



Guide de l'utilisation pédagogique des médias sociaux

Écrit et produit par :

Andrée Beaudin-Lecours

Isabelle Delisle

Marie-Josée Desrochers

Guy Germain

Patrick Giroux

Laurence Lachapelle-Bégin

Claude Martel

Jean-Luc Trussart

Table des matières

Introduction	4
À qui ce guide est-il destiné?	4
Objectifs du guide	4
Auteurs.....	5
Équipe de production.....	5
Licence d'utilisation.....	5
Pour citer ce document.....	5
Contexte.....	6
Sommaire de cette section	6
Introduction	6
Les médias socionumériques et les jeunes Québécois	6
Le potentiel pédagogique des médias socionumériques.....	7
La responsabilisation des étudiants	7
S'informer.....	8
Sommaire de cette section	8
Introduction	8
Que sont les médias socionumériques ?.....	8
Définition.....	8
Les différents médias socionumériques.....	9
Qu'est-ce que l'identité numérique ou cyberidentité?	10
Définition.....	10
L'identité numérique : de multiples facettes.....	10
Nul n'est anonyme sur Internet	10
Les formes de présence sur le Web	11
Planifier	13
Sommaire de cette section	13
Introduction	13
Usages pédagogiques des médias sociaux.....	13
Démarche d'intégration	14
Définir les objectifs de l'activité.....	14

Scénariser l'activité	15
Choisir le bon média (Adéquation)	16
Réaliser.....	17
Sommaire de cette section	17
Introduction	17
Conditions d'intégration réussie	17
Évaluer.....	20
Sommaire de cette section	20
Introduction	20
Évaluer les apprentissages	20
Évaluer l'efficacité d'une activité intégrant les médias socionumériques.....	20

Introduction

À qui ce guide est-il destiné?

Ce guide s'adresse aux enseignants, aux conseillers pédagogiques et à toute personne s'intéressant à l'intégration des médias sociaux numériques dans les activités d'enseignement et d'apprentissage.

Objectifs du guide

Ce guide a pour objectif principal de soutenir les enseignants dans l'utilisation pédagogique des médias sociaux numériques. Il contient quatre sections portant sur différents aspects de l'intégration de ces outils dans la pratique enseignante.



Image : s_falcow | Flickr | CC BY-NC 2.0

La section [S'informer](#) a pour but de :

- Définir les médias sociaux numériques et leurs enjeux;
- Présenter le concept d'identité numérique.

La section [Planifier](#) présente des démarches permettant de :

- Identifier la valeur ajoutée des médias sociaux numériques dans le cadre d'activités d'apprentissage;
- Développer une activité d'apprentissage utilisant les médias sociaux numériques;
- Sélectionner les technologies appropriées en fonction des objectifs pédagogiques.

La section [Réaliser](#) propose des conseils pour :

- S'assurer d'utiliser les médias sociaux numériques de manière adéquate et responsable;
- Réussir une activité d'apprentissage faisant appel aux médias sociaux.

Finalement, la section [Évaluer](#) suggère des moyens pour :

- Évaluer les apprentissages;
- Évaluer l'efficacité d'une activité intégrant les médias sociaux numériques.

Auteurs

Équipe de production

Ce guide est le fruit du travail collectif des collaborateurs du Labo VTÉ “Utiliser les médias sociaux sans crainte” tenu au printemps 2012:

- Andrée Beaudin-Lecours, conseillère pédagogique à la Vitrine technologie-éducation
- Isabelle Delisle, conseillère pédagogique au Cégep de Lévis-Lauzon
- Marie-Josée Desrochers, conseillère pédagogique au Collège de Rosemont
- Guy Germain, conseiller pédagogique au Collège de Bois-de-Boulogne
- Patrick Giroux, professeur en sciences de l'éducation à l'Université du Québec à Chicoutimi
- Laurence Lachapelle-Bégin, conseillère pédagogique à la Vitrine technologie-éducation
- Claude Martel, chargé de projet à Performa
- Jean-Luc Trussart, conseiller pédagogique au Collège de Lanaudière à L'Assomption

L'usage du masculin n'est pas discriminatoire. Il a pour but d'alléger le texte.

Licence d'utilisation

Ce guide est mis à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons Attribution – Pas d'utilisation commerciale – Partage à l'identique 3.0 non transposé](#).

