A close up of a logo

Description automatically generated

**Plan de cours**

**Module 2 :**

**Atelier 1 : Création de contenu numérique et cyber-sécurité**

**Atelier 2 : Résolution de problèmes**

**(DigCOMP 2.1 : Domaines de compétence 3, 4, 5)**

Table des matières

[Plan de cours : Module 1 3](#_Toc88485390)

[Résultats d'apprentissage : Connaissances, compétences et attitudes 3](#_Toc88485391)

[Plan de cours - Module 2 4](#_Toc88485392)

[Résultats d'apprentissage 4](#_Toc88485393)

[Atelier 1 : 15](#_Toc88485394)

[Activité 2.1.1 15](#_Toc88485395)

[Atelier 2 : 20](#_Toc88485396)

[Activité 2.2.1 20](#_Toc88485397)

# Plan de cours : Module 1

## Résultats d'apprentissage : Connaissances, compétences et attitudes

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **MODULE - ATELIER** | **Connaissances** | **Compétences** | **Attitudes** |
| * **Module 2 :** Création de contenu numérique, cyber-sécurité et résolution de problèmes * **Atelier 1 :** Création de contenu numérique et cyber-sécurité (DigCOMP 2.1 : Domaines de compétence 3 & 4) | * Connaissance adéquate des droits d'auteur et des licences sur les contenus numériques, ainsi que de l'importance de protéger ses outils et ses données personnelles et sa vie privée. | * Capacité à différencier les licences numériques et à utiliser le contenu disponible en ligne. * Capacité à appliquer différentes mesures pour protéger les outils numériques et les données personnelles en ligne. | * Comprendre en toute confiance le type de droit d'auteur dont bénéficie une œuvre numérique spécifique et savoir comment l'attribuer en conséquence. * Assumer sa responsabilité en appliquant différentes mesures pour protéger ses appareils et ses données personnelles. |
| * **Atelier 2 :** Résolution de problèmes (DigCOMP 2.1 : Domaine de compétence 5) |  |  |  |

# Plan de cours - Module 2

## Résultats d'apprentissage

Ce plan de cours décrit étape par étape la manière dont le matériel et le contenu produits (PowerPoints, fiches d'activité, etc.) peuvent être utilisés pendant le cours de **Programme d'alphabétisation numérique pour les parents**. Ce module comprend le contenu d'apprentissage pour 2 ateliers de 2 heures et 4 heures supplémentaires de contenu d'apprentissage autonome auquel les parents pourront accéder via le site Web du projet.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Contenu - Description | Méthode d'instruction | Durée | Matériel/ équipement requis | Conseils/ astuces pour les éducateurs | Évaluation | Lectures complémentaires/ liens vers des ressources |
| Introduction :  L'animateur accueille les participants et se présente. | Ν/Α | 5’ minutes | La liste des présences doit être fournie et remplie.  Post it notes, stylos ou application padlet en ligne. | L'animateur doit encourager les participants (parents) à poser des questions et à apporter des précisions tout au long de la formation.  Pour qu'ils se sentent à l'aise, l'animateur peut demander aux participants ce qu'ils attendent de cette série d'ateliers. | N/A | Ν/Α |
|  |  |  |  |  |  |  |
| * Module 2 - Atelier 1 : Création de contenu numérique et cyber-sécurité * L'animateur commence à présenter le Module 2-Atelier 1 sur la création de contenu numérique et la cyber-sécurité. (Diapositive 2) * L'animateur poursuit en présentant les différents types de droits d'auteur et de licences numériques. (Diapositive 3-9) * L'animateur présente l'activité 2.1.1 "Identifier les termes de la licence CC", au cours de laquelle les participants voient une image avec une licence Creative Commons. Les participants sont invités à analyser quelles actions sont autorisées et quelles actions ne le sont pas dans le cadre de ce type de licence spécifique. (Diapositives 10-11) * L'animateur présente l'activité 2.1.2 "Identifier les termes de la licence CC", au cours de laquelle une image avec une licence Creative Commons est montrée aux participants. Les participants sont invités à analyser quelles actions sont autorisées et quelles actions ne le sont pas dans le cadre de ce type de licence spécifique. (diapositives 12-13) * L'animateur conclut le sujet en donnant un exemple de la manière dont un créateur peut protéger son œuvre originale par le droit d'auteur. (Diapositive 14) * Le facilitateur invite les participants à faire une pause de 10 minutes. * L'animateur passe au thème de la " Protection des outils numériques " en expliquant comment les appareils numériques peuvent être bons ou mauvais selon la façon dont nous les utilisons et les moyens que nous choisissons pour nous protéger. (Diapositives 16-19) * La fonction de la vérification en deux étapes est expliquée. (Diapositive 20) * Le facilitateur passe au thème "Protection des données personnelles et de la vie privée" en présentant aux participants le concept de politique de confidentialité et les droits de protection des données. * L'animateur invite les participants à travailler sur l'activité 2.1.3 Droits de protection des données. Les participants sont invités à associer chaque droit de protection des données à l'une des définitions fournies dans le tableau. (Diapositives 22-23) * Les participants sont invités à réaliser l'activité 2.1.4, selon laquelle ils doivent rechercher la déclaration de confidentialité dans un journal en ligne et lire la déclaration de politique de confidentialité fournie. (Diapositive 24) * L'animateur présente la fonction des cookies, comment et pourquoi ils sont incorporés dans les sites Web, et regarde ensemble une vidéo. (Diapositives 25-26) |  | 115 minutes | Un ordinateur portable idéalement ou un mobile avec accès à l'internet pour chaque participant.  Stylos/papier/bloc-notes.  Accès au PPT Module 2 : Atelier 1 : Création de contenu numérique et sécurité | Cette activité peut être imprimée et donnée à chaque participant pour qu'il la complète sur papier.  Après 10', le groupe discute des résultats et l'animateur montre les bonnes réponses.  L'animateur lance une discussion après avoir donné 10' aux participants pour trouver et lire une déclaration de politique de confidentialité. Ils discutent ensuite pour savoir si les directives présentées sur la diapositive 21 sont respectées dans la déclaration de politique de confidentialité qu'ils ont trouvée. | - | <https://creativecommons.org/licenses/>  <https://fairuse.stanford.edu/overview/public-domain/welcome/#:~:text=The%20term%20%E2%80%9Cpublic%20domain%E2%80%9D%20refers,one%20can%20ever%20own%20it>.  <https://www.redhat.com/en/topics/open-source/what-is-open-source>  <https://www.flickr.com/creativecommons/>  <https://europa.eu/youreurope/business/running-business/intellectual-property/copyright/index_en.htm>  <https://gdpr.eu/privacy-notice/>  <https://www.kathimerini.com.cy/gr/> |
| * Module 2 - Atelier 2 : Résolution de problèmes * L'animateur présente le concept et le processus de résolution de problèmes en général et celui de problèmes numériques en particulier. (Diapositives 3-4) * L'animateur présente l'activité 2.2.1 "Questions de traduction" où les participants doivent discuter des moyens d'évaluer si un article qu'ils ont trouvé dans une langue étrangère est pertinent pour la recherche qu'ils mènent. (Diapositives 5-6) * L'animateur lance une discussion (activité 2.2.2) pour développer un processus de réflexion visant à résoudre un problème technique ; dans ce cas, l'incapacité de se connecter à un réseau wi-fi. (Diapositive 7) * L'animateur passe au thème "Identifier les besoins et les réponses technologiques", en présentant aux participants l'importance d'être capable d'identifier les besoins en information numérique et les moyens d'y répondre dans notre vie quotidienne. (Diapositive 8) * L'animateur invite les participants à faire une pause de 10 minutes. * Le facilitateur présente l'activité 2.2.3 "Partager une longue vidéo avec un ami". Les participants sont invités à réfléchir à d'autres moyens d'envoyer la vidéo, car elle est trop volumineuse pour être partagée par e-mail. (Diapositives 10-11) * L'animateur présente l'activité 2.2.4 "Le texte est trop petit/grand sur un site Web" et demande aux participants de réfléchir et de chercher en ligne une solution pour adapter la taille du texte à leurs besoins. (Diapositives 12-13). |  | 120 minutes | Un ordinateur portable idéalement ou un mobile avec accès à l'internet pour chaque participant.  Stylos/papier/notepad.  Accès au PPT Module 2 : Atelier 2 : Résolution de problèmes | Informez les participants que cet atelier est plus pratique que théorique, car il les encouragera à mettre en pratique les connaissances et les compétences qu'ils ont acquises jusqu'à présent.  Cette activité peut se dérouler en binôme pendant 10', puis les participants peuvent partager les idées qu'ils ont trouvées.  L'animateur présente quelques solutions pendant la discussion de groupe de 10 minutes et incorpore des idées supplémentaires en fonction des commentaires des participants.  Cet exercice peut être réalisé en binôme pendant 10', puis une discussion de groupe doit avoir lieu au cours de laquelle les participants partageront leur contribution. L'animateur demande aux participants d'appliquer la meilleure solution qu'ils ont trouvée dans la pratique (sur smartphone ou ordinateur portable). |  | <https://www.theguardian.com/media/2021/aug/05/cnn-fires-employees-covid-unvaccinated-office> |
| Conclusion   * Le facilitateur demande aux participants s'ils ont besoin de précisions et les remercie de leur participation. * Les participants doivent remplir un formulaire d'évaluation de la formation, en donnant leur avis sur le contenu, l'organisation, les connaissances et les compétences acquises. |  |  | Formulaire d'évaluation à remplir par les participants.  Prenez une photo qui sera utilisée pour la diffusion. |  |  |  |

\*N/A : Non applicable

# Atelier 1 :

# Activité 2.1.1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Titre du module** | Module 2 : Atelier 1  Création de contenu numérique | | |
| **Titre de l'activité** | Identifier la licence Creative Commons | **Code d'activité** | A 2.1.1 |
| **Type de ressource** | **Fiche d'activité**  **(FA)** | **Type d'apprentissage** | Apprentissage en présentiel |
| **Durée de l'activité (En minutes)** | **10’** | **Résultat de l'apprentissage** | Être capable de faire la différence entre les licences Creative Commons |
| **Objectif de l'activité** | Il est important que les participants puissent différencier les différents types de licences accompagnant les contenus numériques en ligne. Grâce à cet exercice, les participants apprennent quand ils doivent attribuer le créateur d'un contenu numérique, s'ils sont autorisés à modifier l'œuvre originale et à l'utiliser à des fins commerciales. | | |
| **Matériel nécessaire à l'activité** | * *Accès au PC/ordinateur portable.* * *Stylo* * *Papier* | | |
| **Instructions étape par étape** | Étape 1 : Essayez d'identifier le type de permis illustré dans l'image.  Étape 2 : Visitez <https://creativecommons.org/licenses/> pour confirmer votre réponse. | | |
| **Modèle** | *-* | | |

# 

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Titre du module** | Module 2 : Atelier 1  Création de contenu numérique | | |
| **Titre de l'activité** | Identifier la licence Creative Commons | **Code d'activité** | A 2.1.2 |
| **Type de ressource** | **Fiche d’activité**  **(FA)** | **Type d'apprentissage** | Apprentissage en présentiel |
| **Durée de l'activité**  **(En minutes)** | **10’** | **Résultat de l'apprentissage** | Être capable de faire la différence entre les licences Creative Commons |
| **Objectif de l'activité** | Il est important que les participants puissent différencier les différents types de licences accompagnant les contenus numériques en ligne. Grâce à cet exercice, les participants apprennent quand ils doivent attribuer le créateur d'un contenu numérique, s'ils sont autorisés à modifier l'œuvre originale et à l'utiliser à des fins commerciales. | | |
| **Matériel nécessaire à l'activité** | * *Accès au PC/ordinateur portable.* * *Stylo* * *Papier* | | |
| **Instructions étape par étape** | Étape 1 : Essayez d'identifier le type de permis indiqué dans l'image.  Étape 2 : Visitez <https://creativecommons.org/licenses/> pour confirmer votre réponse. | | |
| **Modèle** | *-* | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Titre du module** | Module 2 : Atelier 1  Création de contenu numérique | | |
| **Titre de l'activité** | Droits relatifs à la protection des données | **Code d'activité** | A 2.1.3 |
| **Type de ressource** | **Fiche d’activité**  **(FA)** | **Type d'apprentissage** | Apprentissage en présentiel |
| **Durée de l'activité**  **(En minutes)** | **15’** | **Résultat de l'apprentissage** | Se familiariser avec les principaux droits de protection des données du cadre du GDPR. |
| **Objectif de l'activité** | Les participants sont invités à faire relier le droit à la protection des données indiqué dans la colonne de gauche avec la définition correcte dans la colonne de droite. Cette activité permet de familiariser les utilisateurs avec leurs droits en matière de protection des données et de les sensibiliser à la gestion de leurs données numériques. | | |
| **Matériel nécessaire à l'activité** | * *Accès au PC/ordinateur portable.* * *Stylo* * *Papier* | | |
| **Instructions étape par étape** | Étape 1 : Associez le droit à la protection des données à la définition correcte.  Étape 2 : Comparez votre réponse avec les solutions trouvées dans la diapositive 23.  Solution : 1-b, 2-c, 3-a, 4-e, 5-d | | |
| **Modèle** | *-* | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Titre du module** | Module 2 : Atelier 1  Création de contenu numérique | | |
| **Titre de l'activité** | Déclaration de politique de confidentialité | **Code d'activité** | A 2.1.4 |
| **Type de ressource** | **Fiche d’activité**  **(FA)** | **Type d'apprentissage** | Apprentissage en présentiel |
| **Durée de l'activité**  **(En minutes)** | **20’** | **Résultat de l'apprentissage** | Évaluer la qualité d'une déclaration relative à la politique de confidentialité |
| **Objectif de l'activité** | Les participants sont encouragés à lire une déclaration de politique de confidentialité et à évaluer si les informations qu'elle contient sont adéquates, ainsi qu'à identifier les omissions potentielles et à évaluer la qualité du langage utilisé. | | |
| **Matériel nécessaire à l'activité** | * *Accès au PC/ordinateur portable.* * *Stylo* * *Papier* | | |
| **Instructions étape par étape** | Étape 1 : Visitez : <https://www.kathimerini.com.cy/gr/>  Étape 2 : Recherchez la déclaration de politique de confidentialité.  Étape 3 : Lisez-la.  Étape 4 : Évaluez le contenu, le langage ; vérifiez si le contenu est partagé avec d'autres entreprises.  Étape 5 : Partagez avec le groupe ce que vous avez appris en matière de protection des données grâce à cet atelier et à cet exercice. | | |
| **Modèle** | *-* | | |

# Atelier 2 :

# Activité 2.2.1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Titre du module** | Module 2 : Atelier 2  Résolution de problèmes | | |
| **Titre de l'activité** | TRADUCTION EN LIGNE | **Code d'activité** | A 2.2.1 |
| **Type de ressource** | **Fiche d’activité**  **(FA)** | **Type d'apprentissage** | Apprentissage en présentiel |
| **Durée de l'activité (En minutes)** | **15’** | **Résultat de l'apprentissage** | Être capable d'utiliser la traduction en ligne comme outil pour faciliter la recherche autour d'un sujet. |
| **Objectif de l'activité** | Les apprenants se familiarisent avec des outils en ligne qui les aident à traduire des contenus afin de faciliter leurs recherches en ligne et d'évaluer la pertinence des sources qu'ils rencontrent dans une langue qu'ils ne peuvent pas lire. | | |
| **Matériel nécessaire à l'activité** | * *Accès au PC/ordinateur portable.* * *Stylo* * *Papier* | | |
| **Instructions étape par étape** | Étape 1 : Vous écrivez un article de blog sur le changement climatique et la façon dont il affecte votre communauté. Vous souhaitez trouver des articles similaires dans d'autres pays. Vous tombez sur un blog dans une langue que vous ne pouvez pas lire. Que pouvez-vous faire pour évaluer si le contenu de l'article est pertinent pour votre recherche ?  Étape 2 : Réfléchissez à des solutions potentielles  Étape 3 : Discutez | | |
| **Modèle** | *-* | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Titre du module** | Module 2 : Atelier 2  Résolution de problèmes | | |
| **Titre de l'activité** | DÉPANNAGE WIFI | **Code d'activité** | A 2.2.2 |
| **Type de ressource** | **Fiche d’activité**  **(FA)** | **Type d'apprentissage** | Apprentissage en présentiel |
| **Durée de l'activité**  **(En minutes)** | **15’** | **Résultat de l'apprentissage** | Réfléchir à des solutions potentielles à un problème de connexion wifi |
| **Objectif de l'activité** | Les apprenants se familiarisent avec des outils en ligne qui les aident à traduire des contenus afin de faciliter leurs recherches en ligne et d'évaluer la pertinence des sources qu'ils rencontrent dans une langue qu'ils ne peuvent pas lire. | | |
| **Matériel nécessaire à l'activité** | * *Accès au PC/ordinateur portable.* * *Stylo* * *Papier* | | |
| **Instructions étape par étape** | Étape 1 : Vous écrivez un article de blog sur le changement climatique et la façon dont il affecte votre communauté. Vous souhaitez trouver des articles similaires dans d'autres pays. Vous tombez sur un blog dans une langue que vous ne pouvez pas lire. Que pouvez-vous faire pour évaluer si le contenu de l'article est pertinent pour votre recherche ?  Étape 2 : Réfléchissez à des solutions potentielles  Étape 3 : Discutez | | |
| **Modèle** | *-* | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Titre du module** | Module 2 : Atelier 2  Résolution de problèmes | | |
| **Titre de l'activité** | PARTAGE DES MÉDIAS | **Code d'activité** | A 2.2.3 |
| **Type de ressource** | **Fiche d'activité**  **(FA)** | **Type d'apprentissage** | Apprentissage en présentiel |
| **Durée de l'activité**  **(En minutes)** | **20’** | **Résultat de l'apprentissage** | Réfléchir à des solutions potentielles à un problème technique quotidien. |
| **Objectif de l'activité** | L'objectif de cette activité est de permettre aux apprenants de réfléchir à des moyens de résoudre un problème technique quotidien, comme le fait de vouloir partager un très gros fichier numérique, et d'essayer d'y appliquer des solutions qui répondent à leurs besoins spécifiques. | | |
| **Matériel nécessaire à l'activité** | * *Accès au PC/ordinateur portable.* * *Stylo* * *Papier* | | |
| **Instructions étape par étape** | Instructions : Vous avez pris une magnifique vidéo lors d'une randonnée la semaine dernière, et vous voulez la partager avec votre meilleur ami qui vit dans un autre pays. Vous essayez de joindre le fichier vidéo dans un e-mail, mais la vidéo est trop volumineuse. Réfléchissez à ce que vous avez appris jusqu'à présent sur le partage des fichiers, et essayez de trouver des solutions possibles.  Étape 1 : Réfléchissez à au moins trois solutions  Étape 2 : Choisissez celle qui répond le mieux à vos besoins (qualité de la vidéo, temps nécessaire pour effectuer la tâche, etc.) | | |
| **Modèle** | ***SOLUTIONS POSSIBLES***   * *Téléchargez la vidéo sur le nuage (Google Drive, Dropbox, One Drive), créez un lien vers la destination de la vidéo et envoyez ce lien à votre ami.* * *Utilisez un service numérique qui permet d'envoyer de gros fichiers (WeTransfer-https://wetransfer.com/)* * *Trouvez un outil en ligne qui comprimera la vidéo (pour la rendre plus petite en termes d'espace occupé) et essayez de la renvoyer par courrier électronique. (Cette option compromettra probablement la qualité de la vidéo).* * *Essayez de trouver une solution en ligne en cherchant "Comment envoyer un gros fichier ?* | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Titre du module** | Module 2 : Atelier 2  Résolution de problèmes | | |
| **Titre de l'activité** | Recherchez une solution en ligne | **Code d'activité** | A 2.2.4 |
| **Type de ressource** | **Fiche d'activité**  **(FA)** | **Type d'apprentissage** | Apprentissage en présentiel |
| **Durée de l'activité (En minutes)** | **20’** | **Résultat de l'apprentissage** | Se sentir à l'aise dans la recherche en ligne d’une solution pour un problème technique |
| **Objectif de l'activité** | L'objectif de cette activité est de permettre aux apprenants de se familiariser avec la recherche en ligne de solutions aux problèmes techniques qu'ils rencontrent régulièrement lorsqu'ils utilisent des appareils numériques. | | |
| **Matériel nécessaire à l'activité** | * *Accès au PC/ordinateur portable.* * *Stylo* * *Papier* | | |
| **Instructions étape par étape** | **Instructions :** Vous avez trouvé un article intéressant sur un site d'information, mais le texte est trop petit pour être lu.  Lien de l'article : <https://www.theguardian.com/media/2021/aug/05/cnn-fires-employees-covid-unvaccinated-office>    1. Recherchez une solution en ligne (sur mobile et sur ordinateur).  2. Appliquez la solution | | |
| **Modèle** | ***SOLUTION POUR ORDINATEUR***   * *Pour que tout soit plus grand :*   + *Windows et Linux : Appuyez sur Ctrl et +.*   + *Mac : Appuyez sur ⌘ et +.*   + *Chrome OS : Appuyez sur Ctrl et +.* * *Pour que tout soit plus petit*   + *Windows et Linux : Appuyez sur Ctrl et -.*   + *Mac : Appuyez sur ⌘ et -.*   + *Chrome OS : Appuyez sur Ctrl et -.*   **SOLUTION POUR LE MOBILE**  **iPhone** :   * + - * En haut à gauche du site, appuyez sur le petit "A" pour réduire la taille du texte ou sur le grand "A" pour l'augmenter.   **Android** :   * + - * Ouvrez le site Web dans Chrome       * Allez dans Paramètres - Accessibilité       * Utilisez la mise à l'échelle du texte ou cochez la case "forcer le zoom" (zoom avec les doigts). | | |

A close up of a map

Description automatically generated