Techno habile

Guide de l'animateur

Avec un financement du Canada

Habilo Médias

YWCA CANADA
A TURNING POINT FOR WOMEN
UN POINT TOURNANT POUR LES FEMMES

Le présent guide et scénario a été rédigé par HabiloMédias et YWCA pour appuyer les animateurs qui présentent les ateliers *Technohabile*. Vous y trouverez des renseignements généraux sur les ateliers, des conseils sur la préparation et la présentation des ateliers, des scénarios, une section sur les questions fréquentes ainsi que des documents à distribuer aux participants.

TABLE DES MATIÈRES

Contexte 4

Les ateliers 9

Réaliser l'atelier 14

- Préparation 14
- Rôle de l'animateur 15
- Durant l'atelier 17
- Activités après l'atelier 18

Questions fréquentes 19

Scénarios et diaporamas 21

Documents pour vous aider à en apprendre davantage . . . 24

Contexte

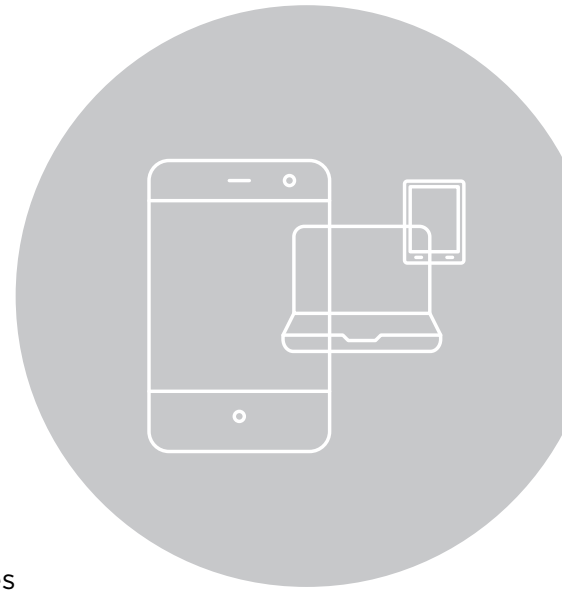
La littératie numérique est essentielle parce qu'elle met l'accent sur les compétences qui permettent l'utilisation significative et bénéfique d'Internet. Sans compter qu'il s'agit d'un outil nécessaire à l'éducation, à l'emploi, à la participation économique, à l'engagement civique, et même à la santé et au bien-être. C'est également un facteur essentiel pour favoriser l'inclusion sociale. Le fossé en matière de littératie numérique se creuse selon les inégalités existantes fondées sur le statut socioéconomique, l'ethnicité, l'éducation, le statut d'immigrant et le sexe.

Compte tenu de l'importance des compétences en littératie numérique pour ces populations sous-représentées, HabiloMédias s'est associée à YWCA Canada et à ses associations membres implantées dans différentes villes du pays pour élaborer et offrir un *programme de compétences en littératie numérique.*

Avant de mettre sur pied les ateliers et de créer les documents connexes, HabiloMédias et YWCA ont organisé des groupes de discussion afin de déterminer les besoins et les défis des participants au programme, les sujets qu'ils souhaitaient que les ateliers abordent, ainsi que le mode privilégié de prestation du programme. Nous avons ainsi découvert que même si rares sont ceux qui n'utilisent pas du tout la technologie numérique, beaucoup estiment ne pas l'exploiter pleinement, et beaucoup ont le sentiment de ne pas avoir les compétences ou la confiance nécessaires pour utiliser les outils numériques, les empêchant ainsi de saisir les occasions qui se présentent à eux.

Voici quelques-unes des constatations tirées des groupes de discussion :

ACCÈS À LA TECHNOLOGIE NUMÉRIQUE :



Environ les deux tiers des participants possédaient leur propre appareil, et les téléphones intelligents étaient les plus populaires. Très peu avaient un ordinateur portatif et encore moins avaient une tablette à leur disposition. Le tiers des participants n'avaient accès à aucun appareil personnel et dépendaient entièrement des ordinateurs publics, notamment dans les bibliothèques publiques et au YWCA.

Seulement un participant sur cinq disposait de son propre accès à Internet.

Par conséquent, la grande majorité des participants utilisaient les réseaux Wi-Fi publics pour accéder à Internet. Beaucoup ont reconnu les risques liés à la sécurité et à la confidentialité associés à l'accès public, mais pour la plupart, le coût d'une connexion Internet privée est prohibitif.

COMMENT ET POURQUOI UTILISENT-ILS LA TECHNOLOGIE NUMÉRIQUE :

Les trois utilisations de la technologie numérique les plus souvent mentionnées par les participants sont les suivantes :

1) Pour rester en contact avec la famille et les amis :
La plupart des participants du groupe de discussion utilisaient Internet pour rester en contact avec leur famille et leurs amis, essentiellement sur les sites de médias sociaux comme Facebook et Instagram. Certains utilisaient la messagerie vidéo comme Facebook Messenger, Skype ou Facetime, d'autres avaient recours au courriel, alors que pratiquement tous se servaient de la messagerie texte pour communiquer avec la famille et les amis.