Pour citer ce document

Beaudin-Lecours, A., Delisle, I., Desrochers, M.-J., Germain, G., Giroux, P., Lachapelle-Bégin, L., Martel, C. et J.-L. Trussart (2012). *Guide de l'utilisation pédagogique des médias sociaux*. (page consultée le [date]), [En ligne], adresse URL:

<http://guidems.labovte.ep.profweb.qc.ca>

Contexte

Sommaire de cette section

- Introduction
- Les médias sociaux numériques et les jeunes Québécois
- Le potentiel pédagogique des médias sociaux numériques
- La responsabilisation des étudiants

Introduction

Les médias sociaux, ou plus précisément, les médias sociaux numériques, sont des outils de communication incontournables. Que l'on apprécie ou non leur influence, on ne peut ignorer le fait que des centaines de millions d'utilisateurs s'y connectent chaque jour pour envoyer des messages, organiser des événements, entretenir leur profil personnel ou s'informer.



Image: Ed Yourdon | Flickr | CC BY-SA 3.0

Les organisations sont elles aussi présentes sur les médias sociaux numériques. Parmi elles, on compte de nombreux établissements d'enseignement qui souhaitent rejoindre les étudiants actuels et futurs là où ils sont.

Les médias sociaux numériques et les jeunes Québécois

Selon l'étude [*L'engouement pour les médias sociaux au Québec*](#) publiée en 2011 par le Centre facilitant la recherche et l'innovation dans les organisations (CEFRIO), presque tous les jeunes québécois de 18 à 24 ans réalisent au moins une activité par mois sur les médias sociaux numériques (91,8 %), et ils y passent en moyenne 8,6 heures par semaine. De plus, parmi les internautes québécois de 18 à 24 ans :

- 65% consultent du contenu sur les médias sociaux numériques tous les jours, et 27% au moins une fois par semaine.
- 51% interagissent tous les jours sur les médias sociaux numériques, et 35% au moins une fois par semaine.

Dans ce contexte, on ne s'étonne pas que des enseignants choisissent d'utiliser ces outils, non seulement pour communiquer rapidement avec leurs étudiants, mais également pour réaliser des activités d'apprentissage.

Le potentiel pédagogique des médias sociaux numériques

Dans un contexte éducatif où on cherche à étendre l'espace d'apprentissage au-delà des murs de la classe (dans des modèles comme la pédagogie inversée, par exemple), les médias sociaux numériques sont des moyens de choix pour s'informer, collaborer et réaliser des productions, en tout lieu et en tout temps. Ils permettent à l'enseignant de diversifier ses méthodes de diffusion de contenu et d'évaluation; ils donnent aussi aux étudiants l'occasion de développer des habiletés de communication ainsi que des savoir-être essentiels (éthique, professionnalisme, respect de la propriété intellectuelle...) à l'aide d'outils simples et accessibles.

Des établissements hésitent cependant à encourager l'utilisation de médias sociaux numériques externes à l'institution en réaction à certains défis tels que la protection des données personnelles et le respect du droit d'auteur. Bien que les risques soient réels, il reste qu'une éducation citoyenne du 21^e siècle implique une éducation aux médias et aux technologies de l'information. En effet, lorsque les étudiants quittent leur établissement d'enseignement, ils ne fréquentent plus l'espace informatique de ce dernier; ils n'ont plus accès à l'environnement numérique d'apprentissage ou aux laboratoires où l'accès à Internet est contrôlé. Dans leur vie personnelle et professionnelle, ils consommeront et produiront du contenu à l'aide des médias sociaux numériques et des outils de l'infonuagique, généralement gratuits et faciles d'accès. Dans son étude sur les [enjeux et risques juridiques du Web 2.0](#) publiée en 2012, le CEFRIO souligne que “[les utilisateurs] se trouvent dotés de facultés considérables de produire, de diffuser et de partager de l'information. Ils doivent impérativement être au fait des enjeux et risques associés à leurs activités en ligne.”

La responsabilisation des étudiants

Puisqu'elles contribuent à la formation du citoyen, les institutions ont un rôle à jouer dans la responsabilisation de l'étudiant par rapport à Internet, et dans le développement de ses compétences technologiques. À titre d'exemple, le réseau des répondants et répondantes TIC des cégeps (Réseau REPTIC) propose un [Profil TIC des étudiants du collégial](#) qui renferme une série d'habiletés en lien avec l'usage des technologies de l'information et des communications, dont l'une a pour thème Communiquer et collaborer sur Internet. Le profil TIC est implanté progressivement dans les cégeps et collèges du Québec.

