers)





DESCRIPTION : Thinglink permet la création d'une image interactive en insérant des photos, de l'audio, de la vidéo, des liens externes. Après avoir choisi des images, des photos, des cartes d'un lieu (réel ou fantastique), vous pouvez insérer des tags qui approfondissent et personnalisent ces images. Tous les élèves de la classe photographient une zone de l'école. Chacun d'entre eux télécharge l'image choisie sur Thinglink et l'enrichit avec des tags sur le lexique des objets et l'audio des mots choisis en italien et une courte vidéo descriptive muette de l'utilisation de l'espace choisi. Une fois les vidéos téléchargées sur Classroom, l'enseignant crée un quiz à choix multiple de traduction dans les langues étrangères étudiées du lexique présenté par les élèves. Le travail créé avec Thinglink est ensuite partagé sur les canaux sociaux de l'école (l'application web est déjà connectée à la GSuite) où les élèves peuvent interagir en réalisant des exercices ou des travaux de réalité (virtuelle).

POURQUOI CETTE ACTIVITÉ EST PERTINENTE : Cette activité est pertinente car elle permet aux élèves d'apprendre par la découverte. De plus, comme les élèves sont les créateurs du produit éducatif, ils mettent en place une stratégie d'apprentissage par les pairs que la publication et le partage sur les réseaux sociaux de l'école renforcent encore. Cette activité se prête à l'inclusion car l'utilisation de différents types de balises (écrites, audio et vidéo) facilite une plus grande implication des élèves en difficulté.

EXEMPLE D'EXERCICES : L'épreuve finale aura pour but de vérifier certaines connaissances de base sur l'utilisation des images et les licences de droit d'auteur associées. Il peut être structuré en questions simplifiées de type vrai ou faux.

ACTIVITÉ 21

Vous êtes l'auteur – découvrez le droit d'auteur (tous les sujets)

DESCRIPTION : Ce type d'activité est très utile, et peut être appliqué à n'importe quel projet de vos élèves. En gros, l'activité consiste à appliquer et à pratiquer l'utilisation de Creative Commons et des exceptions sur leur propre travail. Incluez une section sur l'analyse des travaux qu'ils ont réalisés dans le cadre d'un projet, du point de vue du droit d'auteur. Laissez-les présenter les sources qu'ils ont utilisées et expliquez s'ils ont procédé correctement, mais expliquez-leur auparavant ce que signifient le droit d'auteur et les Creative Commons.

POURQUOI CETTE ACTIVITÉ EST PERTINENTE : Cette activité est pertinente car elle permet aux élèves de comprendre l'importance du droit d'auteur et de savoir comment utiliser correctement le travail des autres dans leurs projets.





Stratégies d'appréciation et d'évaluation lors de l'utilisation des outils de médias sociaux

Dans tout système éducatif, le processus d'évaluation lui-même est un domaine vaste et souvent controversé. L'évaluation est un processus complexe, dans lequel de nombreux facteurs doivent être pris en compte. Par conséquent, aussi bien conçue que soit une stratégie d'évaluation, elle doit être adaptée au contexte éducatif auquel elle se rapporte. Lorsqu'on utilise les outils des médias sociaux dans le processus éducatif, l'évaluation peut devenir encore plus difficile. La question qui se pose est de savoir dans quelle mesure nous évaluons les compétences spécifiques à une matière et dans quelle mesure il est nécessaire d'évaluer les compétences développées en matière de médias sociaux. Bien entendu, les compétences spécifiques à une matière restent primordiales et il existe des normes éducatives spécifiques pour leur évaluation dans chaque système éducatif, organisées par niveau, année et âge.

Pour l'évaluation du développement des compétences en matière de médias sociaux, il n'existe pas d'instruments aussi détaillés pour le moment, mais lorsque nous avons l'intention de le faire, nous pouvons nous référer au cadre de référence européen. Deux outils utiles à cet égard sont le cadre de compétence numérique des citoyens et le cadre européen pour la compétence numérique des éducateurs : DigCompEdu

Vous trouverez ci-dessous un exemple de tableau qui pourrait être utilisé pour l'étape d'évaluation d'un produit réalisé par les élèves, dans lequel les outils de médias sociaux ont également été utilisés, en tenant compte des compétences médiatiques développées.