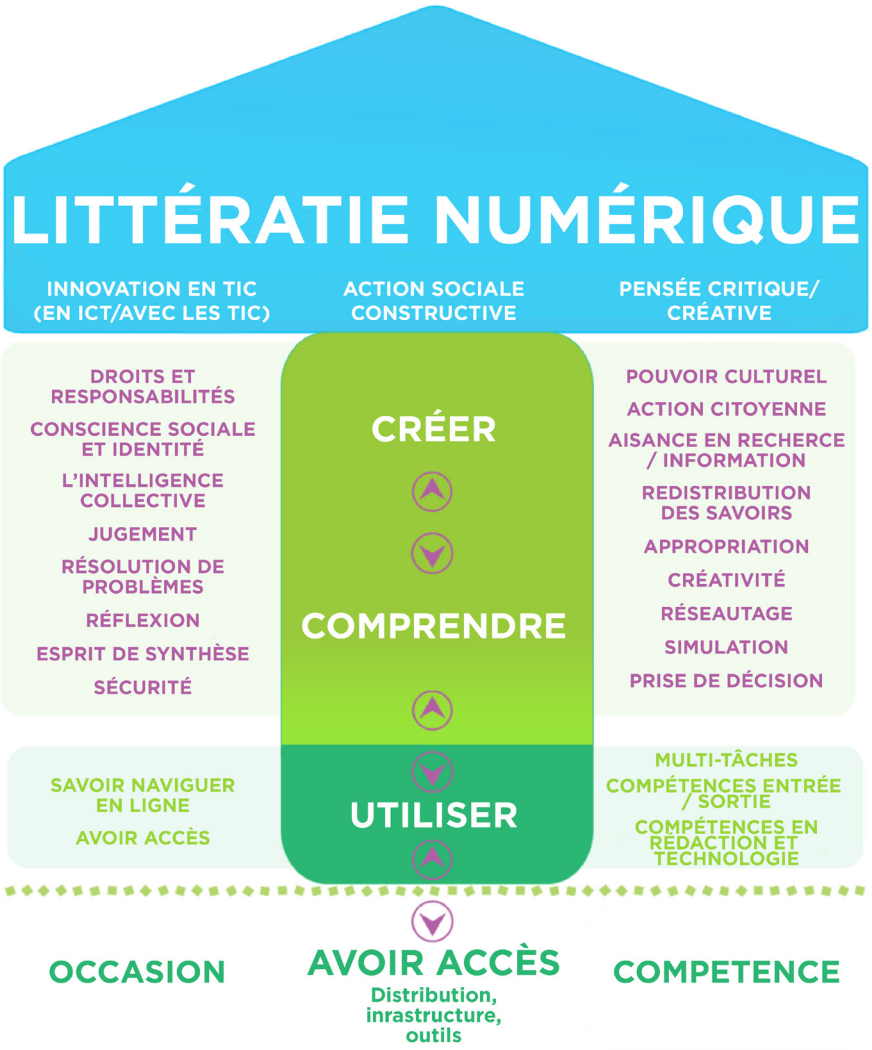
2) Pour trouver de l'information :
Internet est devenu le principal moyen par lequel les participants se renseignent, que ce soit pour les événements locaux ou pour l'actualité locale, nationale et internationale.

3) Pour avoir accès aux services d'emploi, de logement et d'essentiels :
De nombreux participants ont indiqué que « tout » doit maintenant être fait en ligne, de la recherche d'emploi à l'obtention de consultations médicales, en passant par la présentation d'une demande de services comme l'assurance emploi.

Les participants ont mentionné peu souvent l'utilisation d'applications de navigation (surtout Google Maps) et de sites pour faciliter leurs déplacements, d'applications de gestion de temps et d'argent, de diffusion en continu de musique et de vidéos, d'applications bancaires et d'achats en ligne, ainsi que d'applications de lecture de livres numériques.

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES ACTUELLES :

HabiloMédias propose un modèle de littératie numérique qui repose sur trois compétences essentielles : ***utiliser***, ***comprendre*** et ***créer***.



Utiliser réfère à l'acquisition de connaissances techniques permettant d'utiliser aisément l'ordinateur ou Internet. Ces acquis sont les aptitudes et compétences de base constituant un savoir-faire essentiel – utiliser, par exemple, des programmes informatiques comme les logiciels de traitement de texte, les navigateurs Web, le courriel et d'autres outils de communication – qui doit progressivement atteindre un calibre de plus haut niveau pour nous permettre d'avoir accès et d'utiliser des ressources d'information comme les moteurs de recherche et les bases de données en ligne, de même que les technologies émergentes comme l'infonuagique (ou *cloud computing*).

Bien que quelques participants aient indiqué avoir des compétences avancées dans ce domaine, d'autres n'avaient que peu ou pas de connaissances ou de compétences en ce qui concerne leur « utilisation » de la technologie (certains ont mentionné ne même pas savoir allumer un ordinateur ou alterner entre le cellulaire et l'ordinateur de bureau). Le niveau de compétence des

participants était directement lié à leur accès à la technologie (le fait qu'ils possédaient ou non leur propre appareil, le type d'appareil utilisé et le fait qu'ils aient ou non accès au Wi-Fi).

Bon nombre ont exprimé leur frustration d'avoir à utiliser des outils numériques pour faire une demande d'emploi, de logement ou de services, ainsi que leur désir de trouver des façons moins laborieuses de naviguer sur ces sites.