Les médias sociaux numériques font partie de la vie des étudiants; ils peuvent contribuer à une meilleure communication et même à l'atteinte d'objectifs pédagogiques. Toutefois, compte tenu des enjeux de leur utilisation, une bonne préparation est nécessaire afin d'assurer le succès d'une telle intégration. Ce guide propose donc des conseils et des ressources qui peuvent contribuer à la création d'activités d'apprentissage réussies avec les médias sociaux numériques.

S'informer

Sommaire de cette section

- Introduction
- Que sont les médias sociaux numériques?
 - Définition
 - Les différents médias sociaux numériques
- Qu'est-ce que l'identité numérique ou cyberidentité?
 - Définition
 - L'identité numérique: de multiples facettes
 - Nul n'est anonyme sur Internet
 - Les formes de présence sur le Web

Introduction

Cette section répond à deux questions: "Que sont les médias sociaux numériques?" et "Qu'est-ce que l'identité numérique ou cyberidentité?".

Tout d'abord, il ne s'agit pas de présenter ici tous les médias sociaux numériques, mais bien de les définir et de présenter les caractéristiques qui permettent d'en saisir la nature.

La construction de l'identité numérique est inhérente à l'informatisation et va de pair avec l'utilisation des médias sociaux numériques. Quoique numérique, elle n'en demeure pas moins réelle et liée à chacun de nous. Cette section propose donc de familiariser les intervenants pédagogiques avec ce concept afin qu'ils puissent l'intégrer à leurs décisions autant qu'à leurs enseignements.

Que sont les médias sociaux numériques ?

Définition

Les médias sociaux numériques sont des médias utilisant Internet afin de faciliter la création et le partage de contenus générés par les utilisateurs, la collaboration et l'interaction sociale. L'adoption proposée du qualificatif "social numérique" vise à empêcher toute ambiguïté quant à la portée du concept puisque certains médias non-numériques peuvent certainement être considérés comme ayant un caractère social.

Le phénomène des médias sociaux numériques a son origine au tournant des années 2000, moment où l'évolution du Web a donné plus de pouvoirs aux utilisateurs en diminuant les compétences nécessaires pour publier des contenus et en positionnant ces derniers au centre de la toile comme des acteurs et non plus comme de simples spectateurs.

Les médias sociaux numériques peuvent être utilisés à des fins personnelles, mais aussi à des fins pédagogiques, promotionnelles, administratives et institutionnelles.

