

Élever des citoyens européens



Développer la citoyenneté
active avec eTwinning

2016

eTwinning est une communauté dynamique au sein de laquelle participent, depuis sa création il y a 11 ans, près de 400 000 enseignants travaillant dans 162 589* établissements scolaires. Plus de 50 000* projets ont été mis en œuvre auprès de plus de 2 000 000 élèves sur l'ensemble du continent (*juillet 2016).

eTwinning - la communauté pour les établissements scolaires en Europe - est une action pour les écoles financée par la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+.

eTwinning offre un soutien précieux à ses utilisateurs. Dans chacun des pays participants (38 à l'heure actuelle), un Bureau d'assistance national (BAN) se charge de promouvoir l'action, de fournir des conseils aux utilisateurs finaux et d'offrir un large éventail d'activités et de possibilités de développement professionnel au niveau national. À l'échelon européen, European Schoolnet, un consortium de 30 ministères de l'éducation, gère le Bureau d'assistance européen (BAE), qui lui coordonne eTwinning. Cet organe assure la liaison avec les BAN, et est chargé du développement de la plateforme, ainsi que de l'offre de possibilités de développement professionnel et de l'organisation d'autres activités telles que la conférence européenne annuelle et la cérémonie de remise des prix qui récompense les enseignants et les élèves ayant participé à des projets remarquables.

eTwinning intègre une plateforme numérique sophistiquée dotée d'un espace privé et d'un espace public qui est disponible dans 28 langues. L'espace public (www.etwinning.net) offre aux internautes un large éventail d'informations sur la participation à eTwinning, de même que des explications sur les avantages qu'offre le programme, et constitue une source d'inspiration pour la mise en œuvre de projets basés sur le travail d'équipe. L'espace en accès restreint, appelé eTwinning Live, constitue l'interface des enseignants avec la communauté : il permet en effet aux utilisateurs de rechercher d'autres enseignants, d'interagir, de collaborer à des projets et de participer à des activités de développement professionnel organisées aux niveaux national et européen. Enfin, lorsque les enseignants travaillent ensemble sur un projet, ils ont accès à un espace dédié exclusivement réservé au projet, appelé TwinSpace.

Éditeur

Bureau d'assistance européen eTwinning
www.etwinning.net
European Schoolnet (EUN Partnership AISBL)
Rue de Trèves 61 - 1040 Bruxelles - Belgique
www.europeanschoolnet.org

Auteurs

Dorothy Cassells
Anne Gilleran
Claire Morvan
Santi Scimeca

Coordination de la conception

Claire Morvan

Coordination des traductions

Danosh Nasrollahi

Conception originale

DIGITAL iNK

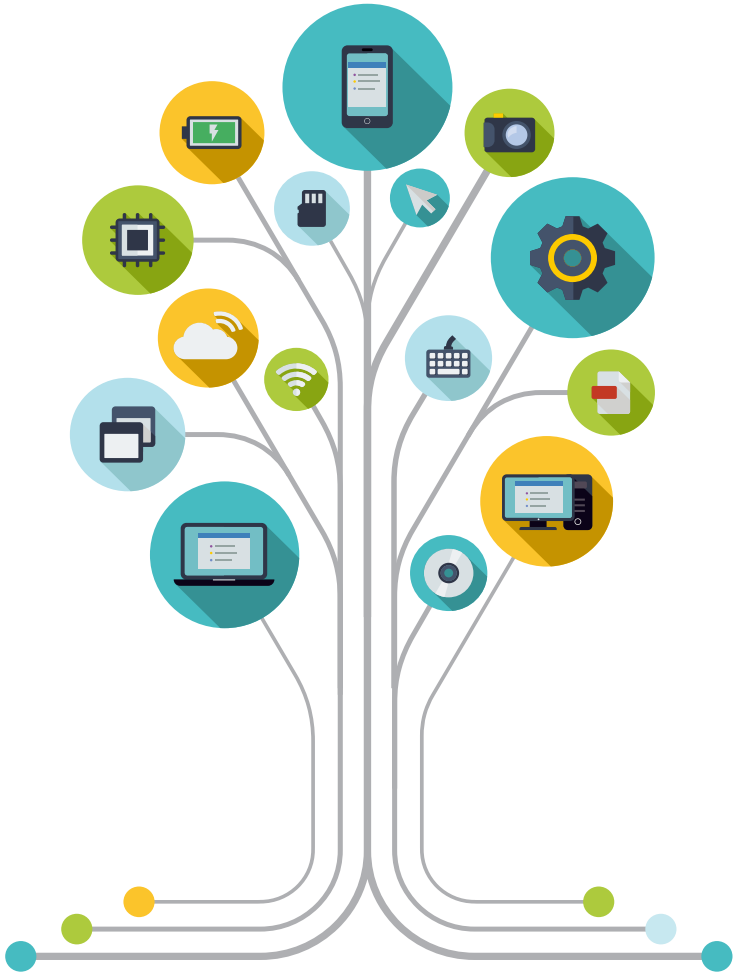
Impression

Hofi Studio

ISBN number

9789492414557

Publiée en décembre 2016. Les opinions exprimées dans la présente publication sont celles des auteurs et ne reflètent pas nécessairement celles de European Schoolnet ni du Bureau d'assistance européenne eTwinning. Cet ouvrage est publié conformément aux conditions de la licence Creative Commons Paternité - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage à l'Identique 3.0 non transposé (CC BY-NC-SA 3.0) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.fr>). Cette publication bénéficie du soutien financier du Programme Erasmus+ de l'Union européenne. Cette publication n'engage que ses auteurs et la Commission européenne n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.





Avant -propos



Le passage au numérique a un impact non négligeable sur quasiment tous les aspects de notre vie, et ces transformations surviennent à un rythme difficile à suivre. Nous tous - travailleurs, élèves et citoyens - devons acquérir les nouvelles compétences et capacités nécessaires pour tirer pleinement parti des possibilités et opportunités qui s'offrent à nous. Il ne s'agit pas seulement de maîtriser les technologies numériques pour pouvoir décrocher un emploi.

L'éducation joue un rôle essentiel à cet égard. Les jeunes européens doivent non seulement disposer des capacités adéquates pour pouvoir intégrer le marché du travail et se maintenir en emploi, ils doivent également devenir des citoyens engagés et indépendants. En pratique, cela signifie qu'en plus de les aider à acquérir une culture numérique, nous devons veiller à ce qu'ils disposent des bons réflexes moraux lorsqu'ils naviguent sur Internet. L'enseignement de valeurs fondamentales telles que la liberté, la démocratie, la dignité humaine et le respect des autres les encouragera à adopter un comportement sûr, approprié et responsable tout au long de leur vie. Les jeunes seront ainsi en mesure de communiquer avec les instances étatiques, les entreprises et la communauté au sens large dans le cadre de relations productives et mutuellement bénéfiques.

Enracinées dans ces bases solides, les technologies numériques ont la faculté de transformer notre démocratie. À une période où les déficits de légitimité se multiplient à tous les niveaux et où les citoyens manifestent un désintérêt de plus en plus marqué à l'égard des processus démocratiques traditionnels, l'utilisation critique des technologies numériques a la capacité de réinventer les relations des citoyens avec leurs voisins et les instances étatiques. Le développement d'une citoyenneté numérique est donc essentiel pour permettre aux jeunes de participer à la société en ligne en utilisant les médias numériques pour remplir leur devoir civique, et de tirer pleinement parti du pouvoir d'action qu'offrent les technologies.