Comprendre en est la pièce maîtresse – c'est acquérir un ensemble de compétences pour saisir, mettre en contexte et évaluer avec circonspection les médias numériques de manière à pouvoir prendre des décisions éclairées sur nos agissements et nos découvertes en ligne. Ce sont là des compétences essentielles qu'il nous faut enseigner à nos enfants dès leurs premières expériences de navigation sur le Net.

Comprendre signifie également savoir reconnaître de quelle manière les nouvelles technologies agissent sur notre comportement et nos perceptions, nos croyances et nos sentiments vis-à-vis le monde qui nous entoure.

Comprendre nous prépare à appréhender une économie du savoir pendant que nous faisons l'acquisition – au plan individuel et collectif – d'aptitudes en gestion pour trouver, évaluer et utiliser à bon escient l'information, et ce, dans un but de communication, de collaboration et de solution de problèmes.

Dans l'ensemble, les participants se considéraient comme des utilisateurs critiques de technologie et la plupart du temps croyaient que le manque de pensée critique était un problème pour les plus jeunes utilisateurs. Toutefois, les craintes et les préoccupations des participants (particulièrement en ce qui concerne la sécurité des données personnelles et la surveillance) ont compliqué et teinté leur réflexion.

Créer, c'est savoir produire des contenus et communiquer efficacement en utilisant divers outils et médias numériques. Créer à partir de médias numériques exige des connaissances dépassant largement l'utilisation du simple traitement de texte ou la rédaction d'un courrier électronique : il faut savoir adapter son produit selon le contexte et le public cible; créer et communiquer via des médias complexes et conjuguant, par exemple, l'image, le son et la vidéo ; utiliser de manière efficace et responsable le contenu généré par les utilisateurs et le Web 2.0 y compris les blogues et les forums de discussion, le partage de photos et vidéos, les jeux sociaux et autres formes de médias sociaux.

Former les Canadiens à créer à partir de médias numériques, c'est leur assurer le droit de jouer pleinement leur rôle de citoyens contribuant activement à la société numérique. La création – par le biais de blogues, de tweets, de wikis ou de tous ces outils qui foisonnent et nous permettent de nous exprimer et de partager en ligne – est au cœur de la citoyenneté et de l'innovation.

Le niveau de compétence des participants dans ce domaine était directement lié à leur âge et à leur niveau d'aisance dans l'utilisation de la technologie numérique. Ceux qui n'avaient pas grandi avec la technologie étaient moins à l'aise et confiants face aux appareils numériques. Cependant, les participants plus âgés se sont empressés de souligner que leur expérience de la vie (connaissances) se traduirait bien et leur serait utile dans un contexte numérique.

DÉSIRS ET BESOINS À L'ÉGARD DU PROGRAMME :

Bien que les souhaits et les attentes des participants soient différents, certains domaines ont été mentionnés plus souvent. Ces derniers ont servi de fondement au contenu du programme.

Mots de passe et protection des données : La plupart des participants ont indiqué qu'ils aimeraient se sentir plus en confiance pour créer des mots de passe efficaces et les retenir, et de façon à ne pas compromettre leur sécurité.

Contrôler le public-cible : Les participants souhaitaient apprendre des stratégies visant à contrôler qui peut voir le contenu qu'ils partagent en ligne. Ils ont également décrit différentes situations personnelles et sociales pour lesquelles ils pourraient devoir changer leur audience (dans certains cas pour des raisons de sécurité) et souhaitaient pouvoir modifier facilement les paramètres d'audience. Beaucoup ont mentionné vouloir garder leur utilisation personnelle et sociale d'Internet à l'abri du regard de leur employeur actuel ou futur.

Bloquer et signaler : Cette stratégie semble la plus populaire pour gérer les contacts indésirables, mais les participants voulaient avoir la certitude de ne pas être harcelés ni contactés par ces derniers.

Compétences en recherche et en authentification : Presque tous les participants ont exprimé le désir d'apprendre comment trouver et vérifier l'information en ligne. Beaucoup ont mentionné avoir de la difficulté à trouver « exactement ce qu'ils cherchent en ligne » et à savoir quels mots-clés utiliser, quels sites consulter et où trouver de l'information fiable. Ils souhaitaient également être davantage en mesure d'identifier les sites fiables, de savoir où trouver l'information la plus exacte, et de reconnaître et réagir aux préjugés dans le contenu en ligne.

Assistance technique : Les participants ont dit craindre les problèmes techniques, dans la mesure où bien souvent, ils ne peuvent pas se permettre de payer quelqu'un pour « réparer » leur appareil. Ils doivent donc le faire eux-mêmes ou avoir recours à des sources moins fiables.

Préoccupations parentales : De nombreux participants ont indiqué être des parents, des grands-parents, ou prendre soin d'enfants, et ont exprimé leur désir d'apporter du soutien aux jeunes qui gravitent autour d'eux; que ce soit pour bloquer du contenu, contrôler le contenu ou acquérir la confiance nécessaire pour faire face aux problèmes complexes qui peuvent survenir en ligne (p. ex., intimidation, contenu sexuel, violent et haineux, et fonctionnalités de recherche sécurisée).

