

## 4. Internet – Pour tous

---

” « Être créatif, c’est avoir le courage d’abandonner ses certitudes »

*Erich Fromm, psychologue*

### LISTE DE POINTS À VÉRIFIER :

---

#### 14 . VIDÉOS, MUSIQUE ET IMAGES SUR INTERNET

---

Vérifiez la licence de tout contenu que vous souhaitez réutiliser.

Appliquez une licence Creative Commons aux contenus que vous créez et publiez en ligne.

Soutenez les modèles de commerce en ligne aux pratiques loyales qui vous permettent d’acheter les productions de votre artiste, musicien ou créateur de contenus favori.

#### 15. CRÉATIVITÉ

---

Une image vaut mille mots, en particulier si l’on ne fait pas attention à ses données personnelles et à celles des autres.

Savez-vous comment faire en sorte que les autres respectent les droits de propriété sur vos créations ?

Le plagiat est un non-respect des droits de propriété sur les créations d’autrui. Il peut à divers titres, peser lourdement sur la société. Savez-vous comment ?

#### 16. JEUX

---

L’équilibre de vie est important : le temps que vous passez à jouer en ligne empiète-t-il sur vos activités extérieures/en relation directe avec les autres ?

N’oubliez pas que les inconnus avec lesquels vous êtes amenés à communiquer dans le cadre des jeux en ligne ne sont pas toujours ce qu’ils prétendent être. Choisissez des jeux encadrés par un modérateur ou disposant d’un salon de discussion « sécurisé » qui propose des phrases prédéfinies pour les très jeunes enfants.

Les achats intégrés aux applications peuvent être un piège dans certains jeux pour qui ne se méfie pas. Avez-vous lu les conseils figurant dans la Fiche d’information 13 ?

#### 17. CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

---

Connaissez-vous vos droits et devoirs en ligne ?

Avez-vous récemment vérifié votre empreinte numérique ? Tapez votre nom dans un moteur de recherche et voyez les résultats.

Quelles sont les compétences numériques nécessaires pour devenir un citoyen éclairé dans le monde numérique ?

#### 18. LA PARENTALITÉ À L’ÈRE DU NUMÉRIQUE : UNE APPROCHE POSITIVE ET PROACTIVE

---

Adoptez une approche positive dans vos relations avec vos enfants dans le monde numérique et parlez avec eux de ce qu’ils font, des sites qu’ils visitent et des personnes à qui ils parlent en ligne.

Comprenez bien que même si la technologie a progressé à pas de géant, l’exercice des responsabilités parentales repose toujours largement sur les mêmes principes : rester présent dans la vie de ses enfants, les encourager à devenir de bons citoyens (numériques) et privilégier l’empathie et la bienveillance.

Que vous soyez parent d’un jeune enfant ou d’un adolescent, ayez conscience des défis qui pourront se poser du fait des technologies dans le développement de votre enfant. Utilisez les technologies de manière à favoriser ce développement et non à l’entraver.

## Créativité



### COMMENT INTERNET FAVORISE-T-IL LA CRÉATIVITÉ ?

Internet offre une grande souplesse qui fait des salles de classe des espaces de moins en moins rigides. L'évolution rapide des technologies multiplie les possibilités pour les élèves d'étudier les sujets qui les intéressent et d'apprendre de manière non traditionnelle (voir Fiche d'information 3 « Web 2.0, Web 3.0 et plus »).

Grâce aux outils modernes, les élèves peuvent créer du matériel de qualité professionnelle qui pourra être vu par des publics du monde entier. Ils peuvent également créer leurs propres produits en ligne et mener des expériences et simulations de tous types dans leur classe ou de manière interactive avec d'autres apprenants sur Internet.

Internet donne à l'éducation une dimension mondiale et permet aux élèves de se connecter en temps réel avec d'autres élèves sur tout le globe. Pour profiter pleinement de ces opportunités, il est important que les jeunes Internautes deviennent des créateurs plutôt que de simples

consommateurs, un objectif à la base des nombreuses initiatives de codage (voir par exemple <<http://codeweek.eu>>) mises en œuvre aujourd'hui dans un grand nombre de pays.