Ce qui m'amène à eTwinning et au rôle clé que cette initiative joue non seulement pour encourager le développement des compétences numériques des jeunes, mais aussi pour promouvoir des valeurs fondamentales et la citoyenneté en classe. Dans la stratégie de lutte contre la radicalisation que la Commission européenne a présentée au début de l'année, nous avons identifié eTwinning comme l'un des principaux outils permettant de promouvoir l'éducation inclusive et les valeurs communes. L'établissement de contacts directs entre les gens est indispensable pour favoriser le respect mutuel et la compréhension interculturelle. Et les enseignants sont bien placés pour détecter les signes avant-coureurs de la radicalisation chez les élèves et contribuer à lutter contre ce phénomène. Les projets eTwinning encouragent les enseignants et les élèves confrontés à des défis similaires à partager leurs expériences et à apprendre les uns des autres.

eTwinning est à l'origine d'expériences pédagogiques enrichissantes, qui offrent aux élèves la possibilité de participer à des projets d'apprentissage basés sur le travail d'équipe. C'est dès lors un grand plaisir pour moi de faire l'introduction du livre eTwinning 2016, qui met en lumière plus de 30 projets eTwinning sur le thème de cette année, les « citoyens numériques ».

Je tiens à remercier tout particulièrement les enseignants et les élèves qui ont participé à ces projets, et je voudrais également exprimer ma gratitude à l'ensemble de la communauté eTwinning. Elle a une fois de plus contribué de manière tangible à aider les jeunes à trouver leur place au sein de la société et à prendre leur avenir en main.

Tibor Navracsics

Commissaire à l'éducation, à la culture, à la jeunesse et aux sports

Table des matières



5	Avant-propos
6	Table of contents
7	1. Tour d'horizon de la citoyenneté numérique
10	Le numérique et le citoyen
11	<i>J'ai ma place ici</i>
11	<i>Je m'engage</i>
12	<i>Je suis protégé(e) - et je protège</i>
13	<i>Je possède des compétences numériques</i>
16	2. La citoyenneté active avec eTwinning
18	2.1 Compétences et capacités des citoyens du numérique
23	<i>Projets encourageant l'ouverture et la collaboration</i>
30	2.2 Participation et engagement actifs
32	<i>Projets portant sur les valeurs</i>
33	<i>Projets portant sur la paix</i>
37	<i>Projet portant sur la démocratie et l'engagement civique</i>
40	<i>Projets portant sur la migration</i>
42	<i>Projet portant sur l'environnement</i>
47	2.3 Utilisation sûre et responsable
49	<i>Projets portant sur la sécurité en ligne</i>
53	3. Conclusion

Tour d'horizon de la citoyenneté numérique







1. Tour d'horizon de la citoyenneté numérique

« Étant donné que les technologies numériques sont une réalité et qu'elles déterminent notre rythme de vie à l'heure actuelle, seules la sensibilisation et la sensibilité de la jeune génération permettront d'en reconnaître les aspects positifs et utiles. »

Maja Abramič, BAN Slovénie

Le numérique et le citoyen

Vous considérez-vous comme un citoyen du numérique ? Plus d'un aurait tendance à répondre par la négative. Pourtant, si l'on y réfléchit plus attentivement et que l'on songe à notre participation au monde numérique tous les jours : nous passons tous les jours du temps en ligne, nous sommes connectés via différents appareils en même temps, nous sommes en contact avec des pairs, des membres de notre famille, des collègues, ou des amis la plupart du temps de façon numérique, dès lors nombreux sont ceux et celles qui considéreraient et se rendraient compte qu'ils sont en effet des citoyens numériques.

Qu'en est-il des élèves ? Nous savons tous qu'à l'heure actuelle, les enfants et les jeunes grandissent entourés de technologies. Nous connaissons probablement tous le concept controversé des « natifs du numérique » proposé par Marc Prensky¹ pour désigner l'habileté naturelle avec laquelle les jeunes générations utilisent les technologies, par opposition aux générations plus âgées, qu'il qualifie d'« immigrants du numérique » - ceux qui ont adopté les technologies à un moment ultérieur de leur vie et qui garderont toujours un certain « accent » en les utilisant. Cette métaphore a fait couler beaucoup d'encre parce qu'on lui reproche de déformer la réalité. L'enquête menée par EU Kids Online auprès d'enfants âgés de 9 à 16 ans, fait remarquer qu'en parlant de « natifs du numérique, nous faisons l'impasse sur le besoin d'aide que présentent ces enfants pour développer des compétences numériques ».² Au-delà de ce constat, les enfants naviguent sur Internet : au Royaume-Uni, 93 % des élèves âgés de 5 à 15 ans et pas moins de quatre enfants sur cinq âgés de 5 à 7 ans (82 %) ont utilisé Internet en 2013. Indépendamment de leur niveau de compétences numériques et indépendamment de leur aisance (ou de leurs difficultés) dans l'utilisation des technologies numériques.

La métaphore de Prensky n'en reste pas moins puissante : elle représente le numérique comme un pays et ses utilisateurs comme des citoyens de ce pays. Elle sous-estime toutefois l'un des aspects fondamentaux de ce « nouveau monde » : le fait que peu de frontières, voire aucune, ne sont prévues, qu'aucun passeport n'est nécessaire, et que, par conséquent, les concepts de « natif » et d'« immigrant » ne s'appliquent pas. Que reste-t-il dès lors d'un pays dépourvu de frontières ?

¹ Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon*, 9(5)

² Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., et Olafsson, K. (2011) *EU Kids Online II final report*. p. 42.

Trois grands piliers ressortent lorsque l'on essaie de définir la citoyenneté numérique : l'appartenance, l'engagement et la protection. Les citoyens du numérique appartiennent à la société numérique. Ils utilisent les technologies pour interagir activement avec la société. La citoyenneté numérique permet aux gens de tirer parti des technologies numériques de façon sûre et efficace.

J'ai ma place ici

La société numérique offre des espaces pour interagir, apprendre, travailler et vivre. Les citoyens doivent à la fois « travailler » pour pouvoir faire partie de la société » et « tirer parti de » cette appartenance. Le même principe s'applique aux citoyens du numérique. La plupart de nos interactions se produisent en ligne,³ nous faisons donc partie de la société numérique au même titre que nous appartenons à la société (tangibile) dans laquelle nous vivons. Tout le monde a un sentiment d'appartenance et tout le monde a besoin de sentir qu'il appartient à une communauté. C'est particulièrement vrai pour les jeunes, qui adaptent leurs traits de caractère pour mieux s'intégrer dans le groupe (et la société) dont ils font partie. Dans la négociation des droits et devoirs qui sont inévitablement associés au concept de la citoyenneté, un point à ne pas oublier, c'est le bien-être, qui est au cœur du sentiment d'appartenance. Faire partie de la société numérique nous est agréable et nos obligations envers cette société ne devraient pas être préjudiciables à cette joie d'appartenance.

