

### Résumé

**#Visualiserlempathie est un programme d'enseignement des arts qui utilise les médias sociaux mobiles pour engager les jeunes dans des conversations au sujet de l'empathie à travers une série de missions photographiques leur proposant de créer des créations numériques sur Flickr. À travers des publications dans lesquelles ils partagent des représentations de leur quotidien, les participants réfléchissent aux questions de l'identité, des cultures et des valeurs de leur communauté.**

### Objectifs généraux

- Développer une expérience, une conscience et un sens empathique par rapport à la multiplicité des perspectives personnelles et culturelles des individus et des regroupements composant le tissu sociétal ambiant
- Participer à l'élaboration de codes de valeurs morales et éthiques partagés à l'intérieur d'une communauté de pratique éducative
- Développer des compétences en compréhension et en interprétation d'une variété de messages diffusés en ligne à travers une multitude de modalités de communication numérique
- Construire des compétences en expression et communication médiatique à travers l'utilisation d'une multitude de modalités numériques

### Procédures

Fonctionnement:

- Un réseau de communication numérique est établi sur une application sociale mobile entre les élèves et leur instructeur. (Flickr ou Instagram)
- Les élèves et intervenants créent leur profil sur ce réseau social et participent à des échanges à l'intérieur d'un groupe privé réunissant leur classe.

Implantation:

- Les intervenants utilisent le temps de classe pour introduire des thèmes de travail à travers des discussions de groupe.
- Les participants sont invités à créer et partager des représentations médiatiques au sujet des thèmes proposés sur l'application.
- Le temps de classe est ensuite utilisé pour entretenir des discussions au sujet des interactions et des contenus qui ont transigé sur l'application.

### Conclusion du projet et ouverture:

- Les développements conceptuels et pratiques élaborés dans le travail des jeunes sont réinvestis dans le cadre de projet de classe d'une discipline ou en interdisciplinaire.
- Les connaissances (d'ordres pratiques et théoriques) générées par le groupe sont synthétisées dans le cadre d'exposés et sont diffusées à l'intérieur de l'école dans un contexte de sensibilisation.

### Durée du projet:

- Le projet dure du moment où le groupe virtuel est créé jusqu'au moment où les interactions à l'intérieur du groupe cessent.
- Le groupe est en interaction permanente pendant la durée du projet, car les participants sont en mesure d'intervenir à n'importe quel moment et de n'importe où sur l'application.
- Nous suggérons ici une durée totale de 3 à 6 semaines pour réaliser la progression des apprentissages.

### Les thèmes :

Trois grands thèmes régissent le fonctionnement et la progression des activités d'apprentissage derrière cette méthode pédagogique : l'identité (individuelle, sociale et culturelle), la différence, le commun. Chacun de ses thèmes se déconstruit en petite activité de communication que nous nommons ici des missions et qui représente des moyens de visiter les différentes dimensions de ces grands thèmes. Nous proposons ici une utilisation d'un thème pour une à deux semaines. Lorsque le thème a été abordé en profondeur dans le cadre des interactions de classe médiatisées sur les réseaux sociaux, l'instructeur peut passer graduellement au directement au thème suivant. Cette méthode de fonctionnement permet à l'enseignant et au chargé de projet d'être flexibles dans la manière avec laquelle ils introduisent certaines notions auprès de leur groupe. Le fait d'œuvrer sous un thème large leur permet aussi de varier ou de modifier leur manière de mettre en œuvre leur utilisation des médias numériques.

### Les missions :

L'idée de la mission pédagogique repose sur le principe d'un défi qui est proposé de manière ouverte aux élèves évoluant à l'intérieur d'un groupe numérique de pairs. Les participants du groupe, les élèves, sont libres de choisir s'il désire ou non réaliser la mission, il s'agit d'une direction de recherche possible. Ils sont aussi libres de choisir la manière avec laquelle ils interpréteront la nature de ce défi et les moyens qu'ils prendront pour le réaliser. Il y a une part importante d'exploration derrière cette méthode se voulant ludique par définition. Une multitude de missions est produite, d'abord par l'instructeur, et ensuite par les participants eux-mêmes. Comme dans le cadre de l'univers des jeux numériques en réseaux, ce sont les missions à l'intérieur d'un contexte qui définissent la trame narrative et le parcours des apprentissages.