Panorama des médias sociaux 2012

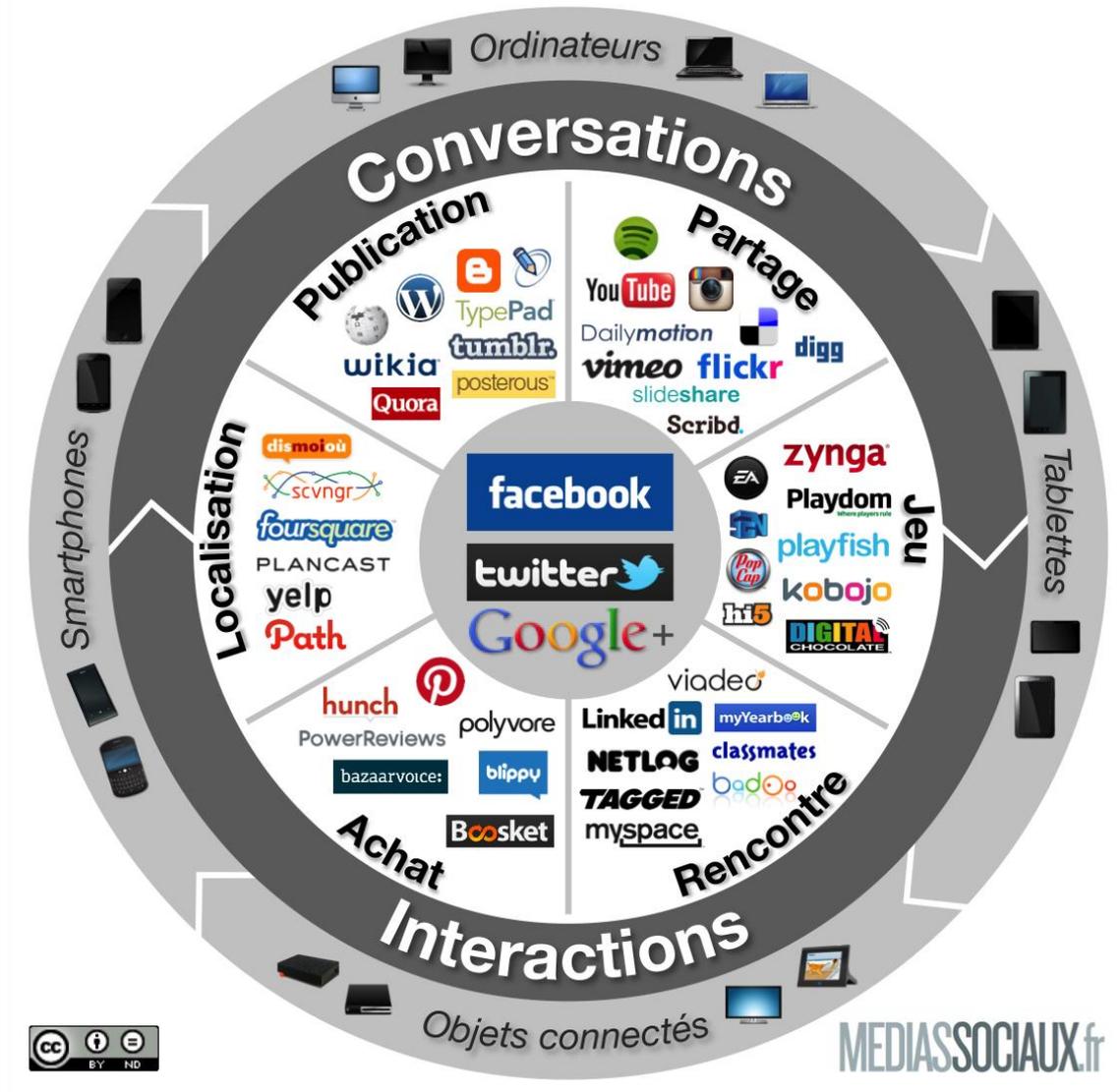


Image : mediassociaux.fr | CC BY-ND

Les différents médias socionumériques

Les médias socionumériques incluent blogues, wikis, folksonomies (ou sites de classement social), sites de partage de vidéos et de baladodiffusions, et réseaux socionumériques. Plusieurs typologies ont été proposées (exemples: [celle de Frédéric Cavazza](#) dont est tirée la figure, ou encore celles de [Deschênes, 2012](#) et [Kaplan & Haenlein, 2010](#)) mais la classification de ces outils demeure hasardeuse tellement le domaine évolue et change rapidement.

Qu'est-ce que l'identité numérique ou cyberidentité?

Définition

Notre identité est constituée de tout ce qui nous caractérise et nous différencie. Elle est un peu comme une boule disco, dont chacune des facettes refléterait un aspect de notre personnalité. Notre identité change avec le temps : elle évolue selon nos expériences, notre environnement, les gens que l'on rencontre, etc. Par ailleurs, tel que le mentionne Philippe Buschini dans [un article](#) sur son blogue : « Dans le monde numérique, il ne faut pas confondre «l'identité», qui est la représentation d'une personne dans un système d'information, avec «l'authentification», qui est un processus de vérification de cette identité ».



Image : l'écosystème de l'identité numérique, d'après un schéma original de Frédéric Cavazza

L'identité numérique : de multiples facettes

La cyberidentité est composée de multiples parcelles d'information générées par l'individu lui-même ou par les individus composant son réseau.

L'analogie avec les facettes d'une boule disco est particulièrement féconde en ce sens. En plus de représenter des choses qui sont propres à une personne comme ses goûts, valeurs, croyances ou habitudes, les facettes sont aussi des miroirs qui renvoient une image de cette personne formée par les autres, soit ce que ces derniers pensent, disent ou écrivent concernant cette personne.

Aujourd'hui, une partie de notre identité est inévitablement numérique. Même une personne qui ne va jamais sur Internet et n'utilise aucun média socionumérique a très probablement une identité numérique issue de l'information fournie en ligne par d'autres personnes ou organismes. Considérés indépendamment, ces renseignements peuvent apparaître sans conséquence. Néanmoins, ils ont le potentiel de constituer un portrait parfois étonnamment précis. Un journaliste a déjà fait le test en établissant un « portrait Google » d'un inconnu. Il en résulte un [article passionnant](#). Une [vidéo](#) sur les talents d'un médium belge démontre également des exemples percutants d'information personnelle que l'on peut retrouver sur le web.