Pour pouvoir participer pleinement à la société numérique, nous devons pouvoir y accéder. L'accès a été le premier critère pour expliquer la fracture numérique, un concept qui est apparu dans les années 1990 pour faire référence aux différents niveaux d'insertion numérique.⁴ L'insertion numérique a beaucoup progressé au cours des dix dernières années, l'accès aux technologies étant presque saturé en Europe. Cependant, des obstacles à l'accès subsistent pour les plus démunis, tout comme les entraves à l'utilisation des technologies au sein du ménage. Ainsi, les femmes, et plus précisément les mères, sont souvent les derniers membres d'une famille à utiliser un périphérique numérique partagé. S'il y a un siècle, Virginia Woolf réclamait pour chaque femme « une chambre à soi » pour étudier et accéder à l'éducation, aujourd'hui, nous pourrions souhaiter aux femmes une chambre et un périphérique numérique leur appartenant.

La manière dont les individus se comportent en tant que membres de la société numérique contribuera à façonner l'environnement numérique auquel nous appartenons tous.

Je m'engage

En Europe, 77 % des citoyens⁵ et 75 % des enfants⁶ prennent part à des activités en ligne. Nous l'avons vu, la question à présent n'est plus de savoir si l'on participe ou non à la société numérique, mais plutôt si l'on est capable ou non d'y prendre part. S'il est vrai que la participation numérique dépend de l'accès et de l'utilisation, elle est encore davantage fonction des attitudes des usagers. Il existe différents niveaux de participation, du simple rôle d'observateur à celui de militant. On peut participer en se contentant de naviguer sur Internet, ou on peut faire entendre sa voix (de manière décisive).

3 <https://www.iste.org/explore/articleDetail?articleid=242>

4 Irving, L., et al. (1999). *Falling through the Net*. Washington, DC, Ministère du commerce des États-Unis.

5 Données Eurostat de 2013.

6 Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., et Ólafsson, K. (2009) *EU Kids Online final report*.

Pendant longtemps, les citoyens du numérique ont été considérés comme des utilisateurs de technologies (de simples bénéficiaires ou consommateurs). Nous constatons à présent que les citoyens du numérique peuvent également devenir des participants actifs. Leur engagement ne se traduit pas uniquement par la consommation de biens et de contenus numériques, mais se manifeste aussi par la création de contenus numériques, d'outils, d'applications, de codes et de pratiques.

Les jeunes sont des producteurs actifs de contenus numériques : ils sont à l'origine d'images, de vidéos, de contenus multimédias, de textes et de commentaires, et ils les partagent. En étant des producteurs plutôt que des consommateurs, les citoyens du numérique peuvent contribuer à façonner la société numérique et à mieux la comprendre. Lorsque nous parlons de codage, par exemple, et des avantages de cette pratique pour l'éducation, nous invoquons toujours l'argument que le codage permet aux élèves de créer, plutôt que de se contenter d'utiliser. Et cet argument est correct. Or, le codage et la programmation leur permettront également de comprendre le fonctionnement de la société numérique qu'ils côtoient tous les jours.

On peut considérer la participation numérique comme un processus à quatre échelles. Il y a ceux qui se cachent, qui observent, qui regardent, qui se servent du monde numérique en tant que consommateurs et spectateurs. Ensuite, il y a ceux qui participent en partageant des informations et des contenus, en mettant en relation des gens et en partageant des idées méritant d'être répandues. Sur la troisième échelle, on trouve ceux qui créent de nouveaux contenus, de nouvelles pratiques et de nouveaux outils, et qui inventent de nouvelles façons d'interagir avec les autres citoyens du numérique et d'appartenir à la société numérique. Et sur l'échelle supérieure, il y a ceux qui exploitent le potentiel des technologies pour contribuer à la création d'une société meilleure. Cette quatrième échelle regroupe ceux qui souhaitent contribuer à façonner l'avenir du web, et ceux qui façonner l'avenir de la société à l'aide de moyens numériques. Il convient de reconnaître l'importance d'une participation plus cohérente et plus régulière des jeunes aux débats sur la gouvernance d'Internet⁷. Pour ce faire, nous devons acquérir nous-mêmes les connaissances et compétences nécessaires pour faciliter la compréhension et la constitution d'opinions personnelles sur des questions relatives au fonctionnement de l'écosystème d'Internet. On peut donner aux jeunes les moyens de façonner un Internet meilleur ou, s'ils ne souhaitent pas rejoindre l'échelle supérieure, ils peuvent contribuer à la création d'un meilleur environnement numérique en promouvant des valeurs et des comportements positifs. Dans le même temps, nous devons reconnaître le rôle que les jeunes jouent en participant activement à la société en tant que citoyens du numérique. Nous savons que des processus tels que les pétitions en ligne réclament aujourd'hui un certain engagement civique. Des outils et moyens numériques sont également utilisés pour favoriser une plus grande « transparence » dans l'élaboration des politiques, grâce à la création de nouvelles formes de rassemblement pour les citoyens.

Je suis protégé(e) – et je protège

Les citoyens sont, par définition, protégés par le pays auquel ils appartiennent. La protection fait aussi partie des droits dont les internautes jouissent en naviguant sur Internet. Les technologies offrent des opportunités, mais elles sont aussi associées à

⁷ <https://webwewant.org/>

des risques. S'il est vrai que le risque n'est pas nécessairement synonyme de préjudice, il peut constituer un obstacle à l'exercice de la citoyenneté numérique.

Or, l'accès au numérique n'expose pas seulement les jeunes à des risques potentiels, il renforce aussi leur culture numérique et leurs compétences en sécurité. Ainsi, les utilisateurs actifs sont plus susceptibles de devenir des utilisateurs aguerris d'une technologie. C'est pourquoi les décideurs politiques, les enseignants, les parents et les tuteurs doivent mettre en œuvre des stratégies spécifiques visant à garantir le droit à la protection des enfants, sans restreindre leur droit à la participation.⁸

Nombre de jeunes sont maîtres dans l'art d'expliquer aux adultes comment se protéger en ligne, mais ils sont souvent moins enclins à utiliser le savoir dont ils disposent pour adapter leur propre comportement. Une stratégie raisonnable et efficace consiste à encourager les enfants et les jeunes à se comporter en utilisateurs responsables, non seulement dans le cadre de leurs actions en ligne, mais aussi dans la manière dont ils aident les autres. Lorsque l'on demande à un groupe de personnes (pas seulement des jeunes) s'ils ont déjà vu du contenu inapproprié en ligne, beaucoup d'entre eux répondront par l'affirmative. Lorsque l'on demande à ce même groupe combien d'entre eux ont signalé ce contenu au fournisseur de services ou à un adulte, le nombre sera bien inférieur. De même, on peut se demander si les écoles et les parents sont bien préparés à prendre des mesures préventives ou correctives en cas de problème.

Les enfants et les jeunes ont des besoins particuliers et doivent être protégés. Comme dans le monde réel, des mesures de protection doivent être mises en place.⁹ On doit également laisser aux enfants et aux jeunes la possibilité d'expérimenter et d'apprendre de leurs erreurs, sans que le moindre clic ou la moindre mention « J'aime » soient suivis à la trace. Ils doivent être encouragés à respecter et protéger les droits des autres. Telle est notre responsabilité à tous.

Je possède des compétences numériques

Au tournant de la citoyenneté numérique, les compétences numériques constituent le point d'entrée de cet environnement virtuel. Dans une société de plus en plus numérisée, la citoyenneté numérique peut être considérée comme un droit. Les compétences numériques nous permettent d'exercer ce droit. Cependant, il convient de ne pas limiter les compétences numériques à la simple capacité de se servir de périphériques mobiles. Selon nous, la prise de conscience, la tolérance, les valeurs démocratiques et les responsabilités font partie des compétences nécessaires pour être et devenir un citoyen du numérique. Dans ce contexte, l'éducation joue un rôle crucial, car elle permet de façonner l'avenir d'une génération connectée dès son plus jeune âge. Nous devons développer les compétences numériques de chaque élève et lui permettre d'intégrer la société numérique avec un sens de l'engagement sûr, responsable et créatif.

