



SYNERGY AND ENVIRONMENT TO
EMPOWER DECENTRALISED SCHOOLS

BOÎTE À OUTILS GREEN S.E.E.D.S.

MODULE 4 *Seeds* pour communiquer

UNITÉ 2 La communication à médiation technologique



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

RESPONSABLE DE LA PRODUCTION INTELLECTUELLE N°1 « BOÎTE À OUTILS GREEN S.E.E.D.S. » Ángeles Parrilla Latas (Université de Vigo, ES)

AUTEURS

CIES-UVigo, ES

Ángeles Parrilla Latas | Manuela Raposo Rivas | Esther Martínez Figueira | Silvia Sierra Martínez | Almudena Alonso Ferreiro | María Zabalza Cerdeiriña | Isabel Fernández-Menor | Adoración de la Fuente Fernández

SYNTHESIS CENTER FOR RESEARCH AND EDUCATION LTD, CY

RESPONSABLE DES ACTIVITÉS DE FORMATION ET DES TESTS SUR LA «BOÎTE À OUTILS GREEN S.E.E.D.S.»

Giulia Benvenuto (IC Bosco Chiesanuova, IT) | Alice Dalle (Région autonome Vallée d'Aoste / Regione Autonoma Valle d'Aosta, IT) | Golfo Kateva (Synthesis Center, CY) | Noemi Nieto Blanco (Université de Vigo, ES), Miljenka Padovan Bogdanović (Srednja Skola Vela Luka, HR) | Eftychia Vlysidou (Diefthinsi Defterovathmias Ekpedefsis Chiou, GR).

PROJET - GREEN S.E.E.D.S. - Synergy and Environment to Empower Decentralised Schools, www.greenseeds.eu

COORDINATEUR DE PROJET - Maria Carla Italia (Glocal Factory, IT)

PARTENARIAT DE PROJET

Ce document est l'une des 15 unités de la «Boîte à outils GREEN S.E.E.D.S.», la Production intellectuelle n°1 du projet du même nom, mené par l'Université de Vigo et réalisé avec le soutien de tous les partenaires, avec une référence particulière à la formation sur les contenus de la boîte à outils, qui ont également été testés. Les Unités ont été développées de septembre 2019 à fin janvier 2020. La formation suivante, en deux étapes, a duré jusqu'à la fin du mois de juin 2020:

1. Formation du responsable national (5-6.03.2020)
2. Formation des enseignants au niveau local (1.04.2020 - 31.06.2020)

COMMENT CITER CE DOCUMENT - CIES-UVIGO, *Unité 2- La communication à médiation technologique, Module 4 - Seeds pour communiquer*, «Boîte à outils GREEN S.E.E.D.S.», projet GREEN S.E.E.D.S. - Synergy and Environment to Empower Decentralised Schools, 2020.

VERSION EN LANGUE FRANÇAISE : Giuseppe Vanazzi (Région autonome Vallée d'Aoste/Regione Autonoma Valle d'Aosta, IT).

PARTNERS

GLOCAL FACTORY

Ασκήματα & Στρατηγικές Εκπαιδευτικό Κέντρο



Région Autonome Vallée d'Aoste / Regione Autonoma Valle d'Aosta



Universidade de Vigo



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

UNITÉ 4.2

LA COMMUNICATION À MÉDIATION TECHNOLOGIQUE

« Communiquer signifie envoyer et recevoir des informations via tous les types de médias; c'est plus qu'un simple échange d'informations » (Burbules et Callister, 2001, p. 18)

Les écoles situées à la montagne ou sur les petites îles sont souvent isolées. Dans un tel situation, les possibilités offertes par la technologie pour promouvoir la communication offrent une grande opportunité de créer des réseaux entre étudiants, enseignants, les familles et les autres membres de la communauté.