La grille suivante a pour but d'évaluer la capacité des élèves à développer une présentation de manière collaborative. Pour évaluer le processus de développement d'un produit, une liste de performances pourrait convenir. Par analogie avec les niveaux requis pour l'évaluation des compétences, elle pourrait être structurée en quatre niveaux : AVANCÉ, INTERMÉDIAIRE, DE BASE, INITIAL

Légende de la liste des performances :

- AVANCÉ = **DE MANIÈRE AUTONOME ET CONSCIENTE**





- INTERMÉDIAIRE= AUTONOME
- BASIQUE = PAS TOUJOURS CORRECT
- INITIAL = SEULEMENT AVEC DE L'AIDE (initiation)

Liste des performances à évaluer		Adv.	Interm.	Basique	Init.
Zone 1 : Utilisation des médias et des ressources numériques pour l'apprentissage	Rechercher des informations fiables sur Internet				
	Stocker et partager des informations				
	Évaluer la validité, la fiabilité, l'utilité et la crédibilité de l'information en signalant les sources.				
	Créer et gérer du contenu avec des outils de collaboration				
Zone 2 : Communication et coopération	Utiliser plus d'un outil de communication en ligne : courriel, chat, sms, messagerie instantanée, réseau social.				
	Organiser les ressources numériques pour l'utilisation personnelle actuelle, l'utilisation et la réutilisation futures, le partage avec d'autres personnes.				
	Utiliser les technologies numériques pour favoriser et améliorer les stratégies d'apprentissage collaboratif, pour échanger en groupe, comme outil pour mener des tâches collaboratives ou comme outil pour présenter les résultats.				
Zone 3 : Création de contenu	Produire et éditer des contenus multimédias dans plusieurs formats : hypertexte, images, vidéos, fichiers audio...				
	Intégrer et retravailler le contenu numérique				
Zone 4 : Sécurité et confidentialité	Utilisez correctement les mots de passe pour protéger l'accès				
	Identifier, évaluer et sélectionner les ressources d'apprentissage numériques conformément aux exigences en matière de droits d'auteur et d'accessibilité.				
	Connaître et respecter le RGPD				





Zone 5 : Résolution de problèmes	Résoudre les problèmes liés à l'utilisation des technologies				
	Résoudre de manière créative des situations problématiques nécessitant l'application de connaissances et de compétences à des situations nouvelles.				
Zone 6 : Suivi et évaluation	Planifier, suivre et réfléchir à votre parcours d'apprentissage				
	Recueillir des preuves des progrès réalisés et les utiliser pour planifier les étapes ultérieures de l'apprentissage.				
	Utiliser un document narratif dans lequel vous exprimez vos pensées et vos idées à l'aide d'outils numériques				

Le processus d'auto-évaluation est également très important lorsque nous essayons d'évaluer le développement des compétences en matière de médias sociaux. En effet, les effets de l'éducation aux médias sociaux devraient être visibles, à long terme, dans le comportement de l'étudiant et dans sa capacité à analyser ses compétences. Un questionnaire d'auto-évaluation vise à renforcer les apprentissages réalisés. Il peut être structuré sur les mêmes quatre niveaux que l'évaluation des compétences.

Légende du questionnaire d'auto-évaluation :

- A = J'ai une très bonne capacité à travailler seul.
- B = J'ai une bonne capacité, mais j'ai parfois besoin d'aide
- C = J'ai quelques compétences et j'ai souvent besoin de soutien
- D = J'ai quelques compétences mais dans la plupart des cas, j'ai besoin de soutien

		A	B	C	D
Zone 1 :	Recherche d'informations sur Internet à l'aide d'un moteur de recherche				