Nul n'est anonyme sur Internet

Dès que l'on navigue sur Internet, on laisse des traces, souvent sans le savoir. Par exemple, les photos que l'on place en ligne sont souvent associées sans qu'on le sache à des données de géolocalisation et à des données concernant l'appareil utilisé pour prendre la photographie.

D'ailleurs, certaines personnes et entreprises se spécialisent en cueillette et en analyse de données personnelles issues du Web, notamment pour cibler la publicité.

Enfin, les traces que l'on laisse sur Internet sont difficiles à gérer puisque nous avons rarement le contrôle sur les serveurs qui les hébergent, et aussi parce qu'elles peuvent facilement être copiées. On les considère donc souvent comme permanentes. Il faut donc en être conscient et user de prudence, en gardant en tête que l'identité numérique est bien réelle et qu'elle peut avoir des répercussions dans des domaines aussi concrets que l'obtention d'un emploi ou d'un prêt hypothécaire.

Les formes de présence sur le Web

Le sociologue Dominique Cardon¹ propose une typologie intéressante des différentes formes de présence en ligne sur le web 2.0, présentée dans [l'article de Philippe Buschini](#).

Il détermine ainsi cinq formats de visibilité, organisés en duos identité numérique/type de visibilité recherchée (voir image).

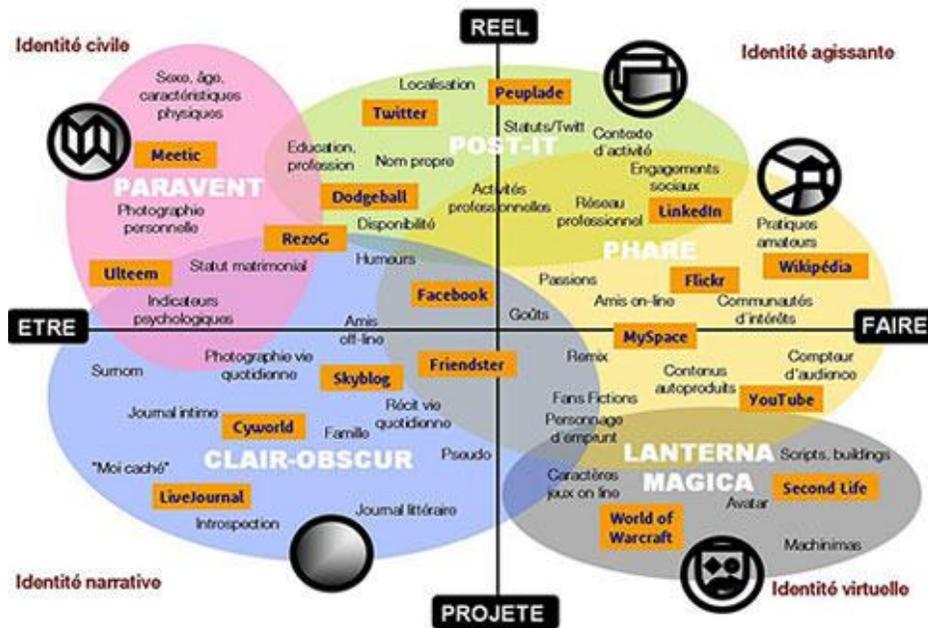


Image : D. Cardon | InternetActu.net | CC BY-NC 2.0

Évidemment, les informations rassemblées ici ne constituent qu'un résumé. Plusieurs personnes appartenant à des horizons variés (informatique, marketing, droit, éthique, etc.) s'intéressent à ce concept. [Le wiki de l'identité numérique](#) regroupe plusieurs documents s'y

¹ Dominique Cardon est sociologue au Laboratoire des usages de France Télécom R&D et chercheur associé au Centre d'étude des mouvements sociaux de l'École des Hautes études en sciences sociales. <http://bit.ly/12YPiU>

intéressant. Si vous le désirez, vous pouvez même contribuer à ce wiki et ainsi ajouter une facette à votre identité!

En conclusion, nous avons tous une identité numérique plus ou moins détaillée. Elle ne dépend pas exclusivement de nous et elle change avec le temps. Même si elle est numérique, cette partie de notre identité est bien réelle et peut nous toucher ou nous affecter. C'est pour cette raison qu'il importe d'apprendre à utiliser adéquatement Internet et les médias socionumériques.