C'est pour cela qui est nécessaire de développer la communication et la collaboration, même que les capacités et les compétences transmises par la technologie. Il faut donc développer de nouvelles formes d'apprentissage que la société en général, et les écoles en particulier, demandent.

Le développement de ces moyens d'apprentissage signifient de nouveaux types d'alphabétisation qui ont émergé

en même temps que la technologie et la société de l'information (Coll & Rodríguez-Illera, 2008); ils se trouvent dans le Cadre européen pour les Compétences Numériques pour les Citoyens - DigComp 2.0- (Vuorikari, Punie, Carretero, & Van den Brande, 2016).

Ce cadre de référence (DigComp 2.0) établit, parmi les cinq dimensions de la compétence numérique, la Communication et la Collaboration, qui est le thème objectif de cette unité.

Son objectif est de répondre à la question de savoir comment nous pouvons établir des canaux de communication en ligne entre les étudiants, les enseignants, les familles, et la communauté éducative au sens large dans un contexte éducatif.



1. Qu'est-ce que la communication à médiation technologique?

Susana, institutrice sur une petite île, travaille sur le thème du changement climatique avec son groupe d'élèves. Il s'agit d'un projet collaboratif avec deux autres écoles situées dans des zones différentes et où la technologie est utilisée pour communiquer et se connecter. Le contact devait commencer par la visioconférence, afin que les enfants puissent se présenter et présenter leur environnement. L'absence d'une bonne connexion Internet a cependant rendu nécessaire un changement de plan. Il leur est venu à l'esprit d'établir des contacts par le biais de cartes vidéo dans lesquelles les enfants se sont présentés et ont donné leur avis sur le changement climatique et son impact sur leurs lieux d'origine.

Au fur et à mesure de l'avancement du projet, les enseignants participants créent d'autres espaces d'échange et de communication, où les aspects controversés découlant des discussions de groupe sur les effets du changement climatique sont débattus. En plus de cela, il y a un panneau collaboratif montre chaque découverte et connaissance liée au sujet, ainsi que les différences remarquées dans différents contextes. Dans les deux cas (forum et tableau), un bon haut débit n'est pas nécessaire, contrairement à la visioconférence, car il s'agit d'une communication asynchrone: il n'y a pas de précipitation en termes d'envoi ou de réception de messages. C'est pourquoi ils ont choisi ces outils pour compléter la communication.

Ces espaces de communication permettent d'établir un contact direct avec d'autres réalités, d'apprendre d'autres contextes, de créer ses propres idées et de construire ensemble des connaissances.

Le développement efficace des compétences de communication, à travers divers canaux de communication en ligne ou TI, pour s'exprimer et participer en ligne, est essentiel en cette ère numérique, et fait partie de ce qui est connu comme «compétence numérique», liée à la «sécurité et à l'utilisation critique de la technologie de

la société de l'information pour le travail, le plaisir et la communication (...), l'utilisation d'ordinateurs pour obtenir, évaluer, stocker, produire, présenter et échanger des informations, ainsi que pour communiquer et participer à des réseaux de collaboration via Internet (Commission européenne, 2006: 15).

Le développement des capacités de communication via Internet favorise l'établissement de relations entre les individus et les écoles dans des contextes divers. C'est pourquoi il est essentiel de développer des compétences de communication et de collaboration, établies par le cadre de référence européen DigiComp (Vuorikari et al., 2016), afin de promouvoir des citoyens critiques capables de s'exprimer, de partager et de participer en ligne. Ce cadre fait référence aux connaissances, aux capacités et aux attitudes liées à l'interaction via des appareils et applications numériques, ainsi qu'au respect des codes de conduite en ligne (nétiquette).

Communiquer et partager en ligne signifie également gérer une identité numérique, ce qui nécessite de traiter la question de la vie privée en ce qui concerne les données des élèves et de l'école. Pour cette raison, il ne faut pas ignorer la réglementation européenne en la matière (règlement 2016/679 du Parlement européen et du Conseil, du 27 avril 2016, en relation avec la protection et le traitement des données personnelles), qui, dans le cas des mineurs, est de la plus haute importance.

