

## ÉDUCATION À INTERNET ET AUX NOUVEAUX MÉDIAS

- \* La CNIL pour les jeunes

[www.jeunes.cnil.fr/](http://www.jeunes.cnil.fr/)

- \* Internet sans crainte

[www.internetsanscrainte.fr](http://www.internetsanscrainte.fr)

- \* Internet responsable

[eduscol.education.fr/internet-responsable](http://eduscol.education.fr/internet-responsable)

- \* Comprendre et utiliser Internet

[crdp.ac-amiens.fr/cui/](http://crdp.ac-amiens.fr/cui/)

- \* Éducation et médias

[education-medias.csa.fr](http://education-medias.csa.fr)

- \* Enseigner avec le numérique

[eduscol.education.fr/cid72525/education-aux-medias-information.html](http://eduscol.education.fr/cid72525/education-aux-medias-information.html)

- \* Agence des usages des TICE

[www.cndp.fr/agence-usages-tice/](http://www.cndp.fr/agence-usages-tice/)



### Chiffres-clés

- \* Les jeunes passent chaque jour en moyenne plus de 3 heures et demie devant un écran (ordinateur ou télévision) et moins de 10 minutes à lire.<sup>f</sup> Les 15 – 24 ans passent en effet 2 h03 en moyenne chaque jour devant la télévision, 1 h20 devant l'ordinateur, et 15 minutes avec l'ordinateur et la télé allumés en même temps, soit 3 h39 passées devant un écran.
- \* **95 % des 15-17 ans** ont une connexion à Internet à la maison.
- \* **80 % des 15-17 ans** jouent au moins une fois par jour à des jeux vidéos.
- \* **90 % des 15-17 ans** ont un téléphone mobile.
- \* **92 % des 15-17 ans** ont un profil *Facebook*.

<sup>f</sup> Sources : Étude Insee, novembre 2011 : [http://www.insee.fr/fr/themes/document.asp?ref\\_id=ip1377#encadre1](http://www.insee.fr/fr/themes/document.asp?ref_id=ip1377#encadre1)

Enfants et Internet, 5<sup>e</sup> Baromètre 2011 :

<http://www.generationnumerique.com/wp-content/uploads/2012/02/Barometre-Calysto-F%C3%A9vrier-2012-BD.pdf>

# INTERNET ATTITUDES

## Méthodes et outils



### OUTILS NUMÉRIQUES : D'AUTRES FAÇONS D'APPRENDRE

Les nouveaux médias, Internet et les supports numériques, ont aujourd'hui dépassé le cadre de la maison pour entrer dans la classe.

Ils ont donné accès à de nouvelles façons d'apprendre, augmentant la concentration des élèves et renforçant leur motivation. Petit tour d'horizon de ces outils numériques qui ont la cote au lycée...

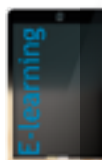
#### Les technologies de l'information et de la communication (TIC)

Regroupant les techniques principalement de l'informatique, de l'audiovisuel, des multimédias, de l'Internet et des télécommunications, elles permettent aux utilisateurs de communiquer, d'accéder aux sources d'information, de stocker, de manipuler, de produire et de transmettre l'information sous toutes les formes : textes, documents, images, musiques, sons, vidéos...

Quand les outils et produits numériques sont utilisés dans le cadre de l'éducation et de l'enseignement, ce sont les **TICE** (TIC + enseignement).

Source : Wikipédia

## E-LEARNING > Apprentissage ou formation en ligne



### Qu'est-ce que c'est ?

Un mode d'apprentissage requérant l'usage du multimédia et donnant accès à des formations interactives sur Internet.

Source : Dictionnaire Larousse en ligne

### Pour quoi faire ?

*L'e-learning a d'abord concerné la formation continue et professionnelle, puis a gagné l'enseignement. L'avantage de ce type d'outils est qu'il permet aux élèves de poursuivre leur formation à la maison.*

## MOOC > Cours en ligne ouvert et massif



### Qu'est-ce que c'est ?

Des cours en ligne accueillant les apprenants en grand nombre, gratuitement, librement, pour un enseignement basé sur le modèle « connectiviste ».

Source : <http://www.cahiers-pedagogiques.com/Magic-MOOC>.

### Le savais-tu ?

*Ces cours sont basés sur l'apprentissage collaboratif et conduisent à l'usage de ressources éducatives libres. Il peut arriver que plus de 100 000 personnes soient réunies pour un cours.*

## SERIOUS GAMES > Jeux sérieux



### Qu'est-ce que c'est ?

Des jeux qui permettent d'apprendre tout en s'amusant. Ils reposent sur un scénario utilitaire (*serious*) associé à des éléments ludiques issus du jeu vidéo (*game*).