Utilisation des médias et des ressources numériques pour l'apprentissage	Stocker et partager des informations				
	Partager des fichiers téléchargés sur Internet ou des produits de ma part.				
	Évaluer la validité, la fiabilité, l'utilité et la crédibilité de l'information en signalant les sources.				
	Identifier les fausses nouvelles				
Zone 2 : Communication et coopération	Utiliser plus d'un outil de communication en ligne : courriel, chat, sms, messagerie instantanée, réseau social.				
	Créer et gérer des contacts sur mes appareils				
	Passez des appels vidéo de groupe en utilisant les plateformes les plus courantes : Meet, Skype, Zoom...				
	Partager le contenu avec des outils de collaboration : google app				
	Partager ses propres contenus				
	Utiliser les technologies numériques pour favoriser et améliorer les stratégies d'apprentissage collaboratif, pour les échanges de groupe, comme outil pour mener des tâches collaboratives ou comme outil pour présenter les résultats.				
Zone 3 : Création de contenu	Produire des contenus multimédias dans plusieurs formats : hypertexte, images, vidéos, fichiers audio...				
	Modifier le contenu médiatique dans plus d'un format : hypertexte, images, vidéos, fichiers audio.				
Zone 4 : Sécurité et confidentialité	Utiliser correctement les mots de passe pour protéger l'accès à mes appareils.				
	Identifier les risques qui peuvent endommager mes appareils				
	Mettre régulièrement à jour mon système d'exploitation informatique et mes logiciels de sécurité				
	Sauvegarde fréquente				
	Sélectionner les ressources numériques pour l'apprentissage, dans le respect des droits d'auteur et des exigences d'accessibilité.				
	Toujours citer la source et/ou l'auteur du contenu numérique avant de le partager en ligne				
Zone 5 :	Résoudre les problèmes liés à l'utilisation des technologies				





Résolution de problèmes	Installez les logiciels et les applications téléchargés à partir de sources sûres.				
	Recherchez une assistance en ligne pour le blog, le forum, le tutoriel vidéo.				
	Choisir des appareils et des applications appropriés				
	Identifier les solutions disponibles pour l'apprentissage en ligne				
	Elle résout, de manière créative, des situations problématiques qui nécessitent l'application de connaissances et de compétences à des situations nouvelles.				
*Zone 6 : Suivi et évaluation	Planifiez votre propre parcours d'apprentissage.				
	Suivre son propre processus d'apprentissage				
	Saisir les preuves des progrès de l'apprentissage				
	Utiliser ces preuves pour planifier les étapes ultérieures de l'apprentissage				
	Utiliser les outils numériques pour rédiger un document narratif				

* Dans **DigComp 2.1** il y a 5 zones, la 6ème a été ajoutée par nous.

Les concepts d'EMS expliqués brièvement

Le domaine de l'éducation aux médias sociaux est complexe, et le développement des compétences en matière de médias sociaux se fait au fil du temps par une pratique constante. Pour que le processus soit efficace, il est nécessaire de revenir sans cesse à certains concepts de base que nous, enseignants, et nos élèves, devons maîtriser. Nous avons résumé ci-dessous certains concepts que nous considérons comme importants pour l'enseignement des médias sociaux à l'école. Ils sont expliqués dans les modules connexes du cours qui constitue le produit intellectuel n°2 de ce projet. Ces informations peuvent également être consultées de manière efficace grâce à l'application mobile de la boîte à outils - <https://app.socialmedialiteracy.eu/>.





✓ Éducation 4.0

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 enseignera les compétences organisationnelles, la gestion du temps et les compétences 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 se traduit par la possibilité de quitter la salle de classe et d'entrer dans des organismes d'éducation non formelle significatifs tels que les musées, les centres de médias, les centres d'études historiques, etc.

Un autre domaine important de compétences à développer dans l'UDE 4.0 est l'analyse des données. Nous devons la considérer à la fois par rapport à l'importance croissante de l'analyse statistique pour décrire et prédire des événements futurs et pour développer les compétences de critique des sources.

✓ L'évolution de l'éducation

Éducation 1.0 - enseignement frontal classique, transmission d'informations

Éducation 2.0 - apprentissage coopératif en classe, utilisation de différents réseaux sociaux

Éducation 3.0 - les étudiants sont considérés non seulement comme des consommateurs d'informations, mais aussi comme des créateurs d'informations et de contenus.

L'éducation 4.0 - fortement liée aux compétences de codage, stimule un processus d'enseignement et d'apprentissage personnalisé.