## Leçon 1 : Espaces personnels et espaces sociaux

### Thème : Identité

**Amorce :** *Les réseaux sociaux sur Internet représentent un moyen de nous retrouver et d'entretenir des contacts à travers les contenus que nous choisissons de publier en image, en texte ou en vidéo. Le point de départ des activités sur des plates formes telles que Facebook, YouTube ou Tumblr est souvent le moment où l'on construit son profil d'utilisateur. Le surnom que nous choisissons, l'image de profil que nous présentons, l'organisation de notre page d'accueil et les autres profils avec lesquelles nous nous connecterons représentent une étape clé et déterminante pour l'orientation de nos interactions au sein d'une communauté virtuelle.*

### Questions de recherche :

- Êtes-vous à l'aise à présenter votre véritable identité en ligne?
- Quelles facettes de votre personnalité mettez-vous de l'avant dans votre profil?
- Comment utilisez-vous les images, les vidéos et le texte pour susciter l'attention des autres Internautes?
- Qu'est-ce que vous recherchez quand vous vous connectez à d'autres profils sur le réseau?
- Sur quels sujets portent vos échanges?

### Objectifs de recherche :

- a) Développer son propre profil identitaire à travers l'image
- b) Définir ce qui nous représente individuellement
- c) Affirmer son appartenance à des identités sociales et culturelles
- d) En apprendre sur nos pairs en consultant le fil de nouvelles de l'application
- e) Entretenir une attitude et un comportement respectueux dans mes façons d'interagir avec mes pairs en ligne.
- f) Identifier des préoccupations que je partage avec d'autres membres de ma communauté de classe numérique.

### Progression des apprentissages

- À la fin de la première semaine d'activités en ligne :
- ✓ Les élèves participants auront déployé une image de leur identité à travers une série de publication sur leur profil qui permettra à leurs pairs de les reconnaître, de les identifier
  - ✓ Ils se seront trouvé des affinités et des sous-groupes d'intérêts se formeront à l'intérieur de la communauté.

- ✓ Les axes de réflexions du projet auront été lancés par l'instructeur et les étudiants auront commencé à débattre sur les enjeux de la citoyenneté, de la citoyenneté numérique et de l'empathie.

### Les Missions :

#### Départ

- Avec moi-même
- Privé
- Proche
- Origine
- Des profondeurs
- Cartographie

#### Développement

- En public
- Amis
- Nous autres
- Notre son
- Cohabitation
- Écrits Paroles

## Leçon 2 : L'autre et les espaces communs

### Thème : L'autre

**Amorce :** *Que ce soit en ligne ou dans la ville, nous sommes constamment confrontés aux différences des autres avec lesquelles nous partageons ces espaces. Comment vivons-nous le choc de ces différences? Qu'est-ce qui fait, plus précisément, que l'un soit différent de l'autre? Ne sommes-nous pas plutôt tous semblables? Le partage de valeurs et d'intérêts ainsi que l'établissement de codes de conduites et d'attitudes communes semblent être un des secrets de l'harmonie collective. Mais comment de tels codes en viennent-ils à se constituer et à être partagés par les sociétés qui sont toujours changeantes et évolutives?*

### Questions de recherche :

- Qui est l'autre? Qu'est-ce qui me différencie de lui?
- Quelles espaces partageons-nous et pourquoi? Quand et comment est-ce je viens à sa rencontre?
- Quels sont les codes qui orientent mes réactions et mon comportement face à la différence? Qu'est-ce qui se trouve à l'origine de mes valeurs et de mon comportement?