Afin de développer les capacités de communication susmentionnées, il existe une grande variété d'outils, de plates-formes et d'applications qui encouragent la communication et tirent parti du potentiel de la technologie à

cet effet; ceux-ci rapprochent les écoles éloignées ou les salles de classe et facilitent la communication élève-enseignant-famille.

2. Quelles plateformes et outils permettent d'établir des canaux de communication avec la technologie? Comment les mettre en pratique?

Le cas de Susana montre comment la technologie ouvre des espaces et crée des chemins pour se retrouver, communiquer et collaborer les uns avec les autres. Néanmoins, il ne faut pas oublier que la mise en œuvre de cette technologie dans les écoles ne doit pas se faire à la légère; les besoins et les exigences de chaque situation doivent être pris en compte, la technologie la plus appropriée étant utilisée à la lumière des circonstances. Les outils de communication constituent un canal et fournissent des espaces communs pour débattre et apprendre ensemble, même lorsque (en raison de questions temporelles ou spatiales) on ne partage pas le même espace physique (Castañeda, Gutiérrez et Rodríguez, 2011).

Vous trouverez ci-dessous des outils de communication qui permettent d'établir des liens et d'élargir les connaissances et les possibilités de les partager. Ces outils peuvent être classés en fonction de deux variables: 1) le code symbolique utilisé, différenciant les technologies textuelles (celles qui utilisent du texte écrit) et celles à

orientation visuelle (qui utilisent le langage audiovisuel comme moyen de communication) et 2) variable spatio-temporelle, qui comprend les outils de communication synchrone (lorsque les

gens communiquent entre eux en temps réel) et asynchrone (lorsque la communication en même temps n'est pas nécessaire).

2.1. Outil visuel synchrone: visioconférence

La visioconférence est un système audiovisuel multimédia synchrone qui permet une communication en temps réel. Elle se caractérise par la bidirectionnalité, qui favorise la communication de chaque participant

(Rodríguez, Sánchez & Solano, 2011), quel que soit le lieu. Il existe différentes applications et programmes de visioconférence. (Skype, Anymeeting, etc.).

IMPÉRATIFS TECHNIQUES: appareil (PC, mobile ou tablette), webcam, microphone et haut-parleur. Bonne connexion Internet. Logiciel de communication (Skype, Anymeeting, Hangouts, etc.) Tous les programmes susmentionnés peuvent être téléchargés gratuitement et inclure un tutoriel pour les nouveaux utilisateurs.

UTILISATIONS. La visioconférence permet d'établir des liens entre les salles de classe de différentes écoles, entre une salle de classe et un expert sur un sujet particulier, entre des salles de professeurs, etc. Elle peut également être utilisée pour des échanges culturels, des collaborations de projets, des expériences communes, ainsi que pour ouvrir l'école à d'autres réalités, impliquer les familles ou apprendre des langues.



<http://www.skype.com>

L'exemple de Susana démontre que l'un des problèmes majeurs de la visioconférence dans les zones isolées est le fait que la couverture Internet n'est parfois pas suffisante.

2.2. Outil visuel asynchrone: cartes vidéo

Une carte vidéo est une vidéo avec un message audiovisuel envoyé à une ou plusieurs personnes. Elle peut être enregistrer en direct ou éditer, c'est-à-

dire que la sélection et le placement de fragments audio et vidéo dans un fichier numérique peuvent être prévus.

IMPÉRATIFS TECHNIQUES: appareil d'enregistrement (appareil photo ou mobile), appareil numérique (mobile, tablette ou PC), microphone et haut-parleur. Pour le montage: logiciel de montage vidéo (Clipchamp, Create, Avidemux, Vimeo, etc.). Plateforme Web pour l'envoi ou le stockage de vidéos (Vimeo avec mot de passe privé).