Planifier

Sommaire de cette section

- Introduction
- Usages pédagogiques des médias sociaux
- Démarche d'intégration
 - Définir les objectifs de l'activité
 - Scénariser l'activité
 - Choisir le bon média

Introduction

Les médias sionumériques présentent un potentiel indéniable en tant qu'outils et supports pour l'enseignement et l'apprentissage, mais aussi comme cibles même de la formation. L'utilisation pédagogique des médias sionumériques en classe requiert cependant un arrimage avec les objectifs pédagogiques à développer et une bonne planification de leur intégration.



Image: hawkexpress | Flickr | CC BY-NC-ND 2.0

Cette section du guide a donc pour objectifs d'identifier les types d'intégration pédagogique des médias sionumériques et de proposer une démarche d'intégration de ces outils qui permettra d'appuyer l'enseignant dans sa planification.

Usages pédagogiques des médias sociaux

Les enseignants et les étudiants qui s'approprient les médias sionumériques développent de nouveaux usages, aussi appelés [affordances](#).

Huit affordances inhérentes aux médias sionumériques sont présentées ci-dessous. Les usages à intégrer par l'enseignant dans la planification d'une activité découleront des objectifs pédagogiques visés. Il est à noter qu'une activité peut intégrer plusieurs usages simultanément.

S'informer

Exemples d'activité d'apprentissage : recherche d'information, veille.

Publier et partager du contenu

Exemples d'activité d'apprentissage : contenu texte, contenu multimédia, récit d'expérience, portfolio professionnel.

Communiquer et interagir

Exemples d'activité d'apprentissage : communication avec des experts, communication avec ses pairs, vote, discussion parallèle (*Backchannel*), télécollaborer.

Résolution de problèmes

Exemples d'activité d'apprentissage : projet multimédia, production collaborative, visioconférence.

Construction de sens

Exemples d'activité d'apprentissage : base de connaissance collaborative (*Knowledge Forum*), portfolio d'apprentissage numérique, structuration et organisation de contenu (mots-clés).

Réseauter

Exemples d'activité d'apprentissage : identification et construction d'un réseau professionnel, communauté d'apprentissage, communauté de pratique.

Développer son savoir-faire

Exemples d'activité d'apprentissage : techniques d'études et d'apprentissage, habiletés intellectuelles et linguistiques, exploitation efficace des TIC.

Éduquer au savoir-être

Exemples d'activité d'apprentissage : gestion de son identité numérique, respect d'un code d'éthique.

Démarche d'intégration

La démarche d'intégration des médias socionumériques, inspirée des démarches d'intégration existantes², se décline en trois composantes. Il est à noter que la démarche proposée ne sera pas nécessairement appliquée de façon linéaire.

Définir les objectifs de l'activité

La première composante de la planification consiste à cerner les objectifs visés par l'activité d'apprentissage. Ces objectifs peuvent comprendre:

- Des objectifs et standards prescrits;
- Des objectifs fixés par l'enseignant ou le cours qui sont énoncés implicitement dans les objectifs et standards prescrits. Par exemple:
 - des attitudes professionnelles;

² Plusieurs modèles d'intégration des technologies en éducation existent. [Le blogue de Pauline DOUANLA DOUNG TIO](#) sur la " Conception d'une stratégie d'accompagnement du changement" destinée aux enseignants présente les différents modèles. Le lecteur est également invité à consulter les modèles du [Technological Pedagogical Content Knowledge \(TPACK \)](#) et les travaux de [Mme Carole Raby](#), de l'université du Québec à Montréal.

- des habiletés cognitives et linguistiques;
- des savoirs disciplinaires.
- Des objectifs fixés par l'enseignant qui dépassent les objectifs du cours³:
 - l'intégration des TIC;
 - des facteurs de motivation intrinsèques et extrinsèques;
 - des techniques d'études et d'apprentissage;
 - des idéologies ou des valeurs.

Scénariser l'activité

La deuxième composante de la planification consiste à élaborer l'activité pédagogique et son contexte de réalisation. Il s'agit de développer les outils qui permettront l'atteinte des objectifs définis. Il peut être pertinent de commencer par schématiser l'activité par un plan général. À partir de ce plan, devront être détaillés:

- La structure de l'activité pédagogique:
 - les activités d'apprentissage;
 - les activités d'enseignement;
 - les activités et critères d'évaluation (incluant ceux liés au respect de la propriété intellectuelle et aux règles de communications);
 - les outils d'encadrement;
 - les procédures techniques;
 - le déroulement des activités et du cours.
- Le contexte de réalisation:
 - le lieu;
 - le matériel requis;
 - le format de l'activité (individuel ou en équipe);
 - la durée.
- La nature des interactions:
 - publiques ou privées;
 - synchrones ou asynchrones;
 - personnelles ou professionnelles.
- Etc.