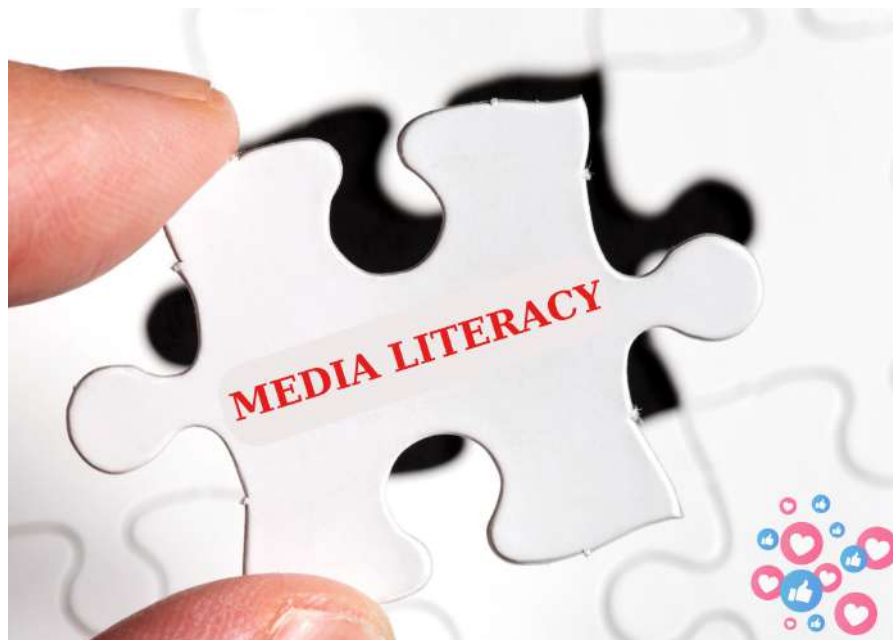
✓ Éducation aux médias & éducation aux médias sociaux – pourquoi est-elle nécessaire ?





L'éducation aux médias aide les élèves à poser les bonnes questions afin de découvrir l'auteur, son point de vue, son message, son choix d'outils et l'appel à l'action, évident ou caché, de chaque produit médiatique.

"La littératie en matière de médias sociaux est l'ensemble des compétences techniques, cognitives et émotionnelles requises lors de l'utilisation des médias sociaux pour la recherche d'informations, la communication, la création de contenu et pour l'évitement et la résolution de problèmes, tant dans un contexte professionnel que social." (Vanwynsberghe, Vanderlinde, Georges & Verdegem, 2014)



✓ Compétences médiatiques

Les compétences médiatiques sont l'ensemble des connaissances, stratégies et aptitudes qui permettent à un individu d'affronter efficacement l'environnement médiatique d'aujourd'hui.

Le cadre de compétences numériques pour les citoyens DigiComp 2.1 de l'UE regroupe les compétences numériques dans les cinq domaines suivants :

- Domaine de compétence 1 : maîtrise de l'information et des données
- Domaine de compétence 2 : communication et collaboration
- Domaine de compétence 3 : création de contenu numérique
- Domaine de compétence 4 : sécurité
- Domaine de compétence 5 : résolution de problèmes





La Commission européenne a également développé un cadre de référence commun qui définit et caractérise les compétences numériques que les éducateurs doivent aborder dans leur environnement professionnel, depuis les compétences professionnelles jusqu'aux compétences pédagogiques et aux apprenants'. Ce cadre européen, DigCompEdu, décrit des compétences numériques organisées en 6 domaines :

1. Engagement professionnel
2. Ressources numériques
3. Enseignement et apprentissage
4. Évaluation
5. Responsabiliser les apprenants
6. Faciliter la compétence numérique des apprenants.