LES USAGES. Des connexions peuvent être établies avec d'autres communautés grâce à ce type de correspondance visuelle et numérique. Ce système permet aux gens de se connecter les uns avec les autres, d'échanger des expériences, des projets communs à réaliser par des membres pour différentes communautés.



<https://clipchamp.com/>



<http://avidemux.sourceforge.net/>



<https://vimeo.com/>

Le changement de stratégie proposé dans le cas précité (passage de la visioconférence aux cartes vidéo), a permis de passer de la communication synchrone à la communication asynchrone, ce qui a entraîné une perte de spontanéité tout en permettant plus de détail et de précision en termes de contenu du message. En ce sens, on peut utiliser une grande variété de logiciels. Par exemple, ClipChamp

Create permet d'éditer des messages en langage audiovisuel, incorporant des images et de l'audio, qui peuvent ensuite être publiés sur Vimeo (un réseau social de publication et de diffusion de vidéos). message est protégé par un mot de passe pour préserver la confidentialité des enfants.

2.3. Outils de texte asynchrone: forum et courriels

Ce sont des applications à usage conversationnel (Rodríguez et al., 2011), qui favorisent la communication asynchrone, ce qui rend inutile d'être au même endroit ou présent au même moment. En raison de sa nature textuelle, l'apprentissage du code lecto-rédacteur est nécessaire pour la communication. Les forums et les courriels sont des outils qui permettent la mise en place de réseaux d'utilisateurs.

Un **forum** est un emplacement virtuel, sur une plateforme Web , qui permet

de générer des débats, des conversations et des opinions sur un sujet d'intérêt. Les discussions sont dirigées par un modérateur (généralement celui qui a créé le forum et qui coordonne l'expérience d'apprentissage); ils sont chargés de présenter le sujet, de réguler la participation et de stimuler la participation. Cela se fait normalement par écrit, ce qui encourage l'expression et l'orthographe, ainsi que l'utilisation d'un langage correct et rigoureux et d'une syntaxe précise. Il favorise le respect, la tolérance et la considération vis-à-vis des opinions des autres.

IMPÉRATIFS TECHNIQUE: appareil (PC, mobile ou tablette), plateforme LMS (Learning Management System) dans l'environnement d'apprentissage virtuel de l'école (Moodle, Claroline, Chamilo, Atutor, etc.).

UTILISATIONS. Les forums peuvent être utilisés comme plateformes de discussion en ligne, comme point de rencontre pour connaître les autres et interagir avec eux, et comme moyen pour les enseignants et les élèves de communiquer entre eux. Moodle a des boîtes de dialogue centrées sur la création d'utilisation de forums.



<https://moodle.org/>

Le courrier électronique est une méthode de communication très utilisée. Il s'agit d'un système dans lequel les utilisateurs disposant de comptes de messagerie échangent du texte et des fichiers numériquement et gèrent l'envoi et la réception de messages (boîte de

réception et boîte d'envoi). Les courriels peuvent être stockés, classés et organisés. C'est un service privé qui intègre des mécanismes de protection de la sécurité.

IMPÉRATIFS TECHNIQUES : compte de messagerie.
Connexion Internet.

UTILISATIONS. Le courrier électronique peut être utilisé comme base de données pour les contacts, comme canal de communication entre les écoles et les familles ou pour créer des listes de réception, qui facilitent l'envoi de messages à des groupes ayant des intérêts communs sans révéler l'identité, par exemple, des familles d'un groupe spécifique ou des personnes participant à un projet commun. De nos jours, Microsoft, Google et Yahoo permettent de créer des comptes de messagerie gratuitement et fournissent des informations sur la façon de le faire sur leurs sites.