## STIMULER LA CRÉATIVITÉ DANS L'APPRENTISSAGE

- L'intégration réussie des technologies en classe permet aux élèves de montrer leur sens de l'innovation, d'affirmer leur individualité, d'exprimer leur créativité et de cultiver leur esprit d'entreprise.
- L'utilisation de logiciels de création et d'Internet motive les élèves et renforce les apprentissages de manière significative, en classe et au-delà. Le codage les aide à mieux comprendre le fonctionnement de la technologie et peut contribuer à en faire des utilisateurs plus responsables.
- La possibilité d'exercer sa créativité et de jouer un rôle plus actif dans le processus d'apprentissage favorise l'engagement et la participation, qui sont deux pierres angulaires de la citoyenneté.
- Internet et les technologies mobiles offrent aux enseignants et aux élèves de multiples occasions de créer et de mettre en ligne leur propre contenu audiovisuel. Ils peuvent également utiliser Internet pour contacter des artistes du monde entier et leur demander conseils et avis sur leur travail. Ces derniers peuvent avoir recours aux outils de vidéoconférence<sup>1</sup> et aux réunions virtuelles (voir Fiche d'information 12 sur l'apprentissage à distance) pour organiser des ateliers.
- L'utilisation des médias sociaux<sup>2</sup> et des plateformes sociales dédiées<sup>3</sup> en classe encourage les élèves à travailler en collaboration sur des projets communs en ligne. Cela leur permet de mettre en avant tous leurs talents et d'échanger des idées pour stimuler le processus créatif.



## CONSIDÉRATIONS ÉTHIQUES ET RISQUES

- **Égalité** : tout le monde dispose-t-il de l'équipement et de la connexion nécessaires pour accéder à Internet ? Les jeunes du monde entier, indépendamment de leur âge, de leurs capacités ou de leurs besoins spéciaux, ont-ils les mêmes possibilités d'exprimer leur potentiel créatif, autrement dit, savent-ils utiliser l'ensemble des technologies disponibles pour produire leurs propres créations ?
- **Sécurité en ligne** : les filtres<sup>4</sup> mis en place pour protéger les jeunes utilisateurs, et en particulier les très jeunes enfants et les enfants ayant des besoins éducatifs spéciaux, brident-ils d'une manière ou d'une autre l'accès au matériel nécessaire pour exprimer sa créativité ? Comment faire pour que les élèves bénéficient d'un accès sécurisé à l'ensemble des contenus dont ils ont besoin (voir Fiche d'information 20 sur la classification/étiquetage et le filtrage) ?
- **Formation des enseignants** : bien souvent, les élèves connaissent mieux Internet que leurs enseignants. Ces derniers doivent donc bénéficier d'une offre de formation plus complète pour pouvoir guider leurs élèves sur tous les aspects des TIC, y compris l'utilisation des téléphones portables (voir Fiche d'information 5 « Internet en mobilité » et Fiche d'information 12 sur l'apprentissage à distance).
- **Assistance technique** : un soutien technique adéquat doit être assuré dans les établissements scolaires pour la bonne conduite des programmes et projets.
- **Un environnement protecteur** : la créativité constitue pour les jeunes une manière de dire ce qu'ils ressentent. L'idéal serait d'y laisser libre cours. Cela n'empêche pas toutefois de rappeler les principes de tolérance, d'empathie et de respect des productions d'autrui, notamment dans le cadre des séances de réflexion de groupe. Un enseignant ou délégué de classe devrait toujours être présent pour orienter le travail de manière constructive.

1. <http://web.archive.org/web/20080614214250/http://www.netlingo.com/right.cfm?term=video%20conferencing>

2. <http://www.eun.org/teaching/smile>

3. <http://www.etwinning.net/fr/pub/index.htm>

4. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Filtrage\\_d'Internet](https://fr.wikipedia.org/wiki/Filtrage_d'Internet)

- **Protection de la vie privée** : le Web 2.0 et le Web 3.0 facilitent grandement la mise en ligne de photos et d'images. Les élèves doivent avoir conscience qu'une image vaut mille mots et qu'elle pourrait mettre en péril leurs données personnelles et celles des autres.
- **Droit d'auteur** : les jeunes doivent apprendre le plus tôt possible à respecter les droits de propriété intellectuelle et comprendre le coût du plagiat pour la société<sup>5</sup>.