Le réseau DigCompEdu

(source : <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC1074660>)

✓ Niveaux de compétence en matière d'éducation aux médias

Chaque compétence d'éducation aux médias peut être maîtrisée dans l'un des quatre niveaux de compétence :

- Initiale - seulement avec de l'aide
- Basique - pas toujours correct
- Intermédiaire - travailler de manière autonome





- Avancé - exécuter de manière autonome et consciente

✓ L'éducation aux médias : 5 concepts clés

La plupart des experts s'accordent sur ces 5 concepts clés comme base de l'éducation aux médias :

- **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 les points de vue

✓ Utilisation des médias sociaux à l'école

L'utilisation des médias sociaux à l'école doit avoir un ensemble d'objectifs :

- de personnaliser l'apprentissage (l'apprenant apprend à son propre rythme)
- promouvoir l'apprentissage collaboratif et coopératif (les élèves apprennent les uns des autres et clarifient leurs doutes entre eux)
- fournir un retour d'information aux élèves sur leur processus d'apprentissage
- évaluer l'apprentissage des élèves
- donner un retour aux enseignants sur le processus d'apprentissage et le contenu à réviser
- de développer l'auto-évaluation

✓ Modes de consommation des médias sociaux

La façon dont une personne utilise les médias sociaux - quelles plateformes, combien de temps elle y passe et à quel moment exactement, quel type d'activités elle entreprend en ligne, sur quels appareils - forme les "modèles de consommation" de cet individu particulier. Ces modèles sont généralement utilisés par les spécialistes du marketing pour enrichir et prolonger l'interaction des utilisateurs et maximiser le profit des clients commerciaux.





L'utilisation des médias sociaux a ses propres particularités, par rapport aux "médias traditionnels". Deux des principales caractéristiques sont la particularisation et l'interaction. La particularisation du contenu permet aux technologies intelligentes de fournir à une personne un contenu qui correspond à ses préférences et à ses intérêts. L'interactivité est l'une des raisons les plus importantes pour lesquelles les gens rejoignent les plateformes de médias sociaux. Ce que les gens recherchent, c'est la participation à une conversation plus large, ils veulent socialiser, voir les photos de leurs amis et de leur famille, se tenir au courant des nouveautés et trouver quelque chose de divertissant à faire.

✓ Gestion de l'information

La gestion de l'information est la première étape fondamentale de l'éducation aux médias et au numérique. Une bonne gestion de l'information implique les compétences clés suivantes :

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

✓ Gestion de l'image de soi

Les activités sur les médias sociaux peuvent avoir un impact sur l'image de soi de diverses manières, mais puissantes. Elles peuvent défier, banaliser, simplifier, augmenter ou diminuer la perception que l'on a de soi. Pour gérer l'image de soi et l'identité, l'éducation aux médias sociaux doit permettre d'acquérir les compétences suivantes :

1. pour inclure les similitudes et les différences dans la façon dont les gens se présentent en ligne et hors ligne ;
2. pour comprendre comment le SM permet l'anonymat et la tromperie ;
3. comprendre comment l'image de soi affecte leur comportement en ligne et leur réputation tout au long de la vie
4. comprendre que l'identité en ligne est différente de l'identité propre, qu'elle n'est pas neutre et qu'elle peut porter atteinte à soi-même et aux autres.





✓ Intelligence émotionnelle numérique (IEN)

L'intelligence émotionnelle est la capacité des individus à recognize leurs propres emotions et celles des autres, de discerner entre différents sentiments et de les étiqueter de manière appropriée, d'utiliser les informations émotionnelles pour guider la pensée et le comportement, et de gérer et/ou d'ajuster les émotions pour s'adapter aux environnements ou atteindre son ou ses objectifs. La capacité d'accomplir les mêmes tâches dans un contexte numérique est appelée intelligence émotionnelle numérique (IEN). L'IEN est aujourd'hui reconnue comme une compétence clé à développer, y compris dans les écoles.

L'IEN implique la construction de sa propre personnalité par le développement de la conscience de soi et des autres, mais aussi la capacité d'alterner/interrompre l'interaction numérique pour cultiver des moments indépendants d'écoute, d'analyse et d'intériorisation de sa propre expérience de vie.

✓ EIN - Concepts clés

- **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 est 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.

✓ Gestion des relations en ligne





Les relations en ligne sont définies par des affinités et des goûts personnels, de sorte que les gens s'organisent en fonction de leurs activités préférentielles, se regroupant en communautés ayant des intérêts communs. L'acceptation ou le refus d'un utilisateur peut avoir des effets plus ou moins permanents sur la formation de sa personnalité.