### Pour quoi faire ?

*Ils sont utilisés comme des outils de formation dans différents secteurs professionnels (l'armée, la médecine...) et comme outils pédagogiques en contexte scolaire : dans les universités, par exemple.*

## ENT > Espace numérique de travail



### Qu'est-ce que c'est ?

Un « portail » qui propose un ensemble de services et d'outils numériques permettant de communiquer, de partager et de publier des contenus.

### Le savais-tu ?

*LEO est le nom de l'ENT des lycées de Picardie. Enseignants, élèves et parents l'utilisent pour travailler ensemble et échanger sur la scolarité.*

## RÉSEAUX ET MÉDIAS SOCIAUX



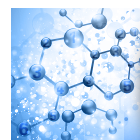
### Qu'est-ce que c'est ?

Une structure qui permet de relier des personnes entre elles. On parle aussi de sites communautaires (*Facebook, Twitter, MySpace, Mupiz, Viadeo, Instagram, LinkedIn...*). Certains réseaux sociaux permettent de partager du contenu : ce sont les médias sociaux.

### Le savais-tu ?

*On peut apprendre avec les réseaux sociaux : de nombreuses classes se servent de Facebook pour faire utilement de la « veille » (de la recherche d'informations sur un thème), d'autres de Twitter pour lire et décrypter l'actualité.*

## MIND MAPPING > Cartes mentales<sup>1</sup>



### Qu'est-ce que c'est ?

Une technique qui vise à optimiser des informations, l'organisation et la mémorisation des idées en recourant à une visualisation schématique non linéaire, arborescente et hiérarchisée.

Source : CNDP, Agence des usages des TICE

### Le savais-tu ?

*Cette technique a été popularisée par le psychologue anglais Tony Buzan dans les années 1970. Des études ont montré que les idées peuvent parfois être mieux comprises et mémorisées si les informations sont schématisées et « visuelles ».*

## TNI > Tableau numérique interactif



### Qu'est-ce que c'est ?

Également appelé TBI (tableau blanc interactif), le TNI fait partie d'un système interactif comprenant un tableau numérique relié à un ordinateur et à un vidéoprojecteur. Tout ce que l'enseignant fait sur son ordinateur est visible par l'ensemble des élèves qui peuvent à leur tour venir au tableau pour agir sur ce qui est projeté.

### Pour quoi faire ?

*Plusieurs études montrent que l'usage des TNI en classe renforce la participation des élèves et leur motivation. Attention, cela ne veut pas dire qu'ils améliorent forcément les résultats, mais ils peuvent y contribuer. Être interactif, c'est la capacité d'ajuster son comportement en fonction des réponses d'un système ou d'un partenaire.*

## BLOGS



### Qu'est-ce que c'est ?

Des espaces d'expression et de publication en ligne. Beaucoup de lycéens les utilisent pour donner de la visibilité à ce qu'ils ont vu, lu, repéré sur Internet ou à ce qu'ils ont créé (poèmes, chansons, dessins, photos, vidéos...).

### Le savais-tu ?

*La liberté d'expression sur Internet comporte quelques limites car chacun est responsable de ce qu'il raconte et doit veiller à tenir des propos respectueux vis-à-vis des autres.*

## TABLETTES TACTILES ET SMARTPHONES



### Qu'est-ce que c'est ?

Des outils attrayants et intuitifs, après le succès des tablettes, les smartphones vont-ils entrer aussi dans les écoles ? Il faut dire que la tendance qui consiste à amener son appareil numérique à l'école<sup>2</sup> se développe de plus en plus.

### Pour quoi faire ?

*Désormais, grâce à eux, les jeunes ont la possibilité d'apprendre partout et à tout moment : s'organiser et noter ses devoirs, accéder à des ressources, rechercher des informations, s'évaluer et s'entraîner...*

<sup>1</sup> Massive Open Online Course

<sup>2</sup> Théorie de l'apprentissage développée par George Siemens et Stephen Downes, basée sur les apports des nouvelles technologies.

<sup>3</sup> Également appelées schémas heuristiques.

<sup>4</sup> Le BYOD (le fait d'amener à l'école son propre appareil numérique) tend à se développer outre-Atlantique, c'est ce qu'ils appellent le *Bring Your Own Device* (BOYD) ou Amenez vos appareils numériques (AVAN) en français.