³ Ces objectifs sont qualifiés de transposition didactique. Il s'agit des facteurs individuels liés à l'expérience de l'enseignant, ses valeurs et ses conceptions, des facteurs institutionnels qui peuvent soutenir ou contredire la pédagogie ou toute autre démarche de l'enseignant et, enfin, des facteurs contextuels qui offrent un cadre idéologique et politique pour la pratique citoyenne ([McCowan, T. 2008. Theory and Research in Education, 6\(2\), 153-172](#)). Voir aussi *Curriculum : le formel, le réel, le caché* par Philippe Perrenoud (1993) et *Le temps des études – 2 volumes* de Michel Verret (1975).

Choisir le bon média (Adéquation)

La dernière composante consiste à arrimer les objectifs pédagogiques au choix des outils technologiques. Les facteurs à prendre en compte sont:

- les fonctionnalités des outils;
- les usages pédagogiques potentiels;
- les contraintes économiques et organisationnelles;
- l'ergonomie de l'outil;
- etc.

L'analyse de ces facteurs lors de la sélection de l'outil permettra d'optimiser l'atteinte des objectifs pédagogiques.

Les outils et les fonctionnalités évoluant rapidement, il est recommandé de consulter un spécialiste à cette étape (par exemple un conseiller technopédagogique).

Réaliser

Sommaire de cette section

- Introduction
- Conditions d'intégration réussie
- Accompagner les personnes dans l'exploration d'un média socionumérique
- Sensibiliser l'étudiant à son rôle d'auteur public
- Communiquer de manière éthique
- Encourager le respect de la propriété intellectuelle

Introduction

Au-delà des compétences disciplinaires, réaliser une activité d'apprentissage intégrant les médias socionumériques fait intervenir des compétences et habiletés transversales liées aux outils numériques et à Internet. Ces « compétences du Webcitoyen », bien illustrées dans [la carte heuristique élaborée par Florence Meichel](#), permettent de créer, communiquer et collaborer avec le soutien des technologies de l'information et de la communication (TIC), de manière éthique et responsable. Ce sont là des éléments à ne pas négliger pour parvenir à une intégration réussie des médias socionumériques dans un contexte pédagogique.



Image : garryknight | Flickr | CC BY-SA 2.0

Conditions d'intégration réussie

On présume souvent à tort que les étudiants « natifs du numérique » possèdent a priori les compétences du Webcitoyen et qu'ils maîtrisent d'emblée les technologies en plus d'en connaître les enjeux sous-jacents. À titre d'exemple, une étude menée par [Poellhuber et al. \(2012\)](#) auprès de plus de 30 000 étudiants du réseau collégial québécois montre que « seuls 13% d'entre eux correspondent à un profil d'utilisateur chevronné maîtrisant une vaste gamme d'outils technologiques et de médias sociaux », et que près de la moitié (48 %) présentent un profil d'utilisateur débutant.

Ainsi, lorsque l'on choisit de réaliser une activité utilisant un média socionumérique, plusieurs éléments sont à considérer. Ils sont regroupés ici sous la forme d'une liste de validation. Cette liste ne se veut pas exhaustive ni prescriptive, mais vise à donner des points de repère et des suggestions en vue d'éviter les mauvaises surprises lors du déroulement d'une activité.

Accompagner les personnes dans l'exploration d'un média socionumérique

- Déterminer les connaissances préalables de l'enseignant et de l'étudiant par rapport à l'outil choisi;
- Prévoir une procédure de prise en main de l'outil et du temps de formation;
- Prévoir l'accès à un soutien technique:
 - Médiagraphie des ressources de soutien à l'utilisation de l'outil;
 - Personnes-ressources (enseignant, pairs, techniciens...).