Anusca Ferrari et Hans Martens

Équipe du programme pour la citoyenneté numérique, European Schoolnet

⁸ <https://www.betterinternetforkids.eu/web/portal/practice/awareness/detail?articleId=687352>

⁹ <http://www.enasco.eu/wp-content/uploads/2015/12/free-isnt.pdf>





La citoyenneté active avec eTwinning



2

« Les projets eTwinning combinent tous les éléments fondamentaux de la citoyenneté numérique : le respect et la connaissance d'autrui à travers la coopération et la résolution de problèmes, l'apprentissage par les pairs dans un environnement en ligne sûr et flexible et la maîtrise de l'utilisation sûre et responsable des outils en ligne. »

Tea Režek, BAN Croatie

L'édition 2015 du présent livre était consacrée à la génération eTwinning, et a mis l'accent sur l'impact que l'expérience eTwinning a eu sur les participants, dix ans après la mise en œuvre des premiers projets. Les anciens élèves ont parlé de l'incidence qu'eTwinning a eue sur leur vie quotidienne, des compétences et capacités qu'ils ont développées grâce aux projets eTwinning, et des contributions que ces projets ont apportées à leur vie universitaire, leur travail et leurs échanges sociaux. La génération eTwinning illustre parfaitement le « citoyen du numérique », qui joue un rôle actif et possède les compétences et capacités requises, avec la prise de conscience et la compréhension des responsabilités que cela suppose, et qui dans l'ensemble, profite de la vie en tant que citoyen du monde.

Les projets figurant dans le présent ouvrage ont été proposés par les Bureaux d'assistance nationaux et reflètent le thème de cette année : « Les citoyens du numérique ». Les projets présentés constituent une source d'idées et d'inspiration pour les futurs projets. Des liens vers les projets respectifs ont été inclus pour permettre au lecteur d'obtenir plus d'informations sur les partenaires, les activités et les résultats. Le travail réalisé dans le cadre de bon nombre de projets a été récompensé aux niveaux national et international par le prix du label européen de qualité eTwinning (décerné à 1 634 écoles, octobre 2015).

Les projets sont classés en trois catégories :

Compétences et capacités des citoyens du numérique. L'accent est mis sur l'ouverture, la collaboration et la nature inclusive des projets eTwinning impliquant petits et grands de tous les secteurs de la société et de tous les pays. En résumé, il s'agit de projets qui contribuent à développer et perfectionner les compétences numériques de tous ceux qui s'engageront en tant que citoyens du numérique.

Engagement actif en tant que citoyens du numérique. Cette catégorie regroupe des projets qui encouragent les élèves à aborder des questions qui nous concernent tous - la démocratie, l'engagement civique, la migration et l'environnement.

Utilisation sûre et responsable. Ces projets portent sur le cadre de la sécurité en ligne, les politiques et les pratiques nécessaires pour aider les écoles, les enseignants et les élèves à s'engager « de façon sûre et responsable ».

Une fois de plus, l'accent est mis sur l'importance d'eTwinning pour offrir aux élèves et enseignants des expériences d'échange interculturel moyennant une plateforme en ligne sûre et sécurisée. À travers ces projets, les enseignants et les élèves montrent comment ils ont développé de nouvelles compétences numériques et des capacités d'apprentissage du XXI^e siècle. Pour ce faire, ils échangent des idées, et expliquent comment ils ont appris à appliquer leurs compétences dans un environnement encourageant la compréhension, l'ouverture et la collaboration au sein des différents pays et cultures faisant partie d'eTwinning. Les projets eux-mêmes offrent aux enseignants et élèves un moyen de s'engager activement et de travailler sur des enjeux complexes qui nous concernent tous - l'environnement, la migration, la démocratie et l'insertion numérique.

¹⁰ <https://www.etwinning.net/en/pub/projects/awards.htm#62330>

« eTwinning permet aux enseignants d'accéder au monde des pratiques d'enseignement et d'apprentissage innovantes faisant appel aux technologies numériques. En développant leurs propres compétences numériques, ils deviennent des citoyens du numérique de plus en plus aguerris, et peuvent transmettre leur savoir-faire à leurs élèves. Grâce au partage de pratiques, aux formations et aux projets eTwinning, les enseignants eTwinning, et à travers eux, les élèves, développent des compétences relevant de la citoyenneté numérique dont ils pourront se servir tout au long de leur vie. »

Elizabeth Sauser-Monnig, BAN France

2.1 Compétences et capacités des citoyens du numérique

Les projets suivants illustrent comment eTwinning permet de développer les compétences et les capacités des élèves en tant que « citoyens du numérique ». La section contient des brefs descriptifs des projets, et présente trois mini-cas qui illustrent l'inventivité et la portée des projets eTwinning. Dans le cadre du projet Interactive European Pathway (Parcours européen interactif), 33 écoles partenaires dans toute l'Europe ont créé une affiche et une vidéo de leur pays. Les élèves ont ensuite pu consulter ces affiches et vidéos à l'aide de l'application de réalité augmentée Aurasma et se sont servis de codes QR pour répondre à des jeux-questionnaires dans les différentes écoles. Dans le cadre du projet Wizards at Language Learning (WALL) (Magiciens de l'apprentissage des langues), 7 écoles ont travaillé ensemble sur la création d'une nouvelle société, en utilisant divers outils web pour partager les tâches, discuter en ligne, prendre des décisions et procéder à des votes, dans le but de créer un nouveau monde en toute harmonie, en s'appuyant sur une communication numérique efficace. Dans le cadre du troisième mini-cas Disability-Inclusive Schools-Respect-Europe-Social Dialogue (DIREs) (Invalidité-Écoles ouvertes-Respect-Europe-Dialogue social), les élèves présentant des besoins particuliers ont été encouragés à participer et à travailler ensemble sur différents thèmes, tels que l'inclusion, l'invalidité, l'Europe et le respect.

Parcours européen interactif



Écoles partenaires : 33 Écoles partenaires (RS, SK, LT, HR, SE, IE, NO, IT, MT, MD, AL, HU, BA, MK, CY, GR, PL, ES, EE, UA, LV, FI, LU, CZ, BG, UK, AT, RO)



Âge des élèves : entre 10 et 16 ans



TwinSpace et liens :

<https://TwinSpace.etwinning.net/17878/home>

<https://www.youtube.com/channel/UCPCvSibPr4IdiG35-UYPNag>

« Le développement d'une citoyenneté numérique active est le processus subtil consistant à renforcer la sensibilisation, la tolérance et la responsabilité des enfants d'aujourd'hui et à leur montrer que ces valeurs se trouvent à l'intersection de leur identité virtuelle et de leur identité réelle. »
Slavka Stoycheva, Saint Cyril and Methodius Secondary School, Assénovgrad, Bulgarie

Comment le projet soutient l'appartenance à la société numérique :

Les élèves d'aujourd'hui sont les citoyens du numérique et du monde de demain. Ce projet a permis d'inscrire les écoles et les communautés participantes dans une perspective européenne grâce à l'élaboration de parcours européens interactifs. Tout au long du projet, les élèves ont créé et collaboré au sein d'une société numérique. Ils ont développé leurs compétences en participant à la création de vidéos. Cette tâche s'appuyait sur la planification, la créativité, le travail d'équipe, la résolution de problèmes, la présentation et l'évaluation de résultats, ainsi que l'utilisation des technologies modernes.