Les ateliers

Le programme Technohabile comporte huit ateliers. Chacun des ateliers propose les éléments suivants en plus du guide de l'animateur :

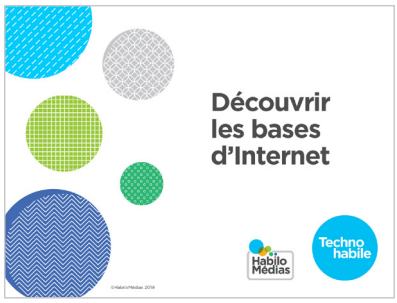
- Un diaporama et un scénario qui présentent les concepts importants et fournissent des instructions pour la méthode d'enseignement par la modélisation et la méthode d'enseignement direct des compétences numériques;
- Deux activités pratiques qui permettent aux participants d'appliquer certaines des compétences traitées dans l'atelier;
- Deux quiz conçus pour mettre en évidence les points les plus importants de l'atelier;
- Une vidéo d'accompagnement et une fiche d'exercices que les participants doivent remplir peu de temps après l'atelier afin de renforcer leur apprentissage.

Les ateliers sont divisés en trois niveaux de compétence :

DÉCOUVRIR **EXPLORER** **NAVIGUER EN LIGNE**

LES ATELIERS « DÉCOUVRIR »

Les ateliers ***Découvrir*** sont destinés aux participants dont les compétences sont les plus limitées. Ils mettent l'accent sur les compétences les plus fondamentales de la catégorie « Utiliser » et répondent aux préoccupations souvent identifiées comme empêchant les participants d'adopter la technologie numérique afin d'encourager ces derniers à faire leurs premiers pas en ligne.



Découvrir les bases d'Internet

Cet atelier présente les compétences numériques les plus fondamentales : visiter des sites Web et utiliser des moteurs de recherche. Il vise également à familiariser les participants avec la recherche à commande vocale et les assistants vocaux, deux fonctionnalités ayant été identifiées comme de précieux outils pour faciliter l'accessibilité des internautes débutants ou réticents.

Les activités pratiques de cet atelier consistent à *ajouter un site aux favoris* et à *effectuer une recherche vocale*.

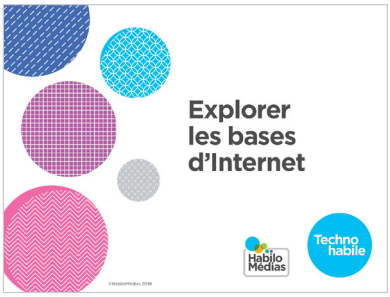
Découvrir la sécurité en ligne

Cet atelier est conçu pour rassurer les internautes débutants sur le fait qu'ils peuvent se protéger et protéger leur vie privée tout en utilisant la technologie numérique. Créer et gérer des mots de passe, télécharger sans risque de nouvelles applications mobiles, ainsi que reconnaître et éviter les arnaques en ligne sont parmi les principaux sujets abordés.

Les activités pratiques de cet atelier consistent à *créer un mot de passe efficace* et à *trouver des applications utiles et fiables*.

LES ATELIERS « EXPLORER »

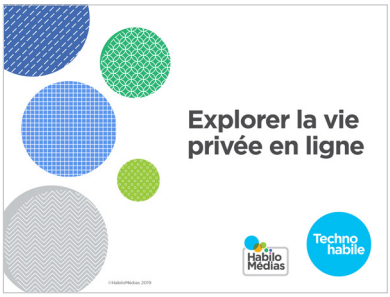
Les ateliers *Explorer* sont destinés aux participants qui font une utilisation limitée de la technologie numérique. Ils mettent l'accent sur le renforcement de la confiance, le développement des compétences « Utiliser » et l'accroissement du sentiment de capacité des participants.



Explorer les bases d'Internet

Cet atelier met l'accent sur les compétences pratiques pour lesquelles les besoins sont les plus grands selon les groupes de discussion, soit naviguer sur des sites Web, ainsi que créer des comptes, remplir des formulaires et trouver des services essentiels en ligne.

Les activités pratiques de cet atelier consistent à *faire des recherches sur un site Web* et à *trouver de l'information gouvernementale en ligne*.



Explorer la vie privée en ligne

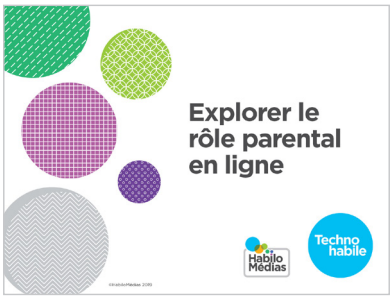
Cet atelier répond aux préoccupations soulevées par nos groupes de discussion concernant la gestion de la vie privée et des audiences en ligne. Les participants sont initiés aux mesures simples qu'ils peuvent prendre pour protéger leur vie privée, aux méthodes pour contrôler qui peut voir leurs publications en ligne et aux considérations dont ils doivent tenir compte pour prendre de bonnes décisions concernant leur vie privée lorsqu'ils utilisent la technologie numérique.

Les activités pratiques de cet atelier consistent à *définir une audience précise pour une publication sur un réseau social* et à *analyser les paramètres de confidentialité d'un réseau social*.