Sensibiliser l'étudiant à son rôle d'auteur public

- Gérer son identité numérique :
 - Sensibiliser l'étudiant aux notions d'espace public et d'identité numérique;
 - Sensibiliser l'étudiant à la gestion des traces et des artefacts sur le Web.
- Gérer la pérennité et l'indexation des productions :
 - Préciser les fonctionnalités générales et les conditions d'utilisation du média socionumérique choisi;
 - Déterminer la façon dont seront organisées, indexées et archivées les productions des étudiants.
- Assurer la sécurité et le respect de la vie privée :
 - Définir les paramètres de confidentialité et les conditions d'utilisation du média socionumérique utilisé;
 - Ajuster les paramètres de confidentialité;
 - Discuter des paramètres de confidentialité avec l'étudiant;
 - Envisager la création de comptes spécifiques;
 - Déterminer les contenus à partager et les modalités de partage.
- Contextualiser la production de l'étudiant :
 - Préciser dans le média socionumérique que les travaux sont réalisés dans un contexte d'apprentissage.

Communiquer de manière éthique

- Sensibiliser l'étudiant aux droits et devoirs liés à la liberté d'expression et au devoir de loyauté;
- Définir les rôles et responsabilités de chacun (étudiant, enseignant et institution) selon un code d'éthique des communications virtuelles et selon les règlements déjà en place;
- Définir une stratégie de modération;
- Prévoir des sanctions pour les comportements inappropriés.

Encourager le respect de la propriété intellectuelle

- Sensibiliser l'étudiant au respect de la propriété intellectuelle, dans le contexte de l'activité;
- Distinguer les droits d'utilisation et de diffusion;

- Proposer aux étudiants des moyens de protéger leurs droits (ex. : licences Creative Commons);
- Intégrer le respect de la propriété intellectuelle dans l'évaluation.

Évaluer

Sommaire de cette section

- Introduction
- Évaluer les apprentissages
- Évaluer l'efficacité d'une activité intégrant les médias sociaux numériques

Introduction

À la façon d'un rapport rédigé par traitement de texte ou d'une présentation assistée par ordinateur, les médias sociaux numériques peuvent servir de support à la réalisation d'activités d'apprentissage visant l'atteinte de divers objectifs. L'enseignant qui intègre ces médias dans une activité pourra ressentir le besoin d'évaluer, comme pour la présentation d'un rapport ou d'un exposé, que le support est utilisé efficacement et exploité de façon appropriée, en répondant à certaines normes et exigences.

De plus, l'étudiant comme l'enseignant sont invités à développer une pratique réflexive de leur utilisation des médias sociaux. Pour l'enseignant, il importe également d'évaluer l'efficacité de l'activité pédagogique mise en place. Cette section a pour but d'identifier les motifs et les moyens d'évaluer l'utilisation des médias sociaux par l'étudiant et l'efficacité de l'activité.

Évaluer les apprentissages

Une activité d'apprentissage ayant recours aux médias sociaux numériques vise nécessairement l'atteinte de certains objectifs (voir la section [Planifier](#) du présent guide). Il va de soi que l'évaluation des apprentissages doit être cohérente avec les objectifs énoncés.

Nous n'élaborerons pas ici l'évaluation des savoirs disciplinaires, dont les enseignants sont les spécialistes. Cependant, selon les objectifs visés, des savoir-faire et savoir-être propres à l'utilisation des médias sociaux numériques pourraient devoir être évalués. Ces savoirs incluent notamment des habiletés TIC, les aptitudes à la communication et à la création de contenu, des compétences dites du vingt-et-unième siècle ou celles qu'on qualifie de Webcitoyennes.

Les éléments à considérer pour une intégration réussie des médias sociaux numériques dans un contexte pédagogique énoncés à la section [Réaliser](#) peuvent être utiles à l'élaboration de critères et de rubriques de correction ou d'autoévaluation de ces savoirs. Ces mêmes éléments peuvent aussi constituer la base d'une auto-évaluation par l'étudiant ou l'enseignant sur leurs usages ou pratiques.

Évaluer l'efficacité d'une activité intégrant les médias sociaux numériques

Dans un souci d'amélioration continue des activités proposées aux étudiants, l'enseignant est également invité à évaluer l'efficacité de son activité et de sa pratique pédagogique. Pour ce faire, nous conseillons de consulter les travaux des REPTIC concernant le dossier TIC et réussite

afin d'identifier les moyens les plus adaptés à une situation donnée. L'enseignant pourra entre autres évaluer:

- La motivation de l'étudiant;
- Le développement de certains types d'apprentissage;
- Le respect des objectifs pédagogiques fixés;
- Les impacts positifs sur les infrastructures;
- Les impacts positifs sur les indicateurs (dont les résultats scolaires).