### Objectifs de recherche :

- a) Participer aux discussions numériques sur les différences et sur les rencontres des différences.
- b) Identifier les comportements favorables à l'inclusion et à l'intégration de la différence.
- c) Mettre en œuvre à travers ses communications numériques des attitudes qui encouragent le développement de valeurs communes.

### Progression des apprentissages

- À la fin de cette deuxième semaine d'activité :
- ✓ Les élèves participants termineront leur réflexion sur les thèmes de l'inclusion et de l'intégration des différences.
  - ✓ Ils auront identifié les comportements et les attitudes favorables à la communication entre éléments de provenance diverse.
  - ✓ Ils auront découvert les difficultés qui entravent leur capacité à être plus empathique en tant qu'individu et en tant que membres d'une communauté.

## Les Missions :

### Départ

- Perspective
- Symboles
- Intersection
- Exotique
- Frontière

### Développement

- Pareil différent
- Raccords
- D'un côté à l'autre
- Retenir - relâcher
- Tension Attention
- Pays - Nation

## Leçon 3 : Un écosystème inclusif

**Thème :** Vision commune

**Amorce :** *Les conflits entre les différences constituent une menace importante pour la paix, la qualité de vie et pour le bien-être des futures générations. Le fait de pouvoir échanger et communiquer convenablement représente une des clés d'un environnement harmonieux pour tous. Les technologies numériques nous permettent de communiquer plus facilement que jamais avec d'autres sociétés qui se trouvaient jadis très éloignées et presque hors de portée. Nos communications et nos actions en ligne et en réalité ont désormais des impacts concrets sur les directions que prend le monde.*

### **Questions de recherche :**

- Quelles sont vos idées pour un monde plus inclusif et plus harmonieux?
- Comment devons-nous préparer le terrain pour que les générations futures puissent évoluer dans un monde où les différences ne représentent pas un obstacle au vivre ensemble?
- Quels sont les projets de collaboration et de coopération que vous voyez surgir dans le futur?
- Quel serait, d'une manière réaliste, votre monde idéal?

### **Objectifs de recherche :**

- a) Communiquer sa vision de la coopération et de la collaboration.
- b) Chercher à faire preuve d'ingéniosité dans une réflexion visant à trouver des solutions aux principales problématiques relationnelles ayant racines dans le conflit des différences.
- c) Reconnaître les acquis du milieu et établir de nouvelles perspectives sur ces fondations.
- d) Développer une posture proactive et impliquée dans l'établissement d'une vision commune

### **Progression des apprentissages**

À la fin des trois à quatre semaines du projet :

- ✓ L'élève participant aura déployé sa propre vision d'un monde plus inclusif et empathique.
- ✓ À travers les interactions médiatisées par l'image, la vidéo et le texte, l'élève aura pris une part active aux discussions sur ce qui constitue des moyens efficaces pour améliorer l'espace commun et les interactions positives entre éléments de différentes provenances.
- ✓ Il aura été sensibilisé à l'importance du dialogue ainsi qu'à son propre apport aux communautés qu'il habite.

- ✓ Il aura pris conscience des particularités propres au milieu dans lequel il évolue en plus d'avoir développé un intérêt et une curiosité envers ce qui lui est extérieur.

### Les Missions :

#### Départ

- Mouvement collectif
- Effort équipe
- Espèce protégée
- Élémentaire
- Espace blanc