Explorer les achats et le divertissement en ligne

Cet atelier examine l'utilisation sécuritaire et abordable des services en ligne pour les achats et la diffusion en continu ou le téléchargement de musique ou de vidéos. Les participants apprennent à faire des achats en ligne, à reconnaître un vendeur fiable, à retourner un article acheté en ligne et à trouver de la musique et du contenu vidéo en ligne.

Les activités pratiques de cet atelier consistent à *trouver les règles de votre province concernant le retour des achats faits en ligne* et à *découvrir le contenu diffusé en continu en ligne des bibliothèques publiques*.



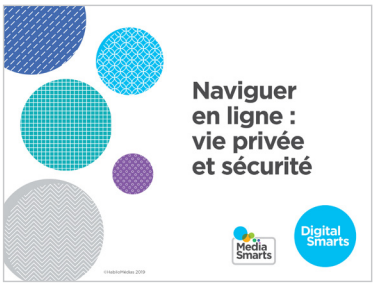
Explorer le rôle parental en ligne

Cet atelier est conçu pour répondre aux préoccupations soulevées par les participants du groupe de discussion concernant l'utilisation d'Internet par leurs enfants. Il traite de sujets tels que la gestion du temps d'écran et la sécurité en ligne, ainsi que de la façon d'éviter que les enfants soient exposés à du contenu inapproprié.

Les activités pratiques consistent à *créer une liste de lecture YouTube* et à établir *des règles familiales en matière d'utilisation d'Internet*.

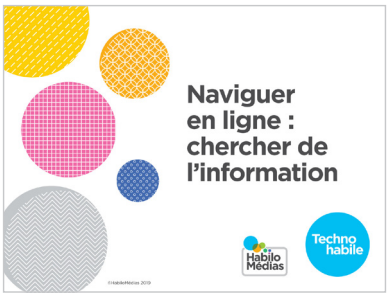
LES ATELIERS « NAVIGUER EN LIGNE »

Les ateliers *Naviguer en ligne* sont conçus pour les participants qui sont des internautes actifs, mais qui sont préoccupés par les nouveaux défis auxquels ils font face en raison de l'étendue de leurs activités. Ils couvrent les compétences « Utiliser » les plus avancées et présentent quelques-unes des compétences de la catégorie « Comprendre ».



Naviguer en ligne : vie privée et sécurité
Cet atelier répond aux préoccupations précises soulevées par les participants du groupe de discussion, notamment le fait de sécuriser leurs comptes et appareils comme un facteur important pour assurer leur sécurité personnelle, particulièrement en ce qui concerne les anciens partenaires et les partenaires actuels, et le fait de limiter l'exposition aux programmes malveillants.

L'activité pratique de cet atelier consiste à *sécuriser un appareil*.



Naviguer en ligne : chercher de l'information
Cet atelier examine les avantages et les inconvénients des différentes sources d'information en ligne, y compris les moteurs de recherche, les réseaux sociaux, les sites de partage comme YouTube ou Pinterest et les encyclopédies en ligne comme Wikipédia. Les participants apprennent à utiliser efficacement chacun d'entre eux ainsi qu'à déterminer celui qui constitue la meilleure source selon le type d'information.

Les activités pratiques de cet atelier consistent à *trouver de l'information sur la santé* et à *sélectionner une source d'information*.

Chacun des ateliers se termine par une ou plusieurs sections « Dépannage ». Dans les ateliers Découvrir, elles portent sur la façon de régler les problèmes d'ordre général comme un site Web ou une application qui gèle; dans les ateliers Explorer, elles donnent en plus des conseils de dépannage spécifiques au sujet; alors que dans les ateliers Naviguer en ligne, seule l'information propre au sujet y est communiquée.

Réaliser l'atelier

PRÉPARATION

Avant de réaliser chaque atelier pour la première fois, prenez quelques minutes pour regarder le diaporama et vous familiariser avec son contenu.

Imprimez le scénario et étudiez-le jusqu'à ce que vous soyez à l'aise avec l'information qui s'y trouve.

- Plus vous maîtriserez le contenu et serez à l'aise avec le matériel, plus votre auditoire pourra en tirer parti.
- Certaines diapositives comportent de l'animation déclenchée par un clic de souris. Surveillez-les, le scénario en fait mention.

Portez une attention particulière aux activités pratiques. Nous vous recommandons de faire chacune d'elles au moins une fois avant de présenter l'atelier de façon à être à l'aise d'aider les participants.

Afin de vous aider à planifier votre atelier, nous vous recommandons de visiter les lieux à l'avance pour connaître les technologies mises à votre disposition.

- Si possible, assurez-vous d'avoir accès au Wi-Fi et vérifiez auprès des participants qu'ils ont bien été informés d'apporter un appareil branché à Internet comme une tablette ou un téléphone intelligent.
- Renseignez-vous pour savoir si des appareils supplémentaires sont disponibles pour les participants qui n'auraient pas le leur.

En parcourant la présentation, **imaginez comment vous la présenterez à votre auditoire**. Pensez aux questions qui pourraient vous être posées et consultez la section Questions fréquentes du présent guide afin de vous préparer à y répondre.

Imprimez des copies des fiches d'exercices et assurez-vous que les participants les prennent en entrant ou en sortant.