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

2.4. Outil de texte synchrone: *chat*

Le *chat* est un outil de messagerie instantanée qui permet d'envoyer du texte et des fichiers dans différentes langues (audio, image, vidéo). C'est un service qui permet aux personnes qui ne sont pas au même endroit de communiquer en temps réel, c'est pourquoi il est d'un grand intérêt pour

les personnes situées à différents endroits, dans le même fuseau horaire ou dans des fuseaux horaires différents, car bien que la communication soit initialement synchrone (simultanée), le fait que les messages soient sauvegardés (texte de chat ou audio enregistré oralement) permet une communication asynchrone.

IMPÉRATIFS TECHNIQUES . Application de messagerie instantanée (Telegram, WhatsApp, Google Talk, Chat on, etc.). Appareil (mobile, tablette ou PC).

UTILISATIONS. Utile comme moyen d'échange pour un groupe d'enseignement-innovation, pour résoudre les doutes des élèves, tutorat par les pairs, échanger des expériences, organiser et coordonner des projets. Telegram a une section FAQ axée sur l'utilisation des chats et la gestion des groupes et des canaux.



<http://telegram.com.es/>

2.5. Outil visuel-textuel synchrone: tableaux collaboratifs

Les tableaux collaboratifs sont des applications qui consistent en la création d'un tableau de travail en groupe, où les gens peuvent participer en temps réel en incorporant des

informations sous différents formats: documents texte, images, vidéos, liens, fichiers, etc. Les tableaux collaboratifs encouragent la communication entre les participants, la prise de décision et la négociation du sens en rendant le commentaire possible.

IMPÉRATIFS TECHNIQUES. Profil sur une application web de tableau collaboratif (Padlet, Wakelet, Board, Stormboard, etc.). Connexion Internet. Appareil (mobile, tablette ou PC).

UTILISATIONS. Espace de travail collaboratif en groupe ou espace de coordination ou d'organisation de projets communs. Padlet propose un tutoriel pas à pas, ainsi que des exemples pour les nouveaux utilisateurs.



<https://padlet.com/>

FAITES-LE DANS VOTRE SALLE DE CLASSE

Commentez et partagez les expériences achevées ou en cours dans lesquelles la communication technologique a joué ou joue un rôle-clé. Pour chacune d'entre elles, indiquez:

- ◆ L'ACTION ET LES PARTICIPANTS.
- ◆ COMMENT LA COMMUNICATION ET LA COLLABORATION EN RÉSEAU ONT JOUÉ UN RÔLE POSITIF (AVEC QUELLES RESSOURCES TECHNOLOGIQUES).

RÉFÉRENCES

Burbules, N. C., & Callister, T. A. (2001). *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Argentina: Granica.

Castañeda, L., Gutiérrez, I. & Rodríguez, M.T. (2011). *El trabajo colaborativo mediado por tecnologías*. En Cebrián de la Serna y Gallego-Arrufat (Coords.). *Procesos educativos con TIC en la sociedad del conocimiento*. Madrid: Pirámide. 191-198

Coll, C., & Rodríguez-Illera, J. (2008). *Alfabetización, nuevas alfabetizaciones y alfabetización digital: Las TIC en el currículum escolar*. En C. Coll & C. Monereo (Eds.). *Psicología de la educación virtual* (pp. 325-347). Madrid: Morata. 325-347

Comisión Europea (2006). *Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente*. (2006/962/CE).

Rodríguez, M.T., Sánchez, M.M., & Solano, I.M. (2011). *Metodología con herramientas de comunicación*. En Cebrián de la Serna y Gallego-Arrufat (Coords.). *Procesos educativos con TIC en la sociedad del conocimiento*. Madrid: Pirámide, 217-228.

Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero, S., & Van den Brande, L. (2016). *DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens*. Recuperado de <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC83167.pdf>

POUR EN SAVOIR PLUS

Cadre de compétences numériques pour les citoyens
<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp>

Règlement (UE) 2016/679 du Parlement européen et du Conseil du 27 avril 2016 relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=OJ:L:2016:119:FULL&from=ES>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union