Comment le projet soutient l'utilisation des technologies pour interagir activement avec la société :

L'objectif du projet était de créer des parcours européens interactifs. Des écoles de différents

pays en Europe ont créé une affiche et une vidéo sur leur pays. Les élèves ont ensuite visionné les affiches et vidéos à l'aide de l'application de réalité augmentée Aurasma et ont utilisé des codes QR. Des informations sur la chaîne Aurasma, ainsi que les vidéos et affiches créées ont été partagées en ligne avec l'ensemble des écoles participantes. Chaque école a imprimé et présenté les affiches dans les écoles et dans d'autres lieux (idéalement à l'aide d'une connexion Wi-Fi). Les élèves dans toute l'école, y compris les visiteurs, avaient la possibilité de scanner des codes QR ou d'utiliser Aurasma pour visionner des vidéos sur leur smartphone ou leur tablette.

Comment le projet a permis d'obtenir les résultats escomptés de manière sûre et efficace :

Les élèves ont mené un certain nombre d'activités pour apprendre à travailler avec les codes QR, c'est-à-dire pour apprendre à générer et à lire ces codes pour que ces derniers puissent ensuite être utilisés dans le processus d'apprentissage. La sécurité en ligne a également été abordée. Tous les élèves ont apprécié l'application de réalité augmentée Aurasma.



Les élèves utilisent des codes QR pour répondre à des jeux-questionnaires sur chaque pays

Magiciens de l'apprentissage des langues (WALL)



Écoles partenaires : 15 Écoles partenaires (PL, LV, RO, HR, GR, ES)



Âge des élèves : entre 9 et 11 ans



TwinSpace :
<https://TwinSpace.etwinning.net/124/home>

« Faire preuve de sens critique, agir de manière responsable, partager, communiquer et vivre « en sécurité » dans le monde numérique, voilà les voiles qui mènent vers un monde nouveau et meilleur. eTwinning est la boussole qui vous permet de vous orienter. Utilisez-la et vous ne vous égarerez jamais ! »
Rania Bekiri, ambassadrice eTwinning
(32 écoles primaires de Patras)

AND THE WINNER IS



Les élèves travaillent ensemble sur la conception, puis procèdent à un vote pour identifier le logo gagnant

différents élèves, un vote pour choisir une mascotte, un logo, une carte de la planète, le meilleur tour de magie, l'enregistrement de leurs points de vue, la présentation de leurs aventures, des jeux linguistiques en ligne, etc.). Ils ont également participé à des réunions en ligne, ont fait des dessins en ligne et ont présenté leur projet dans une atmosphère très conviviale et créative.

Comment le projet soutient l'utilisation des technologies pour interagir activement avec la société :

Pour commencer, les magiciens ont organisé une nouvelle société (sur une nouvelle planète). Ils ont partagé des tâches, mené des discussions en ligne, pris des décisions, procédé à des votes et créé un nouveau monde en toute harmonie, en s'appuyant sur une communication numérique efficace. La nouvelle société a connu différentes aventures, et est devenue forte et prospère, en maintenant les traditions des 7 cultures et en créant des traditions communes.

Comment le projet a permis d'obtenir les résultats escomptés de manière sûre et efficace :

Le travail sur des tâches communes et l'utilisation d'outils en ligne présuppose la formulation d'instructions pour assurer une communication sûre, continue et efficace entre les enseignants et les élèves, qui sympathisent petit à petit pour former une nouvelle société !

Les élèves et leur enseignante, Barbara Głuszczyk, reçoivent le label de qualité nationale pour le projet WALL qu'ils ont mené dans l'établissement Szkoła Podstawowa Nr 4, à Zambrów, en Pologne





Écoles partenaires : 12 Écoles partenaires (TR, IT, IE, DE, FR)



Âge des élèves : entre 7 et 16 ans



TwinSpace et liens :

<https://TwinSpace.etwinning.net/16234/home>

<https://www.smores.com/18gwx-dires-newsletter-erasmus>

« Permettre à chacun de faire entendre sa voix à travers des projets collaboratifs. »

Glenda McKeown, Our Lady of Fatima Special School, Irlande

Comment le projet soutient l'appartenance à la société numérique :

Ce projet tire son origine dans un autre projet eTwinning (Being Disabled in Europe [Être invalide en Europe]), qui a été mis sur pied par Tansel Sakaci (partenaire turc). Le partenariat européen porte sur l'inclusion des élèves atteints d'un handicap. L'objectif du projet est de réduire les disparités au niveau de l'apprentissage à l'école, mais aussi d'encourager les élèves présentant des besoins spéciaux à participer activement aux activités et programmes de mobilité (Erasmus+) offerts par le projet.

Comment le projet soutient l'utilisation des technologies pour interagir activement avec la société :

Des binômes composés d'un élève relevant de la population générale et d'un élève atteint d'un handicap ont été formés (travail collaboratif et de groupe). Les élèves et enseignants interagissent activement entre eux et avec le monde extérieur par l'intermédiaire d'un blog, de l'espace TwinSpace, d'un site web et de bulletins d'information. Le projet s'articule autour de plusieurs sujets et encourage les activités d'apprentissage, d'enseignement et de formation (voir le tableau ci-dessous).

DIRES : Disability-Inclusive Schools-Respect-Europe-Social Dialogue (Invalidité-Écoles ouvertes-Respect-Europe-Dialogue social)	
Irlande Sujet - Inclusion	Chaque partenaire a choisi 3 recettes, a donné quelques informations d'ordre historique et a présenté ces recettes dans un Padlet spécial sur la plateforme eTwinning. Les résultats seront publiés dans un livre de cuisine multiculturel accessible (« What's Cooking in Europe »). Ce produit sera lancé dans chaque pays.
Italie Sujet - Invalidité	Les élèves ont été invités à faire des recherches et à présenter 3 personnalités dans leur propre pays qui, en dépit de leur handicap, ont excellé dans leur domaine. Ces projets ont été mis en ligne sur la plateforme eTwinning et dans le cadre des activités d'apprentissage, d'enseignement et de formation, les élèves dans tous les pays partenaires ont présenté ces personnalités à leurs camarades (séances de questions-réponses).
France Sujet - Europe	Les élèves ont élaboré des cartes (de la France, de Paris, de leur pays ou de leur département) et ont préparé une leçon de géographie qui pourrait être donnée dans une classe en France. Dans le cadre de la Journée de l'Europe et de la Journée eTwinning (le 9 mai), des contacts ont été établis en direct (ooVoo) avec tous les partenaires menant des activités d'enseignement, d'apprentissage et de formation et tout le monde a fêté cette journée à l'école.
Allemagne Sujet - Respect	Des exposés sur chaque pays ont été faits à l'aide d'éléments visuels et d'accessoires tactiles. Dans notre école, nous allons lancer une campagne de lutte contre le harcèlement axée sur le thème du « respect ». Nous allons également préparer un atelier musical sur ce sujet. Et lorsque nous arriverons en Allemagne, nous travaillerons de manière collaborative dans le cadre de l'atelier de musique. La chanson sera ensuite chantée par notre chœur « inclusif » (toutes les écoles partenaires).