RÔLE DE L'ANIMATEUR

Un bon animateur se doit de bien observer les besoins et les forces des participants, de les respecter en tant qu'apprenants adultes et d'être réceptif à leurs besoins.

- Les participants de nos groupes de discussion ont déclaré ne pas vouloir se sentir « rabaissés » ou « stupides » de ne pas déjà savoir certaines choses concernant la technologie. Ils ont exprimé leur embarras de ne pas mieux maîtriser la technologie et souhaitaient discuter avec quelqu'un qui les traite comme des adultes et les aide à renforcer leur confiance.

Comme cet atelier a recours à la méthode d'enseignement par modelage et à la méthode d'enseignement direct, votre rôle différera selon la partie de l'atelier que vous réaliserez.

Lorsque vous livrez le contenu des diapositives, assurez-vous d'être clair, d'adopter un rythme approprié pour les participants, d'être ouvert aux questions, et tentez de déterminer si les participants ont compris le contenu. Soyez particulièrement à l'écoute des participants dont le français est une langue seconde ou de ceux ayant des problèmes auditifs. Veillez toutefois à ne pas utiliser un autre participant comme « interprète », à moins de lui en avoir fait la demande au préalable.

Pendant les activités pratiques, envisagez d'adopter le modèle « butineur », c'est-à-dire vous déplacer aussi rapidement que possible entre les participants, en donnant des instructions ponctuelles et en passant au suivant dès que vous avez confirmé que la tâche est en cours ou que vous avez réglé le problème immédiat. Favorisez l'indépendance des participants en n'intervenant que lorsque votre aide est nécessaire.

- Assurez-vous que les participants savent qu'il n'est pas attendu d'eux de tout réussir la première fois. L'un des objectifs de ces ateliers consiste à fournir un endroit sécuritaire pour la pratique et l'apprentissage de compétences numériques. N'hésitez donc pas à dire aux participants que d'essayer de réaliser une activité à plusieurs reprises n'est pas seulement permis, mais encouragé.

- Il peut aussi s'avérer utile de vous présenter comme un compagnon d'apprentissage. Servez-vous de tout problème qui pourrait survenir comme d'une occasion pour adopter un comportement de dépannage. Pendant les activités pratiques, vous pouvez également faire un parallèle avec les difficultés que vous avez vous-même rencontrées. Si on vous pose une question à laquelle vous ne pouvez pas répondre, démontrez une recherche d'aide en discutant de la façon dont vous pourriez trouver la réponse.

Soyez conscient des raisons personnelles pour lesquelles les participants ont choisi de s'inscrire à un atelier et des raisons pour lesquelles ils pourraient trouver certaines parties ou activités difficiles ou frustrantes. Certains participants pourraient être très inquiets d'utiliser les appareils numériques, alors que d'autres pourraient être sceptiques à l'égard de leur valeur ou de leur propre capacité à apprendre comment les utiliser.

- Pour la plupart des apprenants adultes, la progression vers la littératie numérique passe par trois étapes :

  1. Je ne vais pas le briser!
  2. Je peux le faire!
  3. C'est important pour moi!

Connaître l'étape à laquelle ils en sont peut-être utile pour comprendre comment les aider.

Pour terminer, insistez auprès des participants sur le fait que chaque atelier n'est que le début de leur apprentissage. À des fins de renforcement, encouragez-les à regarder les vidéos et à remplir les fiches d'exercices de leur propre initiative après l'atelier.

DURANT L'ATELIER

Au début de l'atelier, demandez aux participants s'ils disposent d'un appareil branché à Internet à utiliser pour les activités pratiques. Si vous en avez à votre disposition, fournissez-en aux participants qui n'en ont pas. Autrement, encouragez les participants qui n'en ont pas à faire équipe avec ceux qui en possèdent.

Utilisez le sondage au début de l'atelier pour évaluer les compétences numériques des participants.

- Cherchez des occasions de jumeler les participants possédant des compétences numériques plus marquées avec des participants ayant des compétences plus faibles. Identifiez les participants qui répondent rapidement au sondage et demandez-leur d'aider ceux qui ont de la difficulté.
- Si un participant qui assiste à un atelier Explorer ou Naviguer en ligne éprouve d'importantes difficultés à accéder au sondage, encouragez-le à suivre l'atelier *Découvrir les bases d'Internet*, s'il est offert.
- Les participants qui assistent aux ateliers Découvrir pourraient avoir besoin d'une aide considérable pour accéder au sondage et le remplir. Assurez-vous de prévoir suffisamment de temps à cet effet.

Chaque atelier commence également avec la présentation d'une diapositive sur les règles de base de l'atelier qui permet aux participants de comprendre les sujets et les comportements qui sont permis et interdits. Le cas échéant, utilisez les règles de votre propre organisation ou établissement.

Même si à certains moments des ateliers vous solliciterez les commentaires des participants, ils sont également encouragés à poser des questions à tout moment. Préparez-vous-y afin de ne pas être déstabilisé.

- La section Questions fréquentes traite des questions qui sont le plus souvent posées. Si l'on vous pose une question qui ne s'y trouve pas, envoyez-la à info@habilomedias.ca après l'atelier.

Les activités pratiques constituent la partie la plus essentielle de l'atelier et nécessiteront probablement beaucoup de temps; assurez-vous d'en accorder suffisamment.