La gestion des relations en ligne implique le développement des compétences suivantes :

1. reconnaître que des publics différents requièrent des types différents de communication et d'étiquette en ligne ;
2. élaborer des solutions constructives à des dilemmes interpersonnels en ligne qui illustrent un comportement éthique ;
3. être capable d'imaginer les motivations, les sentiments et les intentions des autres dans une variété d'échanges en ligne.

✓ Gestion de la réputation en ligne

La réputation est définie comme "*l'opinion universelle ou l'évaluation sociale d'un groupe d'entités sur un certain aspect*". En gros, c'est la façon dont les autres nous perçoivent. La réputation en ligne est l'image que nous projetons via nos activités en ligne, que ce soit sur les médias sociaux ou sur toute information publiquement disponible. On ne peut pas contrôler la façon dont les autres nous perçoivent, mais on peut contrôler ses propres activités et s'assurer qu'on ne projette pas une image fautive ou préjudiciable.

La gestion de la réputation en ligne implique le développement des compétences suivantes :

1. comprendre le concept d'empreinte numérique et être conscient des traces que l'on laisse dans l'environnement numérique ;
2. pouvoir gérer les paramètres de confidentialité des médias sociaux, avoir le contrôle des commentaires et du contenu public ou privé ;
3. comprendre ce qu'est une information personnelle et partager prudemment les siennes, tout en protégeant également la vie privée de tous les autres.
4. pour comprendre la durabilité et la capacité virale de l'information en ligne.

✓ Netiquette





Une définition de base de la civilité pourrait être "un comportement poli, raisonnable et responsable". Ce comportement est le résultat de la croyance que tout le monde mérite la dignité et le respect, ou, plus simplement, les "bonnes manières".

La netiquette est l'application des bonnes manières aux actions et interactions sur l'internet. Elle implique l'élaboration/adoption d'un ensemble de règles concernant la conduite appropriée lors de la publication de messages, de commentaires, de jeux, de conversations avec d'autres personnes.

✓ **Bullying**

Le bullying se définit comme la pratique continue d'une agression physique ou psychologique commise par un ou plusieurs agresseurs sur une victime. Ce phénomène, violent et silencieux, n'est pas exclusif d'un groupe d'âge spécifique ou ayant un moment ou un lieu spécifique pour se produire. Des études montrent qu'il se retrouve dans les écoles, car elles offrent un environnement "approprié" à son exercice et à sa prolifération. L'environnement en ligne, avec la couverture d'anonymat et de "dépersonnalisation" qu'il offre, est particulièrement propice aux brimades.

✓ **Faits et opinions**

La liberté d'expression couvre la libre circulation des informations et la libre expression des opinions, c'est-à-dire la présentation des faits et des opinions personnelles.

- Une "information" ou un "fait" dépeint la réalité telle qu'elle est, de manière objectivement démontrable, avec des preuves matérielles.
- L'"opinion" exprime le point de vue ou l'interprétation que l'on a de la réalité, elle est subjective et ne nécessite pas de "démonstration".

✓ **Publicité**

La publicité est une forme légitime de communication d'informations qui a pour but de vendre un produit ou un service. Elle est non personnelle - elle ne s'adresse pas à un seul individu - et le message est contrôlé par l'annonceur - l'entité qui vend ledit produit ou service. Son but est commercial - elle vise à convaincre un individu d'acheter quelque chose. La publicité constitue la





principale source de revenus des médias. Elle est soumise à une réglementation pour des raisons de protection de la dignité humaine, des mineurs et des droits des consommateurs.

✓ Propagande

La propagande est un type de communication qui vise à diffuser un ensemble d'idées et à modifier les croyances et les attitudes d'autres personnes. La propagande a un objectif : convaincre les gens d'adopter une certaine idée ou de s'engager dans une certaine voie. Certaines de ces idées ou actions peuvent être d'intérêt public - comme le respect des mesures sanitaires lors des pandémies COVID-19 - d'autres sont d'intérêt plus restreint - comme la propagande menée par un parti politique pour attirer de nouveaux membres ou électeurs lors des élections.

La propagande utilise un arsenal de moyens à valeur symbolique (mots, gestes, bannières, monuments, musique, vêtements, insignes, coiffures, dessins sur les pièces de monnaie et les timbres-poste, etc.) La propagande peut sélectionner délibérément des faits, des arguments et des représentations de symboles et les présenter de la manière jugée la plus efficace.