#### Développement

- Espace possible
- Ensemble au centre
- Horizon
- Futur proche
- Pays de rêves



## Origines du projet

Ce projet représente une des itérations émergeant d'un continuum de plusieurs années de travail en développement de curriculum éducatif artistique utilisant les technologies numériques mobiles pour favoriser la motivation scolaire et l'engagement citoyen des clientèles étudiantes adolescentes. La dimension pratique de ces développements a, depuis les débuts du projet, représenté un des objectifs principaux de nos travaux. Comment, en effet, est-il possible de réunir concrètement les nouvelles pratiques socioculturelles des jeunes qui surviennent dans l'univers virtuel des médias sociaux avec les objectifs du programme de formation générale qui régit le fonctionnement de nos écoles? Quels rôles devraient jouer ces technologies? Celui d'un outil? Celui d'un contexte, d'une toile de fond? Celui d'une discipline en elle-même? Le programme que nous vous proposons dans les prochaines pages vise à répondre en partie à ces interrogations en proposant des pistes concrètes et appliquées d'interventions et d'utilisation des technologies mobiles de réseautique en classe. Ce projet curriculaire a établi ses fondations dans le domaine des arts visuels, mais il a la volonté d'adresser les défis des modalités de l'enseignement de l'ensemble des disciplines du programme de formation. C'est pourquoi les prochaines pages présentent une méthode pédagogique dont les objets d'apprentissages, c'est-à-dire les compétences disciplinaires, peuvent varier selon les contextes où cette méthode sera réutilisée, réimplantée et réinterprétée.

## Question de recherche et présentation générale

Quelle est la signification du mot empathie? Comment les jeunes se représentent-ils cette valeur et comment l'appliquent-ils à travers les codes éthique ou moral de leurs interactions numériquement médiatisées? Comment construisent-ils, à travers de nouvelles formes de langages numériques, un entendement commun de ce principe et de quelle manière ce principe en vient-il à se manifester?

C'est dans le but de réunir l'expérience quotidienne du monde des adolescents à l'expérience réflexive de l'espace scolaire que ce programme met l'utilisation des technologies mobiles au centre de sa méthode. L'objectif est d'amener les jeunes à construire une vision commune du monde à travers le partage de représentations de différentes situations de leur quotidien. L'ubiquité des technologies numériques mobiles leur permet de s'immiscer dans toutes les situations de la vie de tous les jours de leurs utilisateurs. Ces derniers utilisent ces appareils pour créer des représentations de leurs expériences qu'ils partagent auprès de leur groupe. Ces représentations constituent des moyens d'affirmation de leur identité qu'ils reconnaissent entre eux. Une conscience collective en vient à émerger de cet exercice de partage. C'est un tel phénomène que nous mettons à profit dans ce programme en orientant les recherches et les réflexions d'un tel

groupe afin que les jeunes soient amenés à réfléchir à ce qui constitue leur propre identité, celle de leur groupe social, de leur groupe culturel, celle du monde extérieur et finalement celle de l'environnement public.

Ainsi, c'est dans le but de contrer le phénomène des discours haineux en ligne et dans le but de promouvoir la construction de valeurs inclusives communes que nous proposons cette approche. Plus précisément, nous empruntons des éléments aux théories du développement de la pédagogie ludique afin de stimuler l'engagement des jeunes à prendre part aux interactions sur l'application. Nous avons élaboré le concept de la mission pédagogique où un instructeur publie des épreuves à l'intention des participants sur une application sociale mobile où le groupe est réuni. Ces missions représentent des formes de défis que les jeunes peuvent librement choisir de relever en répondant à leur tour à l'aide d'une autre publication sur l'application. Les missions leur suggèrent de créer des représentations multimodales sur des phénomènes d'ordre personnel, social, culturel, public et scolaire.

La multitude de créations numériques que les jeunes viennent à échanger constitue une forme d'intelligence collective où des codes de langages sont élaborés à travers une utilisation personnalisée et partagée de moyens et des modes de communications. Du même élan, se constitue des codes éthiques et de valeurs qui orientent et encadrent la nature des interactions entre les participants. C'est à ce niveau que l'enseignant intervient en participant à la discussion en composant des missions qui invite les étudiants sur des enjeux particuliers des phénomènes étudiés.