- Comme pour le sondage, soyez à l'affût des participants qui semblent éprouver des difficultés avec les activités et invitez les participants les plus confiants à les aider.

- Consultez la section « Rôle de l'animateur » ci-dessus pour obtenir des conseils sur la façon de présenter cette partie de l'atelier.

Les quiz peuvent être une source d'anxiété et de stress pour certains participants. Assurez-vous qu'ils comprennent bien qu'il ne s'agit pas d'examens et que l'objectif n'est pas de juger ou d'évaluer les participants, mais bien de souligner l'information la plus importante de chaque section de l'atelier, d'accroître sa rétention et de renforcer l'apprentissage.

ACTIVITÉS APRÈS L'ATELIER

Chaque atelier est associé à une fiche d'exercices et à une vidéo. Encouragez les participants à regarder la vidéo et à remplir la fiche d'exercices dans la semaine suivant l'atelier afin de renforcer leurs apprentissages. Ces deux ressources peuvent également servir de rappel du contenu de l'atelier auquel ils peuvent se référer en tout temps.

Questions fréquentes

QUESTIONS DE LA PART DE L'ANIMATEUR

Q. Un atelier devrait se constituer de combien de personnes?
A. Il n'y a pas de minimum. À moins de disposer de plus d'un animateur, il sera difficile de réaliser un atelier avec plus de 15 participants.

Q. Dois-je bien connaître la technologie avant de présenter un atelier?
A. Bien qu'il soit utile de connaître les outils et les plateformes de base en ligne, vous n'avez pas à les maîtriser pour devenir animateur. En fait, il peut être utile de vous positionner comme un apprenant tout comme les participants et d'établir un lien entre le contenu et les défis que vous avez à relever en lien avec les technologies numériques.

Q. Est-ce que le contenu des ateliers peut déclencher quelque chose chez certains participants?
A. L'atelier *Naviguer en ligne : vie privée et sécurité* comprend des sections en lien avec la surveillance, l'intimidation et le harcèlement sexuel, en plus du sextage.

© HabiloMédias 2019

QUESTIONS DE LA PART DES PARTICIPANTS

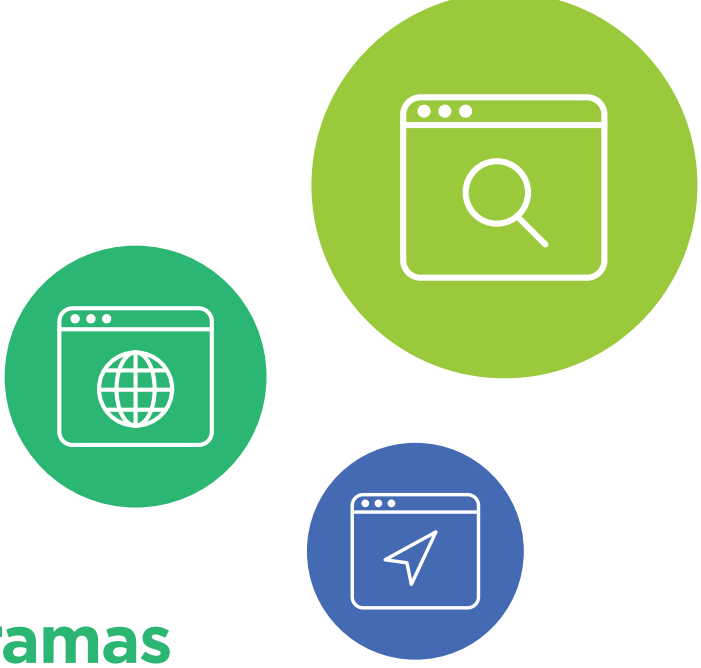
Q. Dois-je assister à tous les ateliers?
A. Non. Chaque atelier est indépendant des autres. Toutefois, il nous arrive de mentionner qu'un sujet survolé dans un atelier sera traité plus en profondeur dans un autre.

Q. De quoi ais-je besoin pour participer? Dois-je avoir un appareil? Si oui, lequel?
A. Nous vous encourageons à apporter votre appareil, peu importe lequel (téléphone, tablette, ordinateur portatif). Toutefois, si vous assistez à cet atelier dans un YWCA, des appareils seront à votre disposition si vous n'avez pas le vôtre.

Q. Comment puis-je savoir à quel atelier assister?
A. Les ateliers *Découvrir* sont conçus pour les participants ayant des compétences limitées et visent à encourager les participants à faire un premier pas en ligne. Les participants qui font une utilisation limitée de la technologie devraient être dirigés vers les ateliers *Explorer*, tandis que les utilisateurs actifs d'Internet qui ont encore des difficultés devraient assister aux ateliers *Naviguer en ligne*.

Q. Cet atelier m'aidera-t-il à obtenir un emploi?
A. Ces ateliers n'ont pas pour objectif spécifique d'enseigner des compétences de travail. Toutefois, de nombreux emplois (et formulaires de demande d'emploi) exigent maintenant les compétences numériques traitées dans les ateliers *Découvrir les bases d'Internet* et *Explorer les bases d'Internet*.