Exemples de sujets et d'activités d'apprentissage, d'enseignement et de formation

Avant et pendant chaque activité d'apprentissage, d'enseignement et de formation, les élèves préparent, mettent en ligne et présentent leur travail (en face à face). Ils semblent confiants lorsqu'ils réalisent ces tâches. Ils ont l'impression de déjà connaître leur public et se sentent à l'aise. Après chaque activité d'apprentissage, d'enseignement et de formation, nous procédons à une évaluation (personnel enseignant, élèves (population générale et celle présentant des besoins éducatifs spécifiques) et parents). Les résultats de ces évaluations ont montré à quel point les élèves eux-mêmes sont surpris de découvrir combien ils se ressemblent (population générale et celle présentant des besoins éducatifs spécifiques). Les élèves sont étonnés de découvrir que malgré le fait que la langue peut parfois constituer un obstacle, ils trouvent d'autres moyens de communiquer et se font des amis pour la vie (ils sont tous en contact grâce aux réseaux sociaux).

Comment le projet a permis d'obtenir les résultats escomptés de manière sûre et efficace :

Le projet a encouragé les élèves à effectuer un travail innovant, et leur offre une plateforme sûre pour s'engager et collaborer !



Des élèves et des enseignants de l'établissement Our Lady of Fatima School célèbrent la journée de l'Europe et la journée eTwinning. <https://vimeo.com/166211534>



« Les élèves participant au projet ont célébré la « Journée de la Terre ». Nous l'avons également fêtée à l'école, en nous rappelons qu'il est important de RESPECTER notre planète. Le mot « RESPECT » est un mot-clé de notre projet DIRES. Nous avons lu un grand nombre de citations et en avons retenu une de Lady Bird Johnson, que nous souhaitons partager : « L'environnement est notre point de rencontre, où nous partageons tous un intérêt commun ; c'est la seule chose que nous avons tous en commun. »

Anna Filomena Mungiello, 22/04/2016
ICS «J. Stella» di Muro Lucano, Italie

Projets encourageant l'ouverture et la collaboration

eTwinning compte des milliers de projets pour vous inspirer vous et vos élèves. Les projets ci-dessous ont été sélectionnés par le Bureau d'assistance national, car ils font preuve d'excellence en termes de formation des futurs citoyens du numérique d'Europe. Un résumé et un lien sont fournis pour vous offrir plus d'informations.

Êtes-vous prêts à vivre au XXI^e siècle ?



Enseignante eTwinning, établissement scolaire : Maite Elejalde, CEP Virgen de la Guía, Espagne



Écoles partenaires (pays) : 6 écoles partenaires (ES, IT, PL, PT)



Âge des élèves : entre 8 et 12 ans



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/453/home>

Résumé : Le projet vise à développer les compétences des élèves en leur conférant un rôle central dans leur apprentissage au moyen d'un large éventail d'activités. Dans le cadre de ces activités, les élèves ont dû réfléchir, partager, voter et discuter avec leurs pairs au sein d'équipes internationales et tirer leurs propres conclusions afin de susciter une prise de conscience sur les compétences nécessaires pour se préparer à relever les défis du XXI^e siècle. Tant les élèves que les familles ont utilisé les TIC pour favoriser l'apprentissage basé sur le travail d'équipe. Le projet comprend une autre activité intitulée « Mission 2 - Be a digital citizen » (Mission 2 - Deviens un citoyen du numérique). Cette activité vise à inciter les élèves à réfléchir à leur comportement lors de l'utilisation d'outils numériques et à devenir des citoyens du numérique responsables. À la fin, un manuel intitulé « How to be a responsible Digital Citizen » (Comment devenir un citoyen du numérique responsable) a été créé à partir des différentes contributions.

La citoyenneté numérique pour tous



Enseignante eTwinning, établissement scolaire : abia Hurrem Ozdurak Singin, coordinatrice TIC, Provincial directorate of Ankara, Turquie



Écoles partenaires : 53 écoles partenaires (BG, IT, TR)



Âge des élèves : entre 3 et 20 ans



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/17624/>

Résumé : Le projet vise à améliorer la citoyenneté numérique dans les différents pays d'Europe et à renforcer les compétences du XXI^e siècle des enseignants, des élèves et des parents. La citoyenneté numérique (pour les Européens) est un concept qui aide les enseignants, les intervenants clés du secteur des technologies et les parents à comprendre ce que les élèves, les enfants et les utilisateurs de technologies doivent savoir sur l'usage adéquat des technologies. Plus qu'un simple outil d'enseignement, la citoyenneté numérique est une façon de préparer les élèves et les utilisateurs de technologies à vivre dans une société regorgeant de technologies.



Enseignante eTwinning, établissement scolaire : Justyna Babiarz-Furmanek, Szkoła Podstawowa Nr 8 im. Orłąt Lwowskich



Écoles partenaires (pays) : 4 écoles partenaires (IT, PL, GR)



Âge des élèves : entre 10 et 11 ans



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/2509/home>

Résumé : Les élèves ont pu apprendre et acquérir des compétences en menant une série d'activités proposées par le British Council, à Athènes, en Grèce (« Life skills. Developing Active Citizens » de Cliff Parry et Maria Nomikou). Dans le cadre de ce projet, les élèves ont exploré des sujets tels que la tolérance, les préjugés et les droits de l'homme à travers la lecture et des discussions avec les partenaires. Une fois les activités terminées, les partenaires du projet ont travaillé ensemble à l'enregistrement de trois émissions radio. Ils ont ainsi pu découvrir plusieurs points de vue différents, ainsi que le contexte historique et juridique pour se forger leurs propres opinions et préparer du matériel à ce sujet. Les résultats ont été publiés dans l'espace TwinSpace du projet sous forme de document commun appelé « Social Contract in Modern Society », qui comporte une liste des droits et responsabilités des êtres humains. L'un des résultats les plus intéressants était l'activité en rapport avec le film « Avec qui aimerais-tu vivre ? », qui illustre les préjugés et les partis pris qui peuvent influencer le regard que nous portons sur les autres.

<https://TwinSpace.etwinning.net/2509/pages/page/29282>

Listen LIVE

Το πρώτο μαθητικό ραδιόφωνο European School Radio

Καλή ακρόαση...

© Συμμετέχοντα σχολεία 2014-15 (Participating Schools) ©

« 3 και να ροκάρουν - και την πρωτοχρονιά! » για από το Δημοτικό σχολείο Ασκληπιείου

Δεκ. 27 1

«Digital Life Skills on European School Radio» - Radio Show 1

Néa από 10ο Δημοτικό Σχολείο Ηλιούπολης

What would you definitely need to take with you if you were to leave for a new land?

The first "Life Skills" activity is about the items, rights and material things, the children would choose to take with them on a voyage to a new land.

Wants and Needs Survey

Les élèves ont travaillé ensemble pour enregistrer une série d'émissions radio



Enseignante eTwinning, établissement scolaire : Carmen Pavón Vázquez, ambassadrice eTwinning, IES SÁCILIS, Espagne



Écoles partenaires (pays) : 34 écoles partenaires (NO, RO, PL, ES, HU, BG)



Âge des élèves : entre 12 et 18 ans



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/896/home>
<https://TwinSpace.etwinning.net/files/collabspac/6/96/896/896/files/b19d8f50.pdf>

Résumé : Le projet vise à répondre aux défis auxquels doivent faire face les écoles en Europe : la culture numérique, l'éducation à la démocratie et l'apprentissage des langues. Les élèves ont réalisé des courts-métrages pour exprimer leurs points de vue et les opinions d'autres jeunes européens sur différentes questions revêtant un intérêt commun. eTwinning s'appuie sur une approche axée sur les projets, qui permet de répondre aux besoins individuels des élèves dans une classe d'élèves présentant des compétences multiples.



Le projet s'est vu décerner le label de qualité eTwinning en 2016 par le jury avec la mention suivante :
« Chère Mme Vázquez Pavón (IES SÁCILIS), félicitations ! Nous vous avons attribué le label de qualité pour le travail que vous avez réalisé dans le cadre d'eTwinning. [...] s'il y a un aspect qui mérite d'être souligné, c'est la portée du projet et son impact au-delà du milieu scolaire. Le projet a été diffusé dans les médias locaux, et il a débouché sur des collaborations avec d'autres organisations et la participation à de petits concours ». Félix Delgado, BAN Espagne

Que se passe-t-il en Europe ?



Enseignante eTwinning, établissement scolaire :
Georgia Wilhelmsson,
Uddevalla Gymnasieskola
Agneberg, Suède



Écoles partenaires (pays) :
8 écoles partenaires (RO, NO, GR,
TR, SE, DE, BE, IT)



Âge des élèves : entre 16 et 17 ans

« Les élèves d'aujourd'hui sont les citoyens européens de demain. Si nous souhaitons que ces citoyens vivent dans une société fondée sur la démocratie, l'inclusion et la tolérance, il n'existe pas de meilleur moment que maintenant pour agir. eTwinning offre aux enseignants de toute l'Europe une ressource numérique qui leur permettra de s'inspirer, de partager des idées et de créer des projets collaboratifs sur ces sujets et sur beaucoup d'autres. »

Jenny Nordqvist, NSS Suède



Résumé : L'objectif du projet était de développer les compétences culturelles et linguistiques des élèves. Ces derniers ont lu et rédigé des articles sur leur pays, leur culture et des sujets ou événements d'actualité en Europe, avec pour résultat la publication de 12 magazines en ligne.

Magazine en ligne réalisé
par les élèves sur leur pays

<https://www.joomag.com/magazine/whats-up-in-europe/0959067001383051848?short>

Interacteen T.E.A.M



Enseignante eTwinning, établissement scolaire : Carmen Mellado Alvarez,
I.E.S. Albert Einstein, Espagne



Écoles partenaires (pays) : 12 écoles partenaires (ES, FR, GR, TR, IT, DE)



Âge des élèves : entre 14 et 18 ans



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/10393/home>

Résumé : Des élèves de différents pays européens endossent le rôle de journaliste, partagent leur perception des informations internationales sur des thèmes d'actualité, interagissent et collaborent pour publier le magazine en ligne « The European Alternative Magazine » en anglais. Ils travaillent de manière collaborative au sein de groupes nationaux et d'équipes internationales. Ils apprennent à maîtriser le processus de rédaction de textes informatiques. Ensuite, puis ils définissent et partagent les tâches avec d'autres membres de leur équipe (recueil d'informations, rédaction d'une première version, édition, relecture). Dans leur rôle de journaliste, les élèves sont responsables du contenu, de l'exactitude des informations et de la mention des droits d'auteur. Ils s'échangent et réfléchissent sur des questions d'actualité, tout en développant leur pensée critique. Le projet a obtenu le label de qualité eTwinning en 2016.

Unis dans la diversité culturelle



Enseignant eTwinning, établissement scolaire : Nino Chkhetia, LEPL Kutaisi Andria Razmadze Physico-mathematical Public School N41, Géorgie



Écoles partenaires (pays) : 2 écoles partenaires (GE, LT)



Âge des élèves : entre 13 et 14 ans



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/10192/home>

Résumé : Le projet visait à célébrer le 550^e anniversaire des relations officielles entre la Lituanie et la Géorgie. L'objectif de notre projet était non seulement de commémorer cette date historique importante, mais d'éveiller l'intérêt des élèves pour la langue et la culture d'un autre pays. Le vote, les décisions et la remise en question sont autant de formes de participation active dans une société numérique. En participant au projet eTwinning, on appartient déjà à la société numérique.

Que se trouve-t-il en dessous de nos pieds ?



Enseignante eTwinning, établissement scolaire : Karin Ceder, Böle förskola, Suède



Écoles partenaires (pays) : 5 écoles partenaires (SE, IS)



Âge des élèves : entre 3 et 5 ans



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/477/home>

Résumé : Les enfants suédois ont travaillé avec une école maternelle en Islande pour explorer ce qui se trouve en dessous de leurs pieds. Les enseignants ont planifié et développé en permanence le projet en fonction de la curiosité et de l'intérêt des enfants. Des outils numériques ont été utilisés pour communiquer, créer une petite communauté « suédo-islandaise » et apprendre des choses sur les volcans et la nature. Ce projet montre qu'eTwinning et les projets collaboratifs et numériques peuvent être utilisés avec les jeunes enfants pour élargir leurs horizons et leur faire prendre conscience que leur opinion compte. Le projet a obtenu le label de qualité européen.

Les voyages ouvrent l'esprit : C.O.M.P.A.S.S



Enseignante eTwinning, établissement scolaire :

Ing. Gabriela Krížovská, Základná škola s materskou školou Jarná, Slovaquie



Écoles partenaires (pays) : 12 écoles partenaires (GR, TR, DE, ES, SK, IT, PL, FR, SE)



Âge des élèves : entre 12 et 15 ans



TwinSpace: <http://new-TwinSpace.etwinning.net/web/p97352/welcome>

Résumé : Le projet C.O.M.P.A.S.S s'inscrit dans la continuité du projet eTwinning Colourful Horizons, qui a été lancé fin 2011. Le projet a permis aux élèves d'effectuer une excursion virtuelle dans des pays qu'ils n'avaient jamais visités. Les élèves ont appris beaucoup de choses grâce à des présentations numériques sur la culture, les régions, le pays, l'école, la religion et les différents aspects de la vie quotidienne. Le projet a fait appel à de nombreux outils numériques de présentation en ligne et nous a présenté une image conceptuelle de différentes sociétés. Nous avons pris conscience du développement de la citoyenneté numérique active à travers la plateforme eTwinning et avons acquis de l'expérience dans le renforcement de la démocratie en ligne dans les dix différents pays.



Les enseignants des 10 pays se réunissent dans le cadre d'un échange avec les élèves



Enseignante eTwinning, établissement scolaire :

Nataša Majstrovic, Osnovna škola "Zmaj Jova Jovanovic", Serbie



Écoles partenaires (pays) :

51 écoles partenaires (RS, RO, ES, AL, TR, CY, BG, HR, MK, LV, EE, FR, UK, IT, IS, BA)



Âge des élèves :

entre 10 et 19 ans



TwinSpace:

<https://TwinSpace.etwinning.net/7967/home>
<http://girlsinict-project.weebly.com/>

Résumé : Ce projet tire son inspiration de la Journée internationale des jeunes filles dans les TIC (célébrée le 23 avril). Il est axé sur la promotion et la pratique de l'égalité des sexes. Il soutient le mouvement mondial en faveur des jeunes filles dans les TIC, qui donne des moyens d'action aux jeunes filles et aux jeunes femmes, et les encourage à se lancer dans des études et une carrière dans le domaine des TIC. Il suscite une prise de conscience auprès des élèves et renforce leur esprit critique et leur capacité d'exprimer leurs points de vue sur l'égalité des sexes par l'utilisation des technologies. Le projet est inclus dans le programme et les cours qui ont été préparés dans Moodle sont adaptés pour enseigner l'informatique (programmation, graphisme et création de sites web). Il fait également la promotion de l'utilisation des TIC dans l'enseignement. Ce projet s'est vu décerner le label de qualité européen.