✓ Nouvelles

Les nouvelles sont des informations sur une situation récemment modifiée ou un événement récent. Les nouvelles sont également des informations publiées dans les journaux et diffusées à la radio et à la télévision sur des événements récents dans le pays ou le monde ou dans un domaine d'activité particulier.

Les journalistes recueillent des informations sur des événements récents dans leur domaine ou leur champ d'expertise, les évaluent, les trient et les ordonnent, puis construisent le reportage qui sera publié et diffusé. Les nouvelles sont produites par des journalistes dans des salles de rédaction ou de manière indépendante, s'ils sont indépendants.

Toutes les informations ne sont pas adaptées à l'actualité. Pour être communiquée au public, l'information doit être *digne d'intérêt*, ce qui signifie qu'elle doit être nouvelle, pertinente, avoir un impact et traiter d'une question d'intérêt public. L'intérêt du public est ce qui distingue le travail des journalistes des autres processeurs d'information, tels que les publicitaires, les professionnels des relations publiques ou du renseignement.





✓ Fake news/Désinformation/Misinformation

Les fausses nouvelles sont un terme inventé pour désigner les informations fausses ou falsifiées qui circulent à des fins autres que l'information du public. Ces objectifs peuvent inclure des gains personnels, commerciaux ou politiques. Le terme est populaire et fréquemment utilisé, mais il est difficile de définir ce qu'est exactement une *fake news*.

L'Union européenne a proposé le terme de **désinformation** : une fausse information **délibérément créée** et diffusée pour influencer l'opinion publique ou masquer la vérité. L'accent est mis non seulement sur la fausseté de l'information fournie, mais également sur l'intention délibérée de tromper.

Autres termes utilisés dans le contexte :

- Méinformation: Informations erronées . Une information qui est fausse, mais qui n'est pas créée dans l'intention de causer un préjudice.
- Mal-information. Information fondée sur la réalité, utilisée pour infliger un préjudice à une personne, une organisation ou un pays.





✓ Biais – cognitifs, culturels

Les scientifiques ne savent pas encore quels mécanismes neurologiques ou psychologiques poussent les gens à croire quelque chose. Ils ont simplement observé certains schémas, certains raccourcis généralement utilisés par le cerveau humain pour interpréter la réalité. Ces raccourcis sont appelés "biais cognitifs" et les humains les ont développés et utilisés au cours de leur évolution parce qu'il est trop difficile de traiter rationnellement toutes les informations auxquelles ils sont exposés dans notre environnement. Les gens utilisent fréquemment ces raccourcis de raisonnement lorsqu'ils consomment des médias, ce qui peut donner une image partielle ou déformée de la réalité.

✓ Droit d'auteur

Le droit d'auteur est un droit de propriété intellectuelle qui s'applique également dans le contexte des médias sociaux. Il confère à un créateur le contrôle exclusif de l'utilisation et de la distribution de son œuvre. Une œuvre peut être utilisée de nombreuses manières différentes : elle peut être copiée, adaptée, récitée, exposée, diffusée, exécutée, partagée, etc. Le droit d'auteur garantit que seule la personne qui a créé l'œuvre (c'est-à-dire l'auteur) peut effectuer ces actions avec l'œuvre.

✓ Quels sont les droits d'auteur?

En créant une œuvre originale, l'auteur obtient certains droits exclusifs : droits moraux et droits patrimoniaux.

Les droits moraux sont :

1. Le droit de paternité (c'est-à-dire le droit d'être identifié comme l'auteur)
2. Le droit de décider de la date ou de l'opportunité de rendre l'œuvre publique.
3. le droit à l'intégrité (c'est-à-dire le droit de s'opposer à toute action dérogatoire en rapport avec l'œuvre)

Les droits économiques sont :

1. le droit de reproduction
2. le droit de communication au public.

L'utilisation des médias sociaux implique à la fois des actes de reproduction et de communication au public.