## RENFORCER LA CRÉATIVITÉ EN CLASSE

- La cyberquête<sup>6</sup> est une activité reposant sur la recherche d'informations, qui permet d'intégrer Internet dans le travail en classe.
- L'apprentissage des bases du codage<sup>7</sup> en vue de la construction d'un site web stimule la créativité des élèves, car cela leur demande notamment de réfléchir au graphisme et au contenu.
- Les élèves peuvent travailler en collaboration sur des projets de récits en ligne et d'autres contenus qui renforcent leurs compétences rédactionnelles et de production audiovisuelle. Les téléphones portables peuvent être utilisés, par exemple, pour enregistrer et échanger avec des étudiants étrangers des images et des vidéos portant sur certains aspects de la culture ou de la vie économique de leur pays. Cela peut les aider à apprendre par la pratique les notions de respect de la vie privée, de crédits photographiques, et bien plus.
- Encouragez les élèves à créer des questionnaires interactifs et des activités pour le Web au moyen de logiciels comme Hot Potatoes<sup>8</sup> ou des histoires interactives à fins multiples au moyen de logiciels tels que ceux disponibles sur le site web Quia<sup>9</sup>.
- Les élèves de l'enseignement secondaire et supérieur peuvent créer leur propre environnement d'apprentissage en 3D grâce à des logiciels comme Active Worlds<sup>10</sup>. Ils peuvent créer le cadre qui leur semble idéal, aménager leur propre campus virtuel mais aussi collaborer avec d'autres élèves à des projets sur divers thèmes.



## BONNES PRATIQUES

- Internet peut être utilisé comme simple outil de recherche pour trouver des informations sur différents sujets. Les élèves peuvent ensuite appliquer les connaissances qu'ils ont acquises en réalisant un exercice qui stimule leur créativité. La technologie offre aux élèves la possibilité et la liberté de pousser plus loin leur réflexion.
- Internet et les autres technologies modernes sont de puissants outils de communication qui ont porté à un niveau sans précédent les possibilités de collaboration entre élèves de pays et de cultures différents à la recherche de solutions créatives.
- Les logiciels à code source ouvert permettent aux élèves du monde entier, et en particulier aux enfants de familles moins aisées, d'exprimer leur créativité sans contrepartie financière. Grâce à des logiciels comme Open Office, Gimp, Audacity ou Blender, les enfants peuvent créer des documents, modifier des images ou des fichiers audio et même s'initier à l'animation 3D gratuitement. Ils peuvent également apprendre le codage et partager leurs connaissances en rejoignant une communauté de codeurs bénévoles désireux d'améliorer et de mettre à jour ces logiciels. N'oubliez pas de parler de ces alternatives à vos enfants/élèves.
- Les enseignants estiment que l'utilisation des technologies en classe dans le cadre d'activités pratiques donne aux élèves l'occasion de résoudre des problèmes et de se montrer innovants.

5. <https://www.teachingcopyright.org/handout/copyright-faq.html>

6. <http://webquest.org>

7. <https://scratch.mit.edu/educators/>

8. <http://hotpot.uvic.ca/>

9. <http://www.quia.com/>

10. <http://www.activeworlds.com/>

- Ne perdez pas de vue les objectifs d'apprentissage : le plus important n'est pas le résultat en lui-même, mais plutôt le processus qui y a conduit.
- Les élèves qui mettent en ligne les résultats de leurs activités de création doivent respecter le droit d'auteur<sup>11</sup>. Invitez-les à se renseigner davantage sur les licences Creative Commons<sup>12</sup> et rappelez-leur de citer leurs sources lorsqu'ils utilisent du matériel créé par d'autres.



## INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

- Certains sites web sont d'excellents points de départ pour associer les élèves à des projets où la créativité est encouragée et la collaboration, essentielle :
- International Schools Cyberfair est un lieu de rencontre en ligne où les parents, les élèves et les éducateurs peuvent collaborer, interagir et mettre au point, publier et découvrir du matériel pédagogique : <http://www.globalschoolnet.org/GSH/>. European Schoolnet propose des ressources similaires pour les écoles : <http://www.eun.org>.
- Future Problem Solving Program International apprend aux élèves à résoudre des problèmes en stimulant leur pensée critique et leur créativité : <http://www.fpsp.org>.
- On trouvera des idées et des ressources pour promouvoir la créativité sur le site d'Education Scotland : <http://www.educationscotland.gov.uk/learningandteaching/approaches/creativity/>.
- Le News Horizons for Learning de l'école John Hopkins <http://education.jhu.edu/PD/newhorizons/> est un répertoire de pratiques didactiques novatrices pour promouvoir l'apprentissage créatif.
- Le chapitre 6, « The artist in you », du guide Web we want <http://www.webwewant.eu> propose un ensemble d'activités qui amènent les jeunes à s'interroger sur leur propre créativité ; il contient également des informations sur le plagiat, le droit d'auteur et bien d'autres sujets.

11. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Copyright>

12. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Creative\\_Commons](https://fr.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons)