



Co-funded by
the European Union

Lignes directrices sur la méthodologie des cercles d'apprentissage



CIRC4INC

LEARNING CIRCLES
FOR INCLUSION
THROUGH DIGITAL
TOOLS



Table des matières

Introduction	3
Le projet	3
Buts et objectifs des lignes directrices	3
Enseignements tirés de l'étude de terrain	3
Méthodologie	4
Cercles d'apprentissage	4
Andragogie	4
Méthodologie pratique	5
Contenu d'apprentissage	6
Objectifs d'apprentissage	8
Contenu	9
Cercle d'apprentissage 1 : Réseaux sociaux et troubles de l'information	9
Documentation à l'appui du Cercle d'apprentissage 1	13
Cercle d'apprentissage 2 : Confidentialité des données en ligne	16
Documentation à l'appui du Cercle d'apprentissage 2	20
Cercle d'apprentissage 3 : Collaboration en ligne	25
Documentation à l'appui du Cercle d'apprentissage 3	33



Co-funded by
the European Union

Introduction

Le projet

Le projet Circ4Inc vise à promouvoir l'inclusion numérique et sociale chez les seniors et les personnes ayant une littératie numérique limitée. Il rassemble 3 partenaires issus de 3 pays européens :

- o Università delle Libereta, Italie – coordinateur
- o WeLearn, Irlande
- o Itinéraires, France

But et objectifs des lignes directrices

Les lignes directrices visent à présenter les meilleures méthodologies pour la réalisation de cercles d'apprentissage visant à favoriser l'inclusion sociale des personnes de plus de 65 ans et/ou analphabètes numériques. Ce document prend en compte les principes de l'andragogie et fournit une méthodologie claire ainsi qu'un contenu d'apprentissage pour la mise en œuvre de cercles d'apprentissage avec la population cible.

Enseignements tirés de l'étude de terrain

Une enquête a été menée auprès de 43 représentants de la population cible en Italie, en Irlande et en France. Ses résultats ont été analysés en profondeur dans le document intitulé « Analyse et rapport pour les Cercles d'Apprentissage », disponible sur [le site web du projet](#).

Cependant, voici le résumé des résultats qui ont été pris en compte lors de la conception de la méthodologie :

- o Internet est largement utilisé par la population cible du projet
- o Les smartphones sont l'appareil principalement utilisé pour y accéder
- o Internet est utilisé pour des objectifs de:
 - o Communication
 - o Recherche/Information
 - o Services en ligne
 - o Divertissement
- o Les réseaux sociaux – en particulier WhatsApp et YouTube, mais dans une moindre mesure – sont utilisés par la population cible
- o Les répondants ne se sentent pas en confiance pour reconnaître les informations fiables en ligne
- o Peu de répondants vérifient les faits avant de les diffuser sur les réseaux sociaux
- o La sécurité en ligne est une préoccupation
- o Ouverture aux modèles d'apprentissage en groupe.



Méthodologie

Cercles d'apprentissage

Un cercle d'apprentissage rassemble un groupe de personnes pour discuter et explorer un sujet particulier tout en apprenant les uns des autres. Le groupe décide en collaboration du format de la discussion et de l'objectif spécifique de chaque session, favorisant ainsi la flexibilité et l'apprentissage par les pairs.

Cette méthodologie repose sur une volonté d'apprendre les uns des autres et sur un processus de collaboration. Il s'agit d'un processus dynamique qui exige des participants qu'ils soient actifs dans leur parcours d'apprentissage. En partageant leurs expériences, les participants réfléchissent collectivement à la question posée et dégagent des solutions.

Les cercles d'apprentissage sont donc une méthode pédagogique permettant à un groupe d'apprendre de manière autonome, guidé par une passion partagée, un thème ou une problématique à résoudre, choisi par le groupe.

Contrairement aux formations traditionnelles, il n'y a pas d'enseignant, et les échanges sont simplement guidés par l'animateur, qui les pilote et s'assure de l'équilibre des contributions. Les membres du cercle se réunissent régulièrement pour partager leurs connaissances, comparer les points de vue et apprendre des expériences des autres dans une atmosphère sans jugement et multi-profil.

Puisqu'il n'y a pas de hiérarchie des connaissances ou des expériences, chacun est légitime dans la transmission des connaissances et peut apporter quelque chose aux échanges.

À travers les cercles d'apprentissage, un espace démocratique et collaboratif s'ouvre, favorisant le développement des connaissances dans un esprit communautaire. Chaque participant joue un rôle actif et contribue à cet apprentissage autonome. L'objectif du cercle d'apprentissage est de préserver les compétences sur le long terme et, surtout, de garantir une amélioration continue.

L'essence même du cercle repose sur des principes fondamentaux tels que l'autoformation collective et l'apprentissage par les pairs, l'encouragement de l'auto-organisation, l'autodétermination des objectifs et des méthodes, ainsi que la coopération et la coresponsabilité dans l'apprentissage. Ils encouragent également l'autodirection, l'élaboration de connaissances individuelles et collectives, l'autorégulation, la formalisation de points de vue réflexifs et l'auto-évaluation interprétative plutôt que le contrôle évaluatif.

Au-delà de son cadre informel, le cercle d'apprentissage s'intègre parfaitement dans les organisations où l'enseignement et la formation jouent un rôle clé, notamment dans la planification et l'exécution des programmes d'amélioration. Il peut être utilisé dans son intégralité ou adapté pour répondre à des besoins et des défis spécifiques.

Andragogie

Le mot « andragogie » vient de l'amalgame des mots grecs « andros » (homme au sens de mâle) et « agagos » (le guide). Il signifie littéralement « le guide pour éduquer l'homme ». Le concept se concentre particulièrement sur l'éducation et la formation des adultes. Elle a été



Co-funded by
the European Union

crée en 1833 par l'éducateur Alexander Kapp et a été développée pour la première fois aux États-Unis dans les années 1950 par Malcolm Knowles pour arriver à la définition que nous connaissons aujourd'hui : la science de l'éducation des adultes.

En 1984, Malcolm Knowles a théorisé le concept d'andragogie en définissant ses 6 concepts-clés :

- o le rôle de l'expérience ;
- o l'autodétermination ;
- o le besoin de savoir de l'apprenant ;
- o la volonté d'apprendre ;
- o l'orientation vers l'apprentissage ;
- o et la motivation intrinsèque.

Contrairement aux enfants, les adultes ont déjà une certaine expérience, ce qui leur donne une certaine base à partir de laquelle développer de nouvelles compétences. Leurs besoins d'apprentissage sont donc différents de ceux des enfants, c'est pourquoi une autre méthode d'apprentissage est nécessaire. De plus, avec un plus grand degré d'autonomie, les adultes sont largement en mesure d'identifier leurs propres objectifs, de sorte que les techniques expérientielles constituent la base de l'apprentissage des adultes, conduisant au développement de compétences techniques et non techniques.

L'un des piliers les plus importants de l'andragogie est l'autonomie. L'autonomie passe d'abord par la prise de conscience, qui est le point de départ de l'apprentissage des adultes. Ensuite, contrairement aux enfants, les adultes disposent d'une large marge d'auto-évaluation, ce qui leur permet de différencier les matières qu'ils maîtrisent de celles qu'ils sont encore en train d'apprendre.

Les avantages de cette méthode sont nombreux : tout d'abord, elle permet de s'adapter à chacun, en fonction de ses besoins, de ses attentes et de ses capacités, assurant ainsi une montée en compétences effective. Deuxièmement, elle contribue à développer la cohésion sociale en renforçant les relations sociales et en créant un contexte propice à la communication, qualité très recherchée sur le lieu de travail.

Enfin, cette méthode ne se focalise pas sur le « distributeur de connaissances » (comme l'enseignant) comme c'est le cas dans l'éducation, mais sur l'adulte qui est désormais responsable de son propre apprentissage.

De plus, ce concept est similaire à celui de « l'heutagogie », qui fait référence à l'apprentissage autodirigé ou autodéterminé.

Les méthodes d'andragogie comprennent :

- La formation professionnelle et éducative, qui permet aux adultes d'acquérir des compétences parallèlement à leur carrière professionnelle.
- Le développement personnel, qui met l'accent sur la qualité de vie des adultes.
- L'éducation non formelle, basée sur des techniques traditionnelles telles que les cours du soir, les ateliers, l'apprentissage en ligne, etc.



Co-funded by
the European Union

Méthodologie pratique

Compte tenu de ce qui a été dit précédemment, le partenariat CIRC4INC a mis en place une rencontre en ligne avec des éducateurs d'adultes afin d'établir une méthodologie pratique pour la mise en œuvre de cercles d'apprentissage avec des seniors et des personnes ayant une littératie numérique limitée. Les résultats suivants ont été dégagés de la discussion :

- **Évaluation des connaissances des apprenants** : il est préférable que les membres du groupe aient plus ou moins le même niveau ; par conséquent, avant de mettre en place le groupe, il peut être utile de concevoir un questionnaire auquel les participants répondront. Nous conseillons de mener cette phase en interne avant la création du cercle d'apprentissage pour s'assurer que les participants ont plus ou moins le même niveau. Dans le cadre de notre projet, les partenaires évalueront les connaissances des participants lors de la sélection des participants. Comme CIRC4INC traite des TIC et des compétences sociales, les questions suivantes pourraient être posées :
 - o Possédez-vous un appareil ICT ? Si oui, lequel :
 - o Avez-vous un accès à Internet à domicile ?
 - o Combien de fois par semaine l'utilisez-vous ?
 - o Dans quel but ?
 - Pour socialiser
 - Pour rechercher des informations
 - Pour acheter quelque chose (billets de train, biens ou services)
 - Pour communiquer avec la famille et les amis
 - Pour accéder aux services publics
 - Pour gérer vos comptes bancaires
 - Pour jouer
 - Autre:.....
 - o Sur une échelle de 1 à 5, comment évaluez-vous votre confiance dans l'utilisation de votre appareil ?
 - o Sur une échelle de 1 à 5, dans quelle mesure êtes-vous satisfait de votre vie sociale ?
- **Programme flexible** : le rythme sera décidé par les participants en fonction de la dynamique du groupe. L'éducateur doit être inclus dans la session en tant qu'animateur plutôt qu'enseignant, ce qui signifie qu'il doit s'adapter au groupe et non l'inverse. Avant la mise en œuvre de la session, l'animateur doit être conscient des sujets qui pourraient être abordés par le groupe, mais comme une éventualité plutôt que comme une liste de sujets qui doivent être enseignés.
- **Qualités des éducateurs** : la patience est fondamentale car le groupe peut être amené à répéter certains processus plusieurs fois pour s'assurer que tous les participants comprennent. Compte tenu de la population cible, il faut éviter les jargons techniques et les emprunts à l'anglais pour ne pas confondre les participants.
- **Documents justificatifs** : pour soutenir les participants dans l'acquisition des compétences, des documents justificatifs doivent être remis à la fin de la session pour soutenir les apprenants dans le processus de travail autodirigé entre les cercles d'apprentissage.
- **Taille du groupe** : le groupe ne doit pas dépasser 12 personnes. Un nombre pair est préférable pour mettre en œuvre l'exercice en binôme.
- **Exigences techniques** : la salle de formation doit être équipée d'une bonne connexion wifi. Il est préférable que les participants apportent leur propre matériel afin de pouvoir pratiquer sur leurs propres appareils. De plus, le système d'exploitation doit être le même pour tous les participants (si nécessaire, créez deux groupes : un pour Windows et l'autre pour les utilisateurs Apple).
- **Processus de communication et de recrutement** : pour recruter des participants, des outils de communication pourraient être mis en place. Préférez la copie papier plutôt que la campagne numérique compte tenu de la population cible. Les dépliants dans les



Co-funded by
the European Union

lieux publics tels que les bibliothèques, les magasins locaux ou les centres sociaux seront de bons outils pour attirer les participants.

- **Motivation** : la délivrance d'un certificat pourrait être une belle récompense à la fin des cercles d'apprentissage. S'il ne s'agit pas de la première session de cercles d'apprentissage, vous pouvez inviter un participant d'une session précédente à venir partager son expérience.
- **Évaluation finale** : elle est utile pour recueillir les retours des apprenants. Cela pourrait être organisé numériquement si le groupe a atteint un niveau suffisant de littératie TIC ou en face à face lors du dernier cercle d'apprentissage. Il est important de garantir l'anonymat des retours pour être sûr de recueillir des commentaires authentiques. Les indicateurs suivants doivent être mesurés :
 - o Niveau d'interaction perçu entre stagiaires/formateurs (questionnaire avec notes de 1 à 5) au moins 4
 - o Niveau d'interaction perçue entre les formateurs/éducateurs et les participants (questionnaire avec notes de 1 à 5) au moins 4
 - o Niveau d'utilité perçue et de satisfaction exprimé par les participants (questionnaire avec notes de 1 à 5) au moins 4

Contenu d'apprentissage

CIRC4INC se concentre sur l'inclusion sociale et la formation aux TIC. Selon les résultats de l'enquête menée dans les premières étapes du projet, le partenariat a créé 3 thèmes pour les cercles d'apprentissage :

- 1) Réseaux sociaux et troubles de l'information : comment naviguer sur les réseaux sociaux ?
- 2) Confidentialité des données en ligne : comment sécuriser votre présence en ligne tout en profitant de la socialisation en ligne ?
- 3) Collaboration en ligne : comment Internet peut-il vous offrir des outils pour interagir avec d'autres personnes ?



Co-funded by
the European Union

Objectifs d'apprentissage

Réseaux sociaux et troubles de l'information		
Aptitudes	Compétences	Attitude
À la fin des cercles d'apprentissage, les participants doivent être capables de : - Vérifier des faits ou une information - Repérer les faux profils sur les réseaux sociaux sociaux - Reconnaître les images IA	À la fin des cercles d'apprentissage, les participants doivent être capables de : - Utiliser des outils de vérification des faits - Utiliser la recherche d'images Google - Distinguer les deep fakes et les images générées par l'IA	À la fin des cercles d'apprentissage, les participants doivent être capables de : - Etre conscient de l'existence des deep fake - Etre conscient des fausses nouvelles - Être autonome dans le monde numérique - Être conscient des conséquences des troubles de l'information

Confidentialité des données en ligne		
Aptitudes	Compétences	Attitude
À la fin des cercles d'apprentissage, les participants doivent être capables de : - Identifier les escroqueries en ligne (hameçonnage, usurpation d'identité, romance, etc.) - Savoir utiliser un coffre-fort de mots de passe	À la fin des cercles d'apprentissage, les participants doivent être capables de : - Savoir créer un mot de passe sécurisé - Être capable d'identifier une connexion sûre	À la fin des cercles d'apprentissage, les participants doivent être capables de : - Etre prudent en ligne - Etre conscient des choses à faire et à ne pas faire en matière de partage de données

Collaboration en ligne		
Aptitudes	Compétences	Attitude
À la fin des cercles d'apprentissage, les participants doivent être capables de : - Savoir partager des photos - Mettre en œuvre un appel en ligne et y participer - Partager des documents	À la fin des cercles d'apprentissage, les participants doivent être capables de : - Utiliser Google Photo - Utiliser Google Drive - Utiliser Google Meet	À la fin des cercles d'apprentissage, les participants doivent être capables de : - Etre ouvert à la socialisation en ligne - Etre conscient des outils de partage accessibles en ligne



Co-funded by
the European Union

Contenu

Cercle d'apprentissage 1 : Réseaux sociaux et troubles de l'information

Durée:	2 heures (6 x 20 minutes)	Matériel nécessaire :
Nombre de participants :	12 participants et 1 animateur	

Étape 1 : Évaluation des besoins (20 minutes)

Activité:

Séance de questions-réponses : chaque personne tirera au sort une question concernant son expérience et son parcours personnel avec les fausses nouvelles, les réseaux sociaux et l'IA. Une fois la réponse à la question obtenue, les autres participants seront encouragés à partager leur propre expérience liée à la question. De cette façon, des informations importantes concernant le groupe seront recueillies afin d'adapter autant que possible le contenu des activités futures, tout en engageant une véritable discussion entre les participants et en créant une synergie de groupe et un endroit sûr pour que les participants puissent parler de leurs lacunes.

Conseils pour l'animateur :

L'animateur doit intervenir le moins possible pendant cette période. Il ne peut être invité à le faire que pour encourager les participants à partager leurs retours et opinions sur l'expérience de l'intervenant, afin de créer une dynamique de focus group.

L'animateur peut écrire les mots clés qui émergent de la discussion sur le PaperBoard.

Étape 2 : Devinez ce qui est réel et ce qui ne l'est pas (20 minutes)

Activité:

Vrai ou faux : Pour commencer l'activité, l'animateur divisera la salle en 2 coins identifiés : un pour le VRAI et un pour le FAUX. Une série de 8 à 10 questions sera présentée aux participants qui devront évaluer la véracité de chacune d'entre elles en se plaçant physiquement dans la partie dédiée de la salle. Les questions porteront sur des sujets variés



Co-funded by
the European Union

et de formats variés afin de repérer les fausses nouvelles, reconnaître les images de l'IA. Voici quelques exemples de questions à poser :

- « Les réseaux sociaux sont la principale source de désinformation aujourd'hui » - VRAI, la majorité des fausses nouvelles circulent sur Twitter, Facebook...
- « Les informations relayées par divers comptes sur les réseaux sociaux doivent être vraies » - FAUX, la source doit être vérifiée.
- « Le deepfake ne concerne que les personnes célèbres ou les célébrités » - FAUX, il peut toucher tout le monde.
- Montrez une image générée par l'IA : « est-ce une image générée par l'IA » - VRAI et demandez aux participants pourquoi ils pensent qu'il s'agit d'une image réelle ou d'une image générée par l'IA.
- Montrez un faux tweet et demandez « Est-ce un vrai tweet » - FAUX et demandez aux participants pourquoi ils pensent que c'est un vrai ou un faux.

Pour ce faire, le format proposé sera préparé à l'avance et sera principalement : des images (générées par l'IA et des images réelles) mais aussi des exemples de tweets et de posts pour deviner s'il s'agit d'informations réelles ou de fake news. Ces exemples sont disponibles ci-dessous, mais vous pouvez en rechercher d'autres.

Les participants devront deviner si les questions proposées sont vraies ou fausses. Pour donner leur réponse, les participants auront un court temps de réflexion et devront se rendre dans la zone de la salle « Vrai » ou dans la zone « Faux » sans parler au préalable. Une fois que tout le monde a répondu, un débat peut s'engager entre les individus pour essayer de se convaincre mutuellement de leur réponse et de partager leur propre expérience.

Avec cette activité, les participants développeront leur pensée critique sans aucun outil pour être plus conscients des deep fake et des fake news. Cela leur donnera également plus d'autonomie dans le monde numérique.

Conseils pour l'animateur :

L'animateur indiquera les différentes zones : partie gauche de la salle pour le « vrai », partie droite de la salle pour le « faux », se déplacer à travers la salle donnera de la dynamique à l'activité. L'animateur encouragera les participants à justifier leurs choix, ce qui représentera une source d'information pour les autres participants.

Sauf encouragement : l'animateur doit intervenir le moins possible pendant cette période.

Étape 3 : Rapport de vérification des faits basé sur un faux scénario (20 minutes)

Activité:

Les participants seront divisés en deux groupes (aussi hétérogènes que possible) et recevront un faux scénario différent sur lequel travailler. Chaque groupe aura accès à un PC



Co-funded by
the European Union

avec une connexion WIFI fiable. Les participants devront créer un rapport de vérification des faits sur la façon dont, dans la vraie vie, ils auraient vérifié si les informations étaient vraies. Chaque groupe doit inclure la section suivante dans son rapport :

- Le scénario est-il crédible ? Selon quels indices/signes.
- Une liste de pratiques et d'outils à utiliser pour vérifier l'information, incluse dans une stratégie globale de démystification de l'information.
- La raison pour laquelle une telle information aurait pu être diffusée à tort.

Pour cette activité, un ordinateur par équipe est nécessaire, engageant l'esprit d'équipe et la coordination entre les participants.

Les scénarios qui peuvent être proposés sont les suivants :

- Une photo de votre célébrité préférée est devenue virale sur Internet. Cette photo est en fait une photo d'identité floue de cette personne, où elle semble fatiguée et menaçante, avec un mauvais éclairage et un arrière-plan froid. Les médias diffusant cette photo déclarent que cette célébrité a été arrêtée pour blanchiment d'argent.
- Une nouvelle espèce de baie a été découverte en Asie. Selon un article publié par un célèbre tabloid, cette baie pourrait réduire drastiquement l'apparition de maladies graves telles que le diabète, la maladie de Parkinson ou encore le cancer. Cet article fait référence à quelques reprises à des études scientifiques, sans aucune source claire.

Conseils pour l'animateur :

Reconnaissez les remarques faites par les participants pendant l'activité et les difficultés qu'ils rencontrent. Donnez le moins d'aide possible dans le but d'encourager les participants à acquérir certains automatismes pour faire face aux scénarios.

Étape 4 : Une question, 10 réponses (20 minutes)

Activité:

Les participants se tiennent en cercle et l'animateur au milieu posera une question au groupe. La question posée sera : « Quelle est la conséquence la plus inquiétante des désordres de l'information sur notre société ou sur vous personnellement ? » L'idée générale est d'obtenir la participation et l'opinion de chacun. Lorsqu'un participant veut prendre la parole, il doit se placer au milieu du cercle.

Conseils pour l'animateur :

Permettez aux gens de parler spontanément, en intervenant le moins possible. L'animateur doit intervenir le moins possible pendant l'échange.

Ne les désignez pas pour parler en premier, car la réponse d'un participant peut encourager un autre à parler.



Co-funded by
the European Union

Étape 5 : Affiche de sensibilisation (20 minutes)

Activité:

Les participants devront se diviser en deux groupes (peuvent être les mêmes qu'auparavant) et réaliser une affiche de sensibilisation sur papier, avec des stylos, des couleurs... Chaque groupe devra choisir un sujet/problème général tel que l'impact des fausses nouvelles, le contenu généré par l'IA, les deep fakes. L'affiche doit contenir : un slogan, des groupes cibles, un enjeu et des objectifs. Une petite présentation de l'affiche peut être faite à la fin en 1 à 2 minutes chacune.

Conseils pour l'animateur :

L'animateur doit intervenir le moins possible pendant cette période. Dans cette activité, il n'a besoin d'intervenir que si les groupes ne parviennent pas à trouver des thèmes communs.

Étape 6 : Conclusion: Carte mentale collective (20 minutes)

Activité:

Pour conclure cette session de 2 heures, chaque participant aura l'occasion de réfléchir sur les activités en complétant une Mind Map collective avec une réflexion, un mot pour définir ce premier cercle ou un ressenti, une impression. Ensuite, ils seront guidés vers une dernière discussion sur ce qu'ils choisissent d'inclure dans la carte mentale et leurs réflexions générales sur le cercle. C'est un excellent moyen de rassembler tous les résultats des activités et de réfléchir à ce qui a été appris.

Conseils pour l'animateur :

Le rôle de l'animateur est ici purement organisationnel. Il/elle guidera les participants tout au long de l'activité de conclusion, de la collecte de la réflexion sur la Mind Map à la dernière discussion de groupe.



Co-funded by
the European Union

Documentation à l'appui du Cercle d'apprentissage 1

Devinez ce qui est réel et ce qui ne l'est pas

Exemples d'images générées par l'IA :



Source de l'image : [Niceaunties](#)



source : <https://mashable.com/article/best-ai-image-generators> , image Chatgpt



Co-funded by
the European Union

Exemples de faux tweets :

1er exemple :

← Post

 **Pediavenir** 
@Pediavenir ...

🇫🇷 🚧 FLASH - Marine Le Pen va vendre l'eau de son bain pour financer sa campagne aux élections présidentielles de 2027.



12:44 PM · 4 juin 2025 · 50,1 k vues

25 80 1k 8

« Marine le Pen va vendre l'eau du bain pour financer sa campagne électorale présidentielle de 2027 »

Source : X

https://x.com/Pediavenir/status/1930214077386612944?ref_src=twsrc%5Egoogle%7Ctwcamp%5Eserp%7Ctwgr%5Etweet

En réalité, ce n'est pas vrai, Pediavenir est un compte célèbre ne partageant que des fake news.



Co-funded by
the European Union

2ème exemple :

← Discussion

 Etienne KLEIN ✅
@EtienneKlein

Photo de Proxima du Centaure, l'étoile la plus proche du Soleil, située à 4,2 année-lumière de nous.
Elle a été prise par le JWST.
Ce niveau de détails... Un nouveau monde se dévoile jour après jour.



L'image est présentée comme une image de « Proxima du Centaure », l'étoile la plus proche du soleil, située à 4,2 années-lumière de nous. Il a été pris par le JWST.

En réalité, il s'agissait d'une photo d'un chorizo.

Source

<https://www.tf1info.fr/sciences-et-innovation/photo-proxima-du-centaure-chorizo-un-canular-du-celebre-physicien-etienne-klein-affole-twitter-2228425.html>



Co-funded by
the European Union

Cercle d'apprentissage 2 : Confidentialité des données en ligne

Durée:	2 heures (6 x 20 minutes)	Matériel nécessaire :
Nombre de participants :	12 participants et 1 animateur	

Étape 1 : Évaluation des besoins (20 minutes)

Activité:

Commencez par des activités visant à faire connaissance avec les participants, à créer une atmosphère de collaboration et à partager l'importance de la confidentialité des données en ligne. Après avoir disposé les participants en cercle, l'animateur peut poser des questions telles que « Pensez au moment où vous vous connectez à Internet ou utilisez votre téléphone pour discuter, regarder des vidéos ou publier quelque chose. Selon vous, que signifie « confidentialité en ligne » ? Écrivez les différentes réponses **sur le tableau, sans corriger**, histoire de voir ce qui ressort à l'aide de post-it ou d'images simples.

Passez ensuite à la réalisation d'un mini-quiz sur l'utilisation d'Internet pour commencer une réflexion personnelle, qui sera développée à partir des résultats du mini-quiz et rapportée au tableau. Le mini-questionnaire, intitulé « Dans quelle mesure est-ce que je me sens en sécurité en ligne », sera distribué en format papier et se trouve ci-dessous dans la section « Documentation à l'appui ».

Conseils pour l'animateur :

Créez un environnement accueillant, encouragez la participation, simplifiez les concepts et guidez doucement les participants à travers leurs premiers pas en matière de confidentialité en ligne sans que quiconque ne se sente perdu. Les participants se placent en cercle parce que cet arrangement favorise une communication égale, encourage la participation active et soutient les méthodologies actives qui sont fondamentales pour la création et le succès d'un cercle d'étude. Pendant toutes les activités, évitez de corriger et de juger, et assurez-vous que tout le monde peut parler, en essayant de réduire les effets individualistes en faveur d'une véritable cohésion de groupe afin de stimuler la capacité de coopération. C'est une bonne idée d'écrire les mots-clés qui émergent de la discussion sur le tableau ou sur une affiche.



Co-funded by
the European Union

Étape 2 : Réseaux sociaux et photo : soyez prudent en ligne (20 minutes)

Activité:

Les objectifs de l'étape 2 sont les suivants :

- Comprendre les risques associés au partage d'images et de contenus personnels en ligne.
- Être capable de faire la distinction entre les contenus privés et publics.
- Pour réfléchir à qui peut voir et utiliser nos photos en ligne.

À partir de situations courantes sur les réseaux sociaux, des questions telles que les suivantes sont posées

1. Poster une photo en maillot de bain « Referais-tu ça sur une place publique ? » →
2. Dire où vous en êtes à ce moment-là : « Le diriez-vous à des inconnus dans le bus ? » →
3. Publier des photos de votre petit-enfant : « Les montrerais-tu à quelqu'un dans la rue ? » →

Une discussion s'ensuivra sur le pourquoi oui et le pourquoi pas.

À l'aide d'un profil fictif avec un prénom et un nom, des photos et même des commentaires en colère, les participants tenteront de décrire la personnalité du profil et ce qu'ils approuvent et ce qu'ils n'approuvent pas.

L'animateur amènera les participants à réfléchir à qui peut voir et utiliser nos publications et photos.

Sur la base de l'analyse et des discussions, les participants comprendront la nécessité de la confidentialité en ligne. On leur montrera ensuite comment contrôler qui voit leur contenu sur les réseaux sociaux (Facebook, Instagram ou WhatsApp Status).

Conseils pour l'animateur :

Encourager la discussion et le débat entre les participants, en n'intervenant que sur demande et pour tirer des conclusions.

Focus sur la réputation numérique : en d'autres termes, « Tout ce que nous publions laisse une trace. Même si nous le supprimons, il se peut qu'il ait déjà été sauvé par d'autres.

Choisissez une seule plateforme de réseaux sociaux à la fois, celle qui est la plus utilisée par le groupe. Si les participants ont un téléphone, invitez-les à l'essayer en direct pour voir combien de personnes peuvent voir votre dernière photo/publication/histoire.

Étape 3 : Chat, messages et groupes : arnaques en ligne (20 minutes)

Activité :

Des situations réelles ou simulées sont présentées dans lesquelles des messages ou des demandes sont reçus d'inconnus, telles que :

« Vous avez gagné un bon d'achat de 100€ ! »

« Salut ma belle, tu veux être amis ? »



Co-funded by
the European Union

« Cliquez ici pour récupérer votre colis. »

Et les participants sont invités à discuter

« Répondriez-vous ? Pourquoi ?

« Est-ce que cela semble réel ou faux ? »

« Avez-vous déjà reçu des messages comme celui-ci ? »

Des logos et des captures d'écran qui ressemblent beaucoup aux vrais sont affichés, avec des messages qui semblent avoir été envoyés par des organismes publics/banques.

Encouragez les participants à discuter des escroqueries en ligne et à réfléchir à leurs paramètres WhatsApp, Facebook et Instagram, ainsi qu'au nombre de personnes qui peuvent voir leur numéro, leur photo de profil, la dernière fois qu'elles étaient en ligne, etc.

Ouvrez une discussion sur la faisabilité/nécessité de bloquer/signaler un contact, de prêter attention aux messages et s'il est conseillé de n'ouvrir que les e-mails ou de cliquer sur des liens.

Conseils pour l'animateur :

Utilisez des exemples pertinents pour les participants (par exemple, de faux messages de la poste, de la sécurité sociale, des coursiers, des banques).

N'insistez pas pour utiliser la technologie si quelqu'un a des difficultés ; Demandez aux participants de travailler en paires, en essayant de jumeler quelqu'un avec quelqu'un de plus expérimenté avec quelqu'un de moins expérimenté.

Demandez aux participants de travailler en binôme pour créer un nouveau profil WhatsApp/Facebook/Instagram en fonction de ce qu'ils ont vu et d'évaluer les messages/courriels reçus et la façon de bloquer/signaler des contacts.

N'intervenir que lorsqu'on le demande et apporter son soutien, pas pour critiquer ou juger.

Etape 4 : Jeux, forums et nouveaux amis en ligne (20 minutes)

Activité:

Pour aider les participants à comprendre les risques associés aux demandes de participation à des jeux, à des forums ou à se faire de nouveaux amis, l'animateur montrera trois faux profils (images imprimées ou diapositives) avec des détails étranges : pas de vraies photos, des amis invraisemblables, des informations génériques, des liens vers des jeux.

Questions directrices :

- Ce profil vous convainc-il ?
- Qu'est-ce qui vous rend suspicieux ?
- Que rechercheriez-vous pour déterminer si c'est réel ?
- Participeriez-vous à ce jeu ?



Co-funded by
the European Union

Une discussion entre adolescents sera ensuite présentée, qui pourra révéler quelque chose de suspect en analysant et en évaluant les signes avant-coureurs

Pour toutes les activités, les participants travailleront en trois groupes (deux groupes de trois et un groupe de quatre). À la fin des discussions, un représentant de chaque groupe rendra compte de ce qui est ressorti de son groupe.

Conseils pour l'animateur :

L'animateur n'influence pas le groupe, n'intervient que pour clarifier et ne juge aucun type de réponse, en prend note et ne fait que guider le groupe vers des conclusions correctes.

Utilisez toujours un langage simple et évitez les termes techniques.

Valorisez également les compétences informelles de ceux qui n'utilisent pas la technologie numérique.

Etape 5 : Paramètres de sécurité : outils pour se protéger (20 minutes)

Activité:

Les participants sont invités à évaluer comment les outils de sécurité peuvent être intégrés à leurs activités en ligne et les erreurs les plus courantes commises lors de la création de mots de passe en tant qu'outils de sécurité.

Les participants seront invités à vérifier leur smartphone :

Le verrouillage de l'écran est-il activé ?

Le système d'exploitation est-il à jour ?

Les applications sont-elles à jour ?

Quel type de mot de passe utilisez-vous pour accéder aux services en ligne ?

Une discussion aura ensuite lieu pour évaluer la sécurité de certains mots de passe, l'utilisation d'une archive de mots de passe et pour expliquer ce qu'est l'authentification à deux facteurs.

Les discussions, auxquelles tous les participants devront collaborer, mettront en évidence tous les paramètres de sécurité.

Les participants évalueront, en fonction de leurs groupes en ligne et de leurs applications, s'il est approprié d'accorder des autorisations et des contacts. Ils configureront des mots de passe sécurisés pour leurs services en ligne et utiliseront une archive de mots de passe.

Conseils pour l'animateur :



Co-funded by
the European Union

L'animateur n'interviendra que pour fournir des explications concernant la sécurité des mots de passe, l'utilisation de l'archive et l'authentification à deux facteurs.

Etape 6 : Conclusion et conclusion (20 minutes)

Activité:

Les activités menées avec ce module visaient à promouvoir un comportement conscient et respectueux, en concentrant l'attention et la discussion sur la vie privée et celle des autres, y compris une discussion sur la publication de photos dans lesquelles des tiers sont présents.

Chaque participant a également été invité à indiquer trois règles pour sa propre vie privée et sa navigation sécurisée et à les partager avec l'ensemble du groupe à la fin de l'activité.

Conseils pour l'animateur :

L'animateur se retrouvera également à gérer des conflits ou à traiter avec des « leaders » qui n'ont pas été choisis par le groupe. Il est important qu'ils veillent à ce que tout le monde participe aux discussions et aux activités et que personne ne se sente jugé ou exclu.





Co-funded by
the European Union

Documentation à l'appui du Cercle d'apprentissage 2

Étape de test 1

N.	Activité	Sûr	Dangereux	Je ne sais pas
1	Utilisation de WhatsApp ou d'une autre application de messagerie			
2	Partager des photos avec des amis ou de la famille			
3	Aimer des choses sur Facebook ou Instagram			
4	Publier quelque chose (photos, vidéos, commentaires)			
5	Répondre aux messages de personnes inconnues			
6	Vérifier qui peut voir ce que je publie			
7	Visiter un site web sans vérifier l'URL			
8	Donner des coordonnées bancaires en ligne (IBAN)			
9	Donner le code PIN de votre carte de crédit en ligne			
10	Publier vos plans de voyage en ligne lorsque vous n'êtes pas à la maison			

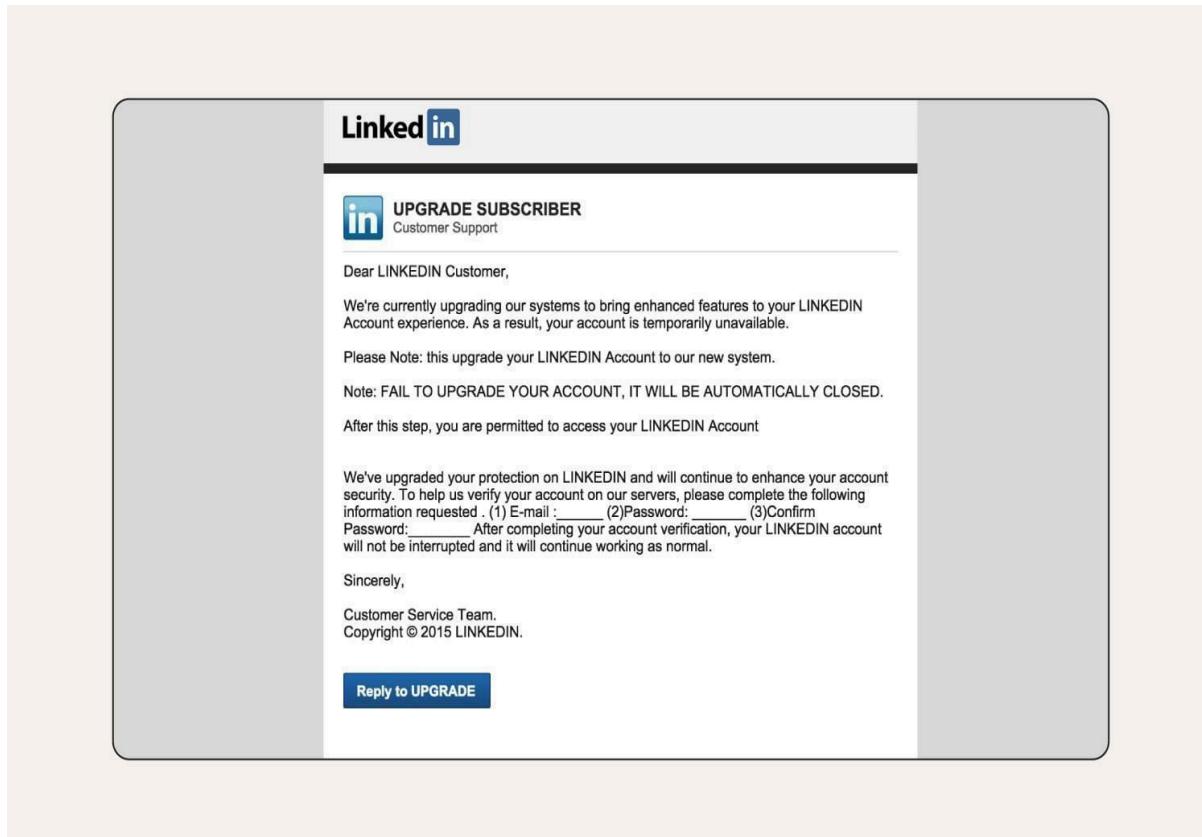


Co-funded by
the European Union

Étape 3 : chat, messages et groupes : arnaque en ligne

Source : www.us.norton.com

Exemple 1



Dans cette [arnaque LinkedIn](#), le nom de l'utilisateur n'est pas spécifié dans le message d'accueil, ce qui signifie qu'il est probablement envoyé à plusieurs adresses e-mail en masse. Le nom de l'entreprise est en majuscules dans l'ensemble de l'e-mail, ce qui n'est pas sa marque de commerce ou son image de marque. Il y a plusieurs problèmes de grammaire, ce qui est rare pour une organisation réputée. LinkedIn ne vous demandera jamais non plus votre mot de passe par e-mail.



Co-funded by
the European Union

Exemple 2

The screenshot shows an email from Netflix. The subject line is "Your account is suspended." The recipient is listed as "To". The time is 2:13 pm. The main content features the Netflix logo at the top. Below it, a blue bar contains the text "⚠ Your account is suspended.". The main message body says: "Your account is suspended." followed by "Dear User," and a paragraph about billing issues. At the bottom is a red button labeled "UPDATE ACCOUNT".

Il y a des fautes d'orthographe et de grammaire tout au long de l'e-mail. Le nom du client ne figure pas dans le message d'accueil et le champ « À : » est complètement vide, ce qui signifie que l'e-mail faisait probablement partie d'une campagne de phishing plus vaste envoyée à plusieurs adresses e-mail.



Co-funded by
the European Union

Exemple 3

The screenshot shows an email inbox with a single message highlighted. The subject of the email is "UNICEF Part-Time job". The recipient is listed as "smu.edu>" and the "To:" field contains "<Undisclosed recipients;>". The message was sent "Today at 10:06 AM" from "SMU". The email body contains the following text:

A copy of this message is on the server. Delete from server

I am sharing job opportunity information to employees who might be interested in a paid UNICEF Part-Time job with a weekly pay of \$600.00.

Attached is further information about the employment details.

Kindly follow the steps in the attached document and contact Henrietta H. Fore with your non-official email address i.e. Gmail, Yahoo, Hotmail, icloud etc.) For more details on the job.

Take note; this is strictly a work-from-home position.

Sincerely,

Vous pouvez identifier ce faux e-mail d'emploi, car il est envoyé à partir d'une adresse e-mail suspecte : il doit provenir d'une adresse .org au lieu d'une adresse .edu. Il y a aussi quelques problèmes de grammaire, que l'on n'attendrait pas de la part de l'UNICEF. L'e-mail a été envoyé à une adresse e-mail professionnelle (probablement pour donner l'impression qu'il provient d'un chasseur de têtes), mais ils demandent au destinataire de fournir son adresse e-mail personnelle. Enfin, la pièce jointe s'intitule « Unicef Employment », ce qui ne correspond pas à l'image de marque de l'organisation.



Co-funded by
the European Union

Étape 4 : Jeux, forums et nouveaux amis

Exemple 1

Source : www.tech.co

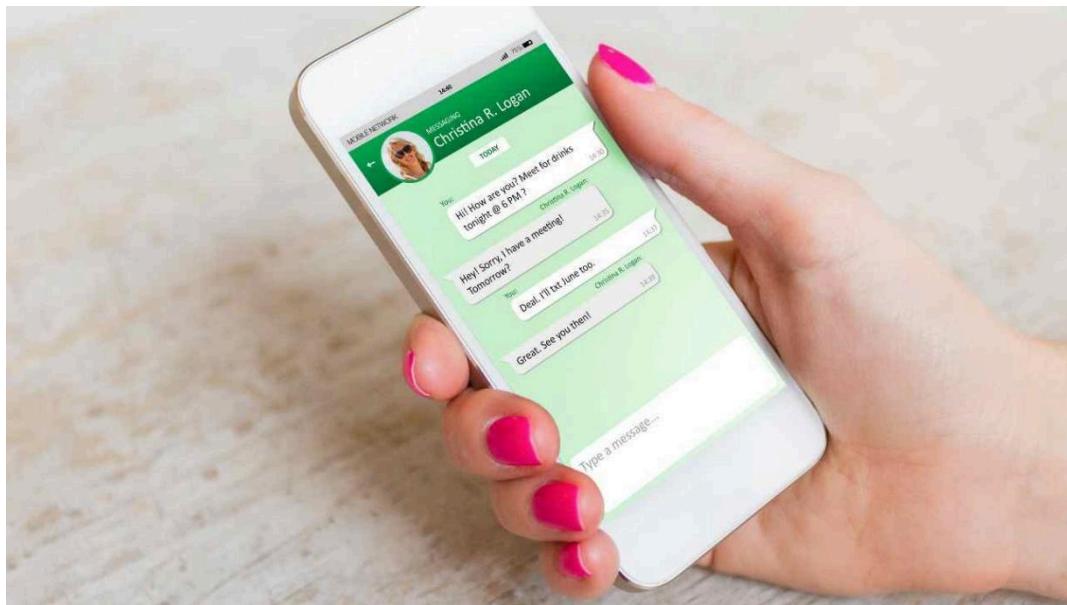


Exemple 2

Source : www.nanopress.it



Co-funded by
the European Union



Cercle d'apprentissage 3 : Collaboration en ligne

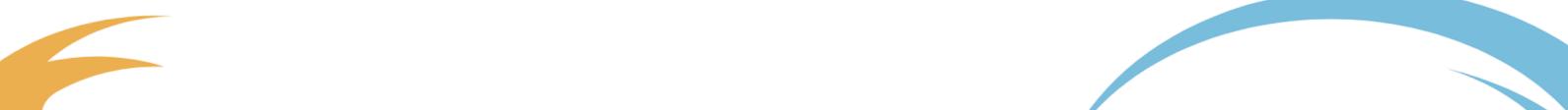
Durée:	2 heures (6 x 20 minutes)	Matériel nécessaire : <ul style="list-style-type: none">- Ordinateurs portables ou tablettes avec accès à Internet,- Projecteur/écran,- Tableau blanc ou paperboard,- Marqueurs- Comptes Google pré-crées (si nécessaire),- Exemples de fichiers et d'images pour la pratique du partage.
Nombre de participants :	12 participants et 1 animateur	

Étape 1 : Évaluation des besoins (20 minutes)

Activité:

Commencez par une discussion de groupe pour comprendre les expériences actuelles des participants et leur niveau d'aisance avec les outils en ligne. Utilisez des questions d'orientation telles que :

- « Avez-vous déjà partagé une photo en ligne ? »
- « Quelles plateformes utilisez-vous pour parler avec votre famille ou vos amis ? »
- « Avez-vous déjà participé à un appel vidéo ? ».





Co-funded by
the European Union

Demandez ensuite aux participants de remplir un court questionnaire d'auto-évaluation (papier ou numérique) pour évaluer leur confiance dans des tâches telles que l'envoi de photos, la participation à des appels en ligne ou le téléchargement de fichiers. Une copie de ce sondage d'auto-évaluation est incluse à la section 3.1 (ci-dessous).

Conseils pour l'animateur :

Cette séance devrait être mise en œuvre sous la forme d'un groupe de discussion. Les participants doivent être impliqués dans un processus d'auto-évaluation.

Pour animer efficacement cette séance, veuillez suivre les étapes suivantes :

- Créez une atmosphère sûre et ouverte où les participants se sentent à l'aise de partager leurs forces et leurs défis.
- Utilisez les commentaires pour adapter votre animation tout au long de la session.
- Rassurez les participants en leur disant qu'aucune expérience préalable n'est requise et que l'objectif est d'apprendre ensemble.

Étape 2 : Téléchargement sur Google Photos (20 minutes)

Activité:

Dans cette activité, vous allez montrer comment utiliser Google Photos pour télécharger et partager une image. Les participants s'exerceront ensuite à télécharger une photo depuis leur appareil et à la partager via un lien ou directement avec un autre participant. Tout au long de cette activité, il est important que vous les encouragez à décrire ce que l'image signifie pour eux afin d'ajouter un élément social et narratif.

Pour réaliser cette activité, vous pouvez effectuer les étapes suivantes :

Avant de commencer :

Assurez-vous que chaque participant :

- A accès à un appareil (ordinateur portable, tablette ou smartphone)
- Est connecté à Internet
- Possède un compte Google (Gmail)
- Avoir une photo enregistrée sur son appareil (vous pouvez fournir des exemples d'images si nécessaire)

Partie 1 : Téléchargement d'une photo sur Google Photos

Guidez chaque participant à travers ces étapes :

- Ouvrez Google Photos
- Aller à : <https://photos.google.com>
- Connectez-vous avec votre compte Google si vous n'êtes pas déjà connecté.
- Cliquez sur le bouton « Télécharger »
- Dans le coin supérieur droit, cliquez sur le bouton « Télécharger » (flèche vers le haut avec une ligne).
- Sélectionnez « Ordinateur » (ou « Appareil » sur mobile).
- Choisissez une photo



Co-funded by
the European Union

- Parcourez votre appareil pour trouver la photo que vous souhaitez télécharger.
- Cliquez dessus, puis cliquez sur « Ouvrir » (ou appuyez sur « Sélectionner » sur mobile).
- Attendez la fin du téléchargement
- Un message s'affiche lorsque votre photo a été téléchargée avec succès.

Partie 2 : Partage d'une photo via un lien ou directement

Guidez chaque participant à travers ces étapes :

- Option 1 : Partager via un lien
 - Trouvez et cliquez sur la photo
 - Dans votre bibliothèque Google Photos, cliquez sur la photo que vous venez de télécharger.
 - Cliquez sur l'icône « Partager »
 - Recherchez l'icône « Partager » (un triangle fait de points ou un symbole « < » avec des points).
 - Cliquez dessus.
 - Sélectionnez « Créer un lien »
 - Cliquez sur « Créer un lien ».
 - Une fois le lien généré, cliquez sur « Copier ».
 - Envoyer le lien à un partenaire
 - Collez le lien dans un e-mail, un chat ou un document et partagez-le avec un autre participant.
- Option 2 : Partager directement avec un compte Google
 - Cliquez sur l'icône « Partager » sur la photo
 - Saisissez l'adresse Gmail de la personne
 - Tapez l'adresse e-mail d'un autre participant (si vous le connaissez).
 - Cliquez sur « Envoyer ».

Partie 3 : Incitation à la narration

Demandez aux participants de décrire leur photo en 1 à 2 phrases lorsque vous la partagez.
Vous pouvez les inviter avec :

- Pourquoi avoir choisi cette photo ?
- Quel souvenir ou sentiment représente-t-il ?

Conseils pour l'animateur :

- Assurez-vous que tout le monde peut se connecter à un compte Google.
- Préparez des exemples d'images pour ceux qui n'en ont peut-être pas sur leur appareil (des exemples de photographies sont inclus dans la section 3.2 (ci-dessous)).
- Suivez le processus étape par étape à l'aide d'un partage d'écran ou d'un projecteur, et soutenez les participants qui ont besoin d'une aide supplémentaire.
- Promenez-vous et fournissez une aide individuelle à toute personne qui a besoin de soutien.
- Renforcez le fait qu'il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises photos – l'objectif est la connexion et la pratique.



Co-funded by
the European Union

Étape 3 : Se familiariser avec Google Meet (20 minutes)

Activité:

Dans cette activité, vous présenterez Google Meet et montrerez comment rejoindre un appel, activer/désactiver le microphone ou la caméra, et utiliser la fonction de chat. Pour réaliser cette activité, vous pouvez commencer par diviser les participants en petits groupes pour participer à de courts « appels d'entraînement » où ils se présentent et partagent quelque chose de léger (par exemple, leur plat préféré ou leur passe-temps).

Pour réaliser cette activité, vous pouvez effectuer les étapes suivantes :

Avant de commencer :

Assurez-vous que chaque participant :

- A accès à un appareil avec un microphone et (idéalement) une caméra
- Est connecté à Internet
- Possède un compte Google (Gmail)
- Utilise un navigateur pris en charge (Google Chrome est le meilleur)

Partie 1 : Participer à un appel Google Meet

Guidez chaque participant à travers ces étapes :

- Ouvrez Google Meet
 - o Aller à <https://meet.google.com>
 - o Vous pouvez également ouvrir l'application Google Meet sur un appareil mobile
- Connexion
 - o Connectez-vous à l'aide de votre compte Google (si vous y êtes invité)
- Rejoindre une réunion
 - o Si l'animateur a partagé un lien, cliquez dessus (p. ex., <https://meet.google.com/sgb-hmoh-bex>)
 - o Vous pouvez également cliquer sur « Rejoindre ou démarrer une réunion » et saisir le code fourni
- Autoriser l'accès à la caméra et au microphone
 - o Le navigateur peut vous demander l'autorisation d'utiliser votre appareil photo et votre microphone
 - o Cliquez sur « Autoriser » lorsque vous y êtes invité

Partie 2 : Utilisation des commandes Meet

Guidez chaque participant à l'aide de ces fonctionnalités de base de Google Meet, une fois qu'il est dans l'appel :

Contrôle

Ce qu'il fait



Icône du microphone	Cliquez pour activer/désactiver votre son
Icône de l'appareil photo	Cliquez pour activer ou désactiver votre vidéo
Icône de chat (bulle)	Ouvre la fenêtre de chat pour taper des messages
Quitter l'appel (téléphone rouge)	Cliquez pour quitter la réunion

Partie 3 : Activité pratique – Appels d'introduction en petits groupes

- Divisez-vous en groupes
 - L'animateur vous assignera à un petit groupe (2 à 3 personnes)
- Rejoignez votre appel de groupe
 - Chaque groupe recevra un lien Google Meet distinct pour s'inscrire
- Présentez-vous
 - À tour de rôle, dites votre nom et répondez à une question amusante, comme :
 - Quel est votre plat préféré ?
 - Quel est l'endroit que vous aimeriez le plus visiter ?
 - Quelle chanson vous fait toujours sourire ou vous rappelle de bons souvenirs ?
- Essayez les outils
 - Entraînez-vous à mettre en sourdine/réactiver le son vous-même
 - Allumer/éteindre l'appareil photo
 - Envoyer un message dans le chat (par exemple, « Bonjour de la part de [Votre nom] »)
- Retour à la salle principale
 - Après 5 à 10 minutes, revenez à l'appel principal en fermant l'onglet de votre groupe

Conseils pour l'animateur :

- Assurez-vous que tout le monde a des écouteurs ou se trouve dans un endroit calme pour éviter les problèmes audio.
- Encouragez les participants à expérimenter des fonctionnalités telles que la modification de la disposition de la vue ou le fait de lever la main virtuellement.
- Encouragez et normalisez tout problème technique.
- Essayez de jumeler des participants confiants avec ceux qui ont besoin de soutien
- Surveiller les groupes pour détecter les problèmes techniques



Co-funded by
the European Union

- Débriefing lors de l'appel principal : demandez ce qui a été facile, ce qui a été délicat et ce qu'ils ont appris

Étape 4 : Partage de fichiers via Google Drive (20 minutes)

Activité:

À travers cette activité, vous expliquerez ce qu'est Google Drive et comment il peut être utilisé pour télécharger et partager des documents. Dans le cadre de cette activité, vous demanderez aux participants de penser à un poème qu'ils aiment ou à une recette qu'ils utilisent régulièrement, et de télécharger ce fichier simple (recette ou poème) et de le partager avec un partenaire. À travers cette activité, ils exploreront également comment définir des permissions (afficher, commenter, modifier).

Pour réaliser cette activité, vous pouvez effectuer les étapes suivantes :

Avant de commencer :

Assurez-vous que chaque participant :

- Possède un compte Google (Gmail)
- Dispose d'un appareil avec accès à Internet
- Possède ou peut créer un fichier texte simple (un poème, une recette ou une courte note)
- Est connecté à l' <https://drive.google.com>

Partie 1 : Qu'est-ce que Google Drive ? (Présentation de l'animateur)

Ici, vous devriez commencer par expliquer brièvement :

- Google Drive est un outil gratuit basé sur le cloud qui vous permet de stocker, d'organiser et de partager des fichiers en ligne
- Il prend en charge les documents, les images, les feuilles de calcul, etc.
- Vous pouvez accéder à vos fichiers à partir de n'importe quel appareil doté d'Internet

Partie 2 : Téléchargement d'un document sur Google Drive

Ici, vous pouvez guider les participants à travers les étapes suivantes, ou si certains partenaires ou pairs du binôme savent déjà utiliser Google Drive, mettez-les en relation avec un pair qui ne sait pas comment l'utiliser pour encourager l'apprentissage par les pairs :

- Aller sur Google Drive
 - o Ouvrez votre navigateur et allez dans <https://drive.google.com>
- Cliquez sur « + Nouveau » (coin supérieur gauche)
 - o Sélectionnez « Téléchargement de fichier »
- Choisissez un fichier à télécharger
 - o Trouvez un document sur votre appareil : une recette préférée, un poème ou quelque chose de similaire.



Co-funded by
the European Union

- o Cliquez sur « Ouvrir » et attendez qu'il soit téléchargé (vous le verrez apparaître dans « Mon Drive »)

Partie 3 : Partage du document

Comme ci-dessus, vous pouvez guider les participants à travers ces étapes, ou un pair plus expérimenté peut les guider alternativement.

- Faites un clic droit sur le fichier téléchargé
 - o Choisissez « Partager » dans le menu
- Ajouter l'adresse e-mail d'un partenaire
 - o Tapez l'adresse e-mail de la personne avec laquelle vous souhaitez partager
 - o Choisissez leur niveau d'accès :
 - Visionneuse – ne peut lire que
 - Commentateur – peut commenter mais pas modifier
 - Éditeur – peut apporter des modifications
- Cliquez sur « Envoyer »
 - o Ils recevront un e-mail avec un lien vers le fichier

Alternative : créer un lien partageable

- Cliquez sur « Copier le lien » dans la fenêtre de partage
- Sous « Accès général », cliquez sur « Restreint » et remplacez-le par :
 - o « Toute personne ayant le lien »
 - o Choisissez ensuite Visionneuse, Commentateur ou Éditeur
- Partagez le lien par chat ou par e-mail

Partie 4 : Activité du participant – Télécharger et partager un poème ou une recette

Enfin, dans cette partie de l'activité, vous pouvez guider les apprenants à travers ces étapes, ou un pair plus expérimenté peut animer cette session :

- Demandez aux participants de penser à un poème ou à une recette, et expliquez-leur que cela pourrait être quelque chose qu'ils aiment, ou quelque chose de simple comme une note ou un souvenir. Ensuite, ils doivent suivre ces étapes :
 - o Saisissez-le ou copiez-le dans un document Word ou Google Doc
 - o Téléchargez le fichier sur votre Google Drive (voir partie 2)
 - o Partagez-le avec un partenaire (voir partie 3)
 - o Explorez les « Paramètres d'autorisation »
 - Changez l'accès au fichier de « Visionneuse » à « Éditeur »
 - Laissez votre partenaire laisser un commentaire ou même ajouter une note

Conseils pour l'animateur :

- Utilisez des exemples de fichiers simples et pertinents, faciles à trouver ou à créer.
- Mettez l'accent sur les pratiques de partage sécurisées et expliquez ce que signifient les paramètres « privé » et « public ».
- Promenez-vous pour fournir un soutien pratique au besoin.



Co-funded by
the European Union

- Offrez de l'aide à toute personne qui ne parvient pas à télécharger ou à trouver des fichiers
- Encouragez la narration : Pourquoi avez-vous choisi cette recette ou ce poème ?

Étape 5 : Défi de collaboration en ligne ! (20 minutes)

Activité:

Dans cette activité, vous diviserez le groupe en petites équipes ou en partenariats avec des pairs, afin que les participants relèvent un mini « défi de collaboration en ligne ». Dans ce défi, les participants créeront un Google Doc partagé où ils énuméreront 3 choses qu'ils ont en commun. Dans le cadre de leurs partenariats avec leurs pairs, ils doivent s'associer à d'autres binômes et communiquer à l'aide de Google Meet, partager leur Google Doc via Google Drive et discuter de ce qu'ils ont en commun avec leur partenaire lors de l'appel Google Meet. tous travaillant ensemble en temps réel.

Pour réaliser cette activité, vous pouvez effectuer les étapes suivantes :

Avant de commencer :

Assurez-vous que chaque participant :

- Possède un compte Google
- Peut accéder à Google Drive, Google Docs et Google Meet
- Dispose d'écouteurs (recommandé pour les appels en petits groupes)
- fait partie d'une paire ou d'un groupe de partage d'appareils

Partie 1 : Former des paires et des équipes

Ici, vous devez faciliter directement ces étapes :

- Créer des paires de pairs
 - o Répartissez les participants en paires (ou en trios s'ils sont inégaux)
 - o Chaque binôme travaillera en étroite collaboration pour cette activité
- Attribuer des équipes
 - o Combinez deux paires de pairs pour former une équipe de quatre
 - o Ces équipes collaboreront ultérieurement dans le cadre d'un appel Google Meet partagé

Partie 2 : Crée et partager un Google Doc

Ici, il faut expliquer ces étapes aux participants, mais ne les guidez pas car il s'agit d'un défi pour tester ce qu'ils ont appris. Ils peuvent poser des questions s'ils ont des difficultés, et ils peuvent être guidés par leurs pairs :

- Une personne par paire crée un Google Doc
 - o Ouvrir <https://docs.google.com>
 - o Cliquez sur « Vierge » pour créer un nouveau document
 - o Intitulez-le : « 3 choses que nous avons en commun – [Vos noms] »
- Faites un brainstorming ensemble