# Sommaire du Cadre Pédagogique (MELS)

**Approche pédagogique :** Apprentissage par projet – apprentissage collaboratif

**Domaines généraux de formation :** Vivre ensemble et Citoyenneté - Médias

**Compétences transversales :**

- Mettre en œuvre sa pensée créatrice
- Communiquer de façon appropriée
- Exploiter les technologies de l'information et des communications
- Actualiser son potentiel

**Domaines d'apprentissage :**

- Arts plastiques et médiatiques
- Univers social
- Éthique et cultures religieuses
- Français langue d'enseignement
- Anglais langue seconde

## Domaines généraux de formation

L'approche pédagogique que nous proposons ici de même que l'orientation des situations pédagogiques qu'elle suggère nous permettent d'aborder en profondeur les axes de développement de deux principaux domaines généraux de formation du programme de l'école québécoise. Si la méthode explicitée pointe nettement vers les axes du domaine **des médias**, la thématique de fond de cette proposition aborde clairement les enjeux de la **citoyenneté et du vivre ensemble**.

Au sujet de ce dernier domaine général de formation, les objectifs de prévention des discours haineux en ligne de même que ceux de construction d'une vision commune de la culture scolaire locale et globale nous permettent d'aborder l'axe de développement de **l'engagement, de la coopération et de la solidarité** en favorisant l'établissement de rapports égalitaire, la mise en place de dynamique d'entraide avec les pairs au sein de la classe, de même que l'élaboration de codes éthiques et moraux partagés au sein d'une culture propre au milieu. Les objectifs appliqués de ce programme nous permettent aussi d'aborder l'axe de **l'appropriation de la culture de la paix** en favorisant une prise de conscience de la différence de perception des peuples et des générations évoluant dans un même milieu, en nourrissant une compréhension des dynamiques d'interdépendances entre les peuples, les cultures et les sociétés, de même qu'en stimulant une réflexion sur les conséquences négatives reliées à l'attribution de stéréotypes et à toutes formes d'exclusion et de discrimination.

Parallèlement aux objets thématiques des situations d'apprentissages proposées, la dimension essentiellement numérique des interactions survenant à l'intérieur de notre approche pédagogique aborde de plain-pied le domaine général de formation des **médias**. Principalement, c'est en créant des représentations numériques faisant appel à une multitude de modalités de communication et portant sur des situations réelles et concrètes de la vie quotidienne des élèves que les axes de développement de **l'appréciation des représentations médiatiques de la réalité** et de **l'appropriation des modalités de production de documents médiatiques** seront explorés en profondeur. En réfléchissant à leur expérience du monde à travers des interactions médiatisées sur un réseau social les reliant en permanence à leurs pairs, les élèves seront amenés à réfléchir sur les limites entre réalité physique et virtuelle, à apprécier l'impact des effets de l'esthétisation des phénomènes sur leur perception du monde, à s'approprier ses langages pour développer leurs propres compétences participatives.

## Clientèle étudiante visée / Targeted Student's Population

Cette approche pédagogique de même que la thématique plus spécifiquement abordée s'adressent aux **élèves du deuxième cycle du secondaire**. Ce sont en théorie ces derniers qui à l'aube de l'âge adulte commencent à développer une image identitaire d'eux-mêmes sur les réseaux sociaux. Ce sont aussi ces derniers qui, complétant le dernier cycle de leur formation secondaire, s'orientent vers un champ d'intérêt particulier pour la suite de leur parcours de formation scolaire. Il s'agit ainsi d'une période charnière dans leur développement identitaire personnel et social où ils jetteront les bases de leur statut d'adulte, de citoyen et où une certaine appartenance à une culture sociétale prendra forme.

Le monde de la culture tel qu'il se déploie dans la sphère virtuelle des technologies de communication influencent fortement la manière avec laquelle les jeunes perçoivent le milieu dans lequel ils évoluent et ainsi, orientent les manières avec lesquelles ils négocient cet engagement. LE monde des réseaux sociaux demeure encore aujourd'hui pour les milieux scolaires formels une terra incognita où peut d'intervenant ose s'aventurer et les règles sont souvent établis par les modalités de communications imposées par les grandes plateformes étatsuniennes telles que Facebook ou Google. C'est cette raison principale qui justifie le besoin pour les groupements de jeunes évoluant en milieu scolaire d'investir les espaces sociaux virtuels d'autres manières que celles auxquels ils sont accoutumés par leur présence au sein des réseaux les plus populaires. En élaborant leur propre manière d'interagir au sein d'une communauté de pairs, ces derniers seront plus à même de saisir l'influence des modalités de communications sur la direction et l'évolution de leur rapport à l'autre et de leur rapport au monde.