Q. Puis-je obtenir un document de référence sur les présentations, que je pourrai conserver?
A. Il n'existe pas de document de référence sur les présentations, mais vous recevrez une fiche d'exercices avec un lien vers une vidéo couvrant les principaux points de l'atelier.



Scénarios et diaporamas

Voici des liens vers le diaporama, le scénario, les fiches pratiques et la vidéo de chacun des ateliers.

DÉCOUVRIR LES BASES D'INTERNET

Diaporama : http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/atelier_decouvrir_bases_internet.zip

Scénario : http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/scenario_atelier_decouvrir_bases_internet.pdf

Fiche pratique : http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/fiche_pratique_decouvrir_bases_internet.pdf

Vidéo : https://youtu.be/ZYafFRLu5zs

DÉCOUVRIR LA SÉCURITÉ EN LIGNE

Diaporama : http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/atelier_decouvrir_securite_en_ligne.zip

Scénario : http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/scenario_atelier_decouvrir_securite_en_ligne.pdf

Fiche pratique : http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/fiche_pratique_decouvrir_securite_en_ligne.pdf

Fiches d'exercices : https://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/fiche_exercice_decouvrir_securite_en_ligne_anarque.pdf

http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/fiche_exercice_decouvrir_securite_en_ligne.pdf

Vidéo : https://youtu.be/xfO1miSnYos

EXPLORER LES BASES D'INTERNET

Diaporama : http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/atelier_explorer_bases_internet.zip

Scénario : http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/scenario_atelier_explorer_bases_internet.pdf

Fiche pratique : https://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/fiche_pratique_explorer_bases_internet.pdf

Fiche d'exercice : https://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/fiche_exercice_explorer_bases_internet.pdf

Vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=59mcmmHPR9I&feature=youtu.be

EXPLORER LA VIE PRIVÉE EN LIGNE

Diaporama : http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/atelier_explorer_vie_privee_en_ligne.zip

Scénario *:* http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/scenario_atelier_explorer_vie_privee_en_ligne.pdf

Fiche pratique : http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/fiche_pratique_explorer_vie_privee_en_ligne.pdf

Vidéo : https://youtu.be/0uhfv6H7Nkc

EXPLORER LES ACHATS ET LE DIVERTISSEMENT EN LIGNE

Diaporama : http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/atelier_explorer_achats_divertissement_en_ligne.zip

Scénario *:* http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/scenario_atelier_explorer_achats_divertissement_en_ligne.pdf

Fiche pratique : http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/fiche_pratique_explorer_achats_divertissement_en_ligne.pdf

Vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=IEPBhV66Ozs&feature=youtu.be

EXPLORER LE RÔLE PARENTAL EN LIGNE

Diaporama : http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/atelier_explorer_role_parental_en_ligne.zip

Scénario : http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/scenario_atelier_explorer_role_parental_en_ligne.pdf

Fiches pratiques : http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/fiche_pratique_explorer_role_parental_en_ligne.pdf

http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/fiche_pratique_explorer_role_parental_en_ligne_notes.pdf

Fiche d'exercice : http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/fiche_exercice_explorer_role_parental_en_ligne.pdf

Vidéo : https://youtu.be/C6SUfQ37zVw

NAVIGUER EN LIGNE : VIE PRIVÉE ET SÉCURITÉ

Diaporama : http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/atelier_naviguer_en_ligne_vie_privee_securite.zip

Scénario : http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/scenario_atelier_naviguer_en_ligne_vie_privee_securite.pdf

Fiche pratique : http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/fiche_pratique_naviguer_en_ligne_vie_privee_securite.pdf

Tableau de preuves : http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/tableau_naviguer_en_ligne_vie_privee_securite.pdf

Vidéo : https://youtu.be/-maDPR-e6YQ

NAVIGUER EN LIGNE : CHERCHER DE L'INFORMATION

Diaporama : http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/atelier_naviguer_en_ligne_chercher_information.zip

Scénario : http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/scenario_atelier_naviguer_en_ligne_chercher_information.pdf

Fiche pratique : http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/technohabile/fiche_pratique_naviguer_en_ligne_chercher_information.pdf

Vidéo : https://youtu.be/Vq6-kZVKuLc

Documents pour vous aider à en apprendre davantage

HABILOMÉDIAS

Les fondements de la littératie numérique

https://habilomedias.ca/littératie-numérique-et-éducation-aux-médias/informations-générales/principes-fondamentaux-de-la-littératie-numérique-et-de-léducation-aux-médias/les-fondements-de-la-littératie-numérique

Vidéos sur les concepts clés de la littératie numérique

https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=LC67Y7PPDzg&feature=emb_logo

Le point de jonction entre littératie numérique et littératie médiatique

https://habilomedias.ca/littératie-numérique-et-éducation-aux-médias/informations-générales/principes-fondamentaux-de-la-littératie-numérique-et-de-léducation-aux-médias/les-points-de-jonction-entre-littératie-numérique-et

La littératie numérique au Canada : de l'inclusion à la transformation

http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/pdfs/publication-report/full/MemoireLitteratieNumerique.pdf

Nivellement par le haut : La quête de la littératie numérique (en anglais)

https://brookfieldinstitute.ca/report/levelling-up/

Cadre de littératie et de compétences numériques

https://roadmap.digitalyouth.ca/fr/accueil/