✓ Citation

Il existe des exemptions aux restrictions d'utilisation des œuvres protégées par le droit d'auteur. Les citations à des fins de critique, de polémique, de revue, d'éducation ou de travail scientifique sont autorisées, à condition qu'elles se rapportent à une œuvre qui a déjà été légalement mise à la disposition du public, que la source, y compris le nom de l'auteur, soit indiquée (sauf impossibilité), et que leur utilisation soit conforme aux usages loyaux et dans la mesure requise par l'objectif spécifique.

La longueur autorisée d'une telle citation dépend des circonstances, telles que la longueur de l'œuvre originale et le but de la citation (par exemple, deux vers d'un poème ou 10 pages d'un document de 100 pages).

✓ Plagiat

Le plagiat est un acte de fraude défini comme le fait de présenter son travail - ou des fragments ou des idées de celui-ci - comme étant le sien ou sans mentionner correctement la source.

Selon le site [plagiarism.org](https://www.plagiarism.org), les formes de plagiat comprennent :

- faire passer le travail d'un autre pour le vôtre
- copier des mots ou des idées de quelqu'un d'autre sans en donner le crédit
- ne pas mettre une citation entre guillemets
- donner des informations incorrectes sur la source d'un devis
- changer des mots mais copier la structure de la phrase d'une source sans en donner le crédit
- copier tellement de mots ou d'idées d'une source qu'ils constituent la majorité de votre travail, que vous en donniez le crédit ou non (voir notre section sur les règles d'"usage loyal").

Source : <https://www.plagiarism.org/article/what-is-plagiarism>

✓ Creative Commons





Les licences Creative Commons sont des licences standard qui visent à promouvoir le partage, l'adaptation et la réutilisation d'œuvres protégées. En utilisant ces licences, les internautes savent immédiatement dans quelles conditions l'œuvre peut être utilisée, partagée et adaptée sans avoir à demander une autorisation individuelle à l'auteur. Elles s'appliquent à des œuvres telles que des billets de blog, des images, des vidéos, des œuvres d'art, des articles de journaux, etc. Elles sont généralement signalées par le symbole CC.

✓ Conditions d'utilisation des médias sociaux

Lorsque vous créez un compte sur une chaîne de médias sociaux, vous acceptez ses conditions générales. En faisant cela, vous signez en fait un accord de licence entre vous et la plateforme de médias sociaux. Les conditions générales stipulent que le site de médias sociaux obtiendra une licence non exclusive et illimitée pour réutiliser votre contenu. Cela est nécessaire pour permettre aux médias sociaux de fonctionner : montrer votre contenu et donner aux autres utilisateurs la possibilité de partager votre contenu via un bouton de partage/retweet. Cela ne signifie pas que le contenu sur les médias sociaux est libre de droits d'auteur, le créateur original conserve les droits d'auteur sur son contenu original.

✓ Protection des données personnelles

Les données personnelles sont toutes sortes d'informations qui révèlent quelque chose sur votre personne. Il s'agit notamment du nom, du numéro d'identification, de la date de naissance, de l'adresse, des photos ou des vidéos d'une personne, de la religion, mais aussi des données liées aux médias sociaux telles que les données de localisation, l'adresse IP, l'historique de navigation, les marques, les fiches de comportement, les profils de médias sociaux (y compris les "likes", les partages et les amis), etc.

L'identification basée sur des données personnelles peut être :

- Direct - lorsque l'information en elle-même permet d'identifier la personne à laquelle elle se rapporte.
- Indirecte - lorsque l'information, en tant que telle, ne suffit pas à identifier une personne, mais que la prise en compte d'informations supplémentaires - déjà





disponibles ou devant être obtenues auprès d'une autre source - permet d'identifier la personne concernée.



Liste des contenus

- Un guide pratique pour l'enseignement de l'EMS en classe - p. 2
- Avantages et limites de l'utilisation des médias sociaux à l'école - p. 3
- Suggestions pratiques pour la mise en œuvre de l'EMS dans les écoles - p. 6
- Comment concevoir facilement des activités impliquant l'utilisation des médias sociaux - p. 9
- Exemples d'activités et de tâches d'apprentissage courtes pour développer le SML - p. 13
- Stratégies d'appréciation et d'évaluation lors de l'utilisation des outils de médias sociaux - p. 24
- Les concepts SML expliqués brièvement - p. 29