### Objectifs généraux

- Développer une expérience, une conscience et un sens empathique par rapport à la multiplicité des perspectives personnelles et culturelles des individus et des groupements composant le tissu sociétal ambiant
- Participer à l'élaboration de codes de valeurs morales et éthiques partagés à l'intérieur d'une communauté de pratique éducative
- Développer des compétences en compréhension et en interprétation d'une variété de messages diffusés en ligne à travers une multitude de modalités de communication numérique
- Construire des compétences en expression et communication médiatique à travers l'utilisation d'une multitude de modalités numériques

### Objectifs d'apprentissage disciplinaire

*Cette méthode pédagogique peut être implantée dans trois différentes disciplines. Les prochains paragraphes présentent les principales compétences disciplinaires cadrant avec les objectifs de l'approche.*

Disciplines	Compétences disciplinaires
Arts plastiques et multimédias	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Créer des images personnelles</li> <li>• Créer des images médiatiques</li> </ul>
Univers social Monde contemporain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpréter un problème du monde contemporain</li> <li>• Prendre position sur un enjeu du monde contemporain</li> </ul>
Univers social Histoire et éducation à la citoyenneté	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interroger les réalités sociales dans une perspective historique</li> <li>• consolider l'exercice de sa citoyenneté à</li> </ul>

	l'aide de l'histoire
Éthique et culture religieuse	<ul style="list-style-type: none"><li>• Réfléchir sur des questions éthiques</li><li>• Pratiquer le dialogue</li></ul>
Français langue de communication	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lire et apprécier des textes variés</li><li>• Communiquer oralement selon des modalités variées</li></ul>

## Compétences transversales

<p>4) Mettre en œuvre sa pensée créatrice</p>	<p>La dimension essentiellement exploratoire de cette approche poussera les élèves à faire preuve de créativité dans les manières avec lesquelles ils se référeront de manière significative, pertinente et cohérente avec les directions des réflexions à des situations de leur quotidien. Bénéficiant d'une large marge de manœuvre en termes de format des contenus et en termes de directions des réflexions, les élèves chercheront à personnaliser leurs interventions dans le but de mettre en valeur la particularité de leur propos.</p>
<p>6) Exploiter les technologies de l'information et des communications</p>	<p>Les élèves devront démontrer leur capacité à prendre une part active à un groupe d'apprentissage par les pairs en réseau numérique dans le contexte d'un projet scolaire. Les élèves seront en mesure de puiser dans leur expérience préalable de la culture numérique afin d'élaborer des méthodes de communications efficaces, pratiques et adaptées à leurs moyens et outils. Ils développeront des compétences avancées quant aux méthodes et modalités pour recourir et représenter des situations de leur quotidien.</p>
<p>7) Actualiser son potentiel</p>	<p>Les élèves devront construire une image de leur propre identité à travers les différentes interventions qu'ils partageront avec le groupe. Ils mettront en valeur certains aspects de leur personnalité et inséreront ce profil au sein des dynamiques de groupe en place. À travers cet exercice, leurs communications établiront progressivement les objectifs et les perspectives au-devant de leur vie de citoyen adulte.</p>
<p>9) Communiquer de façon appropriée</p>	<p>Le fait d'interagir au sein d'un groupe d'intérêt physique et numérique poussera les élèves à gérer les manières avec lesquelles ils exprimeront leurs idées, leurs réponses aux communications de leurs pairs, de même que leurs façons d'adapter leurs interventions à divers langages dans ces deux types de contextes. Leur capacité à coopérer de même que celle d'évaluer l'apport de leur contribution sera mise à l'épreuve tout au long des activités qui surviendront dans le groupe.</p>