Co-funded by
the European Union

- o Avec leur partenaire, chaque paire tape trois choses qu'elles ont en commun
 - o (p. ex., amour de la musique, parle deux langues, préfère le thé au café)
- Partager le Google Doc avec leur partenaire
 - o Cliquez sur « Partager » (coin supérieur droit)
 - o Saisissez l'adresse e-mail du partenaire et donnez-lui un accès Éditeur

Partie 3 : Faites équipe et participez à un appel Google Meet

Comme ci-dessus, ici, vous ne pouvez pas guider les participants, mais plutôt vous ne faites que décrire les étapes qu'ils doivent suivre par eux-mêmes, à moins qu'ils ne soient bloqués et rencontrent des problèmes :

- L'animateur attribue à une équipe un lien Google Meet :
 - o Chaque équipe de quatre personnes reçoit un lien Google Meet (envoyé par chat, par e-mail ou par document)
- Les deux paires se joignent à l'appel :
 - o Chaque participant rejoint l'appel avec son micro et sa caméra allumés (si possible)

Partie 4 : Collaboration entre pairs en temps réel

Comme ci-dessus, ici, vous ne pouvez pas guider les participants, mais plutôt vous ne faites que décrire les étapes suivantes :

- Partager des documents au sein de l'équipe
 - o Un duo partage son Google Doc avec l'autre paire par e-mail ou en copiant le lien partageable dans le chat Meet
 - o La deuxième paire fait de même
- Examinez et comparez
 - o Chaque paire lit le document de l'autre
 - o Ensemble, les quatre participants ont :
 - Discutez des similitudes
 - Posez des questions
 - Ajoutez un dernier point à chaque document : « Une nouvelle chose que nous avons tous en commun »
- Modifiez des documents en temps réel
 - o Les quatre participants peuvent désormais taper dans les deux Docs partagés en direct

Conseils pour l'animateur :

- Présentez-le comme une activité amusante de renforcement de l'esprit d'équipe.
- Encouragez les participants à résoudre les problèmes ensemble avant de demander de l'aide, afin de renforcer la confiance et l'apprentissage par les pairs.
- Préparez à l'avance les liens Meet et un plan d'assistance technique de secours
- Vérifiez que tout le monde comprend comment créer, partager et modifier des documents Google Docs
- Surveillez brièvement les salles de réunion pour vous assurer que tout le monde est sur la bonne voie



Co-funded by
the European Union

Etape 6 : Conclusion et conclusion (20 minutes)

Activité:

Pour clore ce cercle d'apprentissage, vous pouvez animer une réflexion de groupe où chaque participant partage une nouvelle chose qu'il a apprise et une chose qu'il veut pratiquer davantage. Vous devez également distribuer des copies de l'auto-évaluation de l'étape 1 si elle est remplie sur papier, ou partager les résultats du sondage en ligne si elle est remplie en ligne, et inviter les participants à travailler seuls pour mettre à jour leurs réponses sur une nouvelle version du formulaire, maintenant qu'ils ont terminé ce cercle d'apprentissage. Cela les aidera à suivre et à valoriser l'apprentissage qu'ils ont accompli grâce à ces activités.

Conseils pour l'animateur :

- Célébrez le progrès, aussi petit soit-il.
- Insistez sur le fait que l'apprentissage prend du temps et encouragez la pratique continue.
- Envisagez de créer un dossier en ligne partagé où les participants peuvent rester connectés et continuer à pratiquer leurs compétences au-delà de la session.

Documentation à l'appui du Cercle d'apprentissage 3

3.1 Liste de contrôle d'auto-évaluation : Compétences de collaboration en ligne

Nom (facultatif) : _____

Date:_____

Partie 1 : Confiance avec les outils en ligne

Veuillez évaluer dans quelle mesure vous vous sentez en confiance dans l'accomplissement de chacune des tâches suivantes.

Tâche	1Pas du tout confiant	2Plutôt confiant	3Plutôt confiant	4Confiant	5Très confiant
Partager une photo en ligne	<input type="checkbox"/>				
Rejoindre un appel vidéo	<input type="checkbox"/>				
Mise en sourdine/réactiv	<input type="checkbox"/>				



Co-funded by
the European Union

ation du son lors d'un appel					
Téléchargement d'un fichier dans le cloud	<input type="checkbox"/>				
Partage d'un document ou d'un fichier avec d'autres personnes	<input type="checkbox"/>				
Travailler avec d'autres personnes sur le même document (par exemple, Google Docs)	<input type="checkbox"/>				

Partie 2 : Familiarité avec les outils de collaboration

Cochez les outils que vous avez déjà utilisés et encerrez ceux que vous vous sentez à l'aise d'utiliser.

- Google Drive
- Google Photos
- Google Meet
- Zoom
- WhatsApp
- Microsoft Teams
- Autre: _____

Partie 3 : Attitudes à l'égard de la collaboration en ligne

Veuillez cocher la case qui décrit le mieux votre degré d'accord avec les affirmations suivantes.

Déclaration	Pas du tout d'accord	Être en désaccord	Neutre	Accepter	Tout à fait d'accord
Je suis ouvert à l'idée d'essayer de nouveaux outils en ligne.	<input type="checkbox"/>				
J'aime apprendre à	<input type="checkbox"/>				



Co-funded by
the European Union

utiliser la technologie .					
Je me sens nerveux à l'idée de participer à des réunions en ligne.	<input type="checkbox"/>				
Je pense que les outils en ligne peuvent m'aider à rester en contact avec les autres.	<input type="checkbox"/>				

Partie 4 : Questions de réflexion (uniquement pour l'activité de réflexion finale, pas pour l'étape 1) :

1. Qu'est-ce qui vous facilite dans l'utilisation des outils en ligne ?

2. Qu'est-ce qui vous pose le plus de défis ?

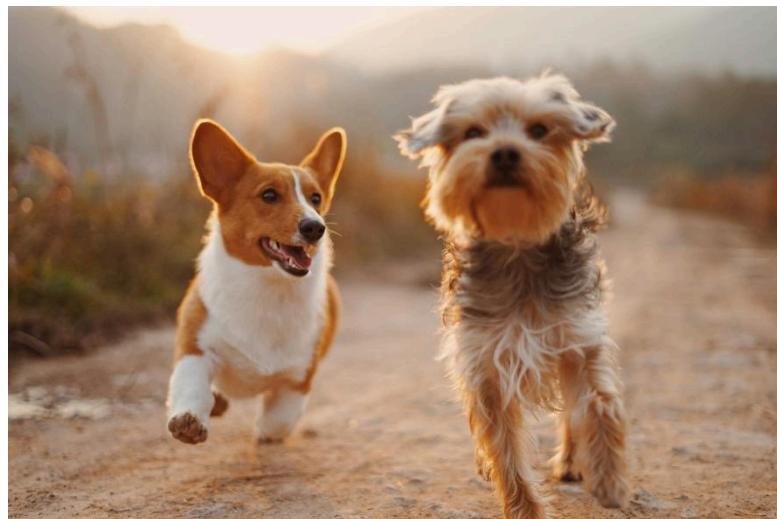
3. Qu'aimeriez-vous apprendre ou améliorer lors de futurs cercles d'apprentissage ?

3.2 Exemples de photographies pour l'étape 2 – Toutes de Unsplash.com :



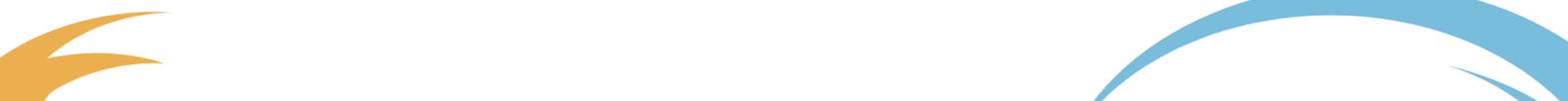


Co-funded by
the European Union



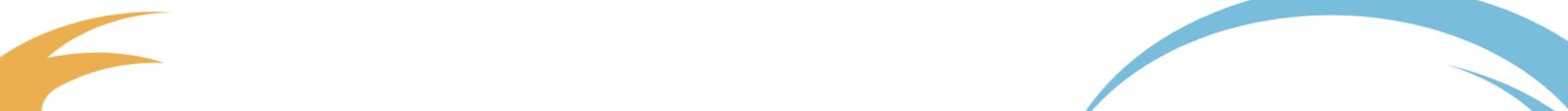


Co-funded by
the European Union





Co-funded by
the European Union





Co-funded by
the European Union



CIRC4INC

LEARNING CIRCLES
FOR INCLUSION
THROUGH DIGITAL
TOOLS



Centro Internazionale Di Educazione Permanente
Università delle LIBERETÀ DEL FVG - ETS



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

2024-1-IT02-KA210-ADU-000254602