Attention, nous voilà !



Enseignante eTwinning, établissement scolaire :

Steffi Feldhaus, Berufskolleg Kohlstraße, Allemagne



Écoles partenaires (pays) :

2 écoles partenaires (PL, DE)



Âge des élèves :

entre 16 et 19 ans



TwinSpace:

<https://TwinSpace.etwinning.net/6149/home>

Résumé : Le principal objectif de ce projet était de réduire le taux d'abandon de ce cours (préparation à la formation professionnelle) dans une école professionnelle en Allemagne et de renforcer la motivation des élèves pour l'école. Avec leur classe partenaire en Pologne (Gimnazjum w Jazowsku), les élèves ont produit et ajouté du son à de courtes vidéos de leur ville et ont développé leurs compétences numériques en effectuant quelques tâches de programmation avec Makey Makey. Le projet a aidé les jeunes de 16 à 23 ans à acquérir de l'expérience dans le domaine des médias numériques et à développer leur capacité de travailler en équipe. Les élèves allemands et polonais ont appris les uns des autres, d'égal à égal (les Allemands ont par exemple soutenu leurs partenaires polonais en tant qu'experts de la langue allemande, ce qui leur a conféré une plus grande estime d'eux). Tous les élèves se sont vu attribuer le rôle d'administrateur d'élèves et ont pu travailler de manière autonome.

« Pour nous, le développement d'une citoyenneté numérique active à l'aide d'eTwinning s'appuie sur les programmes d'étude de base : les élèves doivent se mettre à la place d'une autre personne et examiner des problématiques et des situations depuis plusieurs points de vue, l'accent étant mis sur la reconnaissance et la valorisation des droits de l'homme. La participation aux activités civiques est une condition préalable fondamentale pour une démocratie efficace. Les compétences en rapport avec la participation et l'engagement, de même qu'une attitude responsable face à l'avenir peuvent uniquement être acquises par la pratique. L'environnement scolaire offre un cadre sûr qui permet aux élèves d'apprendre à utiliser les TIC pour communiquer à l'échelon international. Ils apprennent à percevoir leur importance, ainsi que les risques potentiels qui y sont associés dans un monde globalisé. » Hyötyniemi Yrjö, BAN Finlande

2.2 Participation et engagement actifs

À travers les projets eTwinning, les élèves apprennent à participer aux débats sur les questions qui nous concernent tous. Ils apprennent également à exprimer leur opinion, à être à l'écoute de leur entourage et à influencer les autres. Nous allons commencer par le mini-cas « My World My Classroom » (Mon monde, ma salle de classe), dans le cadre duquel les élèves sont confrontés à différentes réalités et doivent appliquer les proportions mondiales à l'échelle de la classe, par exemple, en calculant le pourcentage de la population sans accès à l'eau potable. Ensuite, des descriptifs de projets montrent comment les élèves explorent la démocratie et l'engagement civique, débattent de la migration et s'attaquent aux questions environnementales.

Mon univers, ma salle de classe



Enseignant eTwinning, établissement scolaire : Ian Kell
(The Academy at Shotton Hall, Peterlee, Royaume-Uni)



Écoles partenaires (pays) : 46 écoles partenaires
(IT, PL, MT, EE, RS, ES, NO, RO, LT, FR, UK, TR, LV, FI, UA, GE, PL, SL, AM, HR, NL, BE)



Âge des élèves : entre 11 et 14 ans



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/7377/home>
<https://myworldmyclassroomsite.weebly.com/>

« Quelle joie de voir la fierté avec laquelle ils montrent ce qu'ils ont appris aux élèves plus jeunes qu'eux ! »
Anica Tričković, Osnovna škola
Toplički heroji (Serbie)

Comment le projet soutient l'appartenance à la société numérique

Le projet se fonde sur le livre « Si la Terre était un village » (de l'auteur David J. Smith), où chaque partenaire représente son pays, son département ou sa ville de façon similaire (« si mon pays était une classe de trente élèves... »). Ensuite, en se servant des proportions mondiales, les élèves calculent combien d'élèves de la classe connaîtraient la famine, quelles langues ils parleraient, combien vivraient en pauvreté, combien seraient alphabétisés, combien auraient accès à l'eau potable et combien seraient riches. Le projet vise à inclure autant de sections de la communauté scolaire que possible. Dans ce contexte, le personnel enseignant doit identifier du contenu qui favorisera l'apprentissage des mathématiques, suscitera un sentiment d'héritage commun, offrira de nouvelles opportunités économiques aux élèves et forgera un sentiment d'identité européenne auprès d'eux.

Comment le projet soutient l'utilisation des technologies pour interagir activement avec la société :

Les élèves choisissent les groupements et examinent les statistiques pour les différents ensembles de données. Une fois qu'ils sont en possession des statistiques pour chaque pays, ils déterminent la meilleure façon de les présenter (brochures, posters, affiches, imagerie faisant appel aux TIC, présentations). Le projet prévoit également la création d'un parcours consacré aux mathématiques dans nos villages, villes ou écoles et la création d'un recueil de photos en rapport avec les mathématiques.

Comment le projet a permis d'obtenir les résultats escomptés de manière sûre et efficace :

Les enseignants, en collaboration avec les élèves, gèrent les échanges, tout en coordonnant et en mettant en œuvre les activités de sorte que les élèves se sentent libres d'enquêter sur le contenu du projet. Ils s'occupent également de la publicité, la promotion du programme Comenius auprès des autres écoles de la région et la liaison avec les organes externes pour s'assurer que les partenaires (personnel et élèves) communiquent de manière efficace. Pour ce faire, la possibilité de créer un groupe de réflexion Comenius a été convenue lors de la réunion préparatoire. Le groupe de réflexion ou comité de pilotage serait composé de représentants du personnel enseignant, du personnel de soutien et de toutes les sections de la population d'élèves. Ce groupe de pilotage aurait pour mission de surveiller et d'évaluer le projet, d'éditer les ressources et les produits qui peuvent être inclus dans le produit final, d'établir l'ordre du jour des réunions du projet et de modifier les plans si nécessaire. L'inclusion des élèves permettrait de promouvoir la démocratie et la citoyenneté dans nos écoles, et d'encourager les apprenants créatifs à se charger de la planification et de l'évaluation du projet, donnant ainsi les moyens aux élèves d'influer sur le contenu du projet. À cette fin, les élèves doivent faire rapport au groupe de réflexion ou comité de pilotage, évaluer activement chaque phase du projet et apporter leur contribution en ce qui concerne les modifications qui pourraient s'avérer nécessaires.



Le jury a retenu ce projet comme lauréat de la catégorie « Global outlook » (Perspective mondiale) avec la mention suivante :

« Un projet eTwinning tourné vers l'extérieur, vers le monde, qui fait participer de nombreux nouveaux pays à eTwinning. Le projet a permis aux jeunes d'aborder les questions environnementales et la problématique de la citoyenneté qui nous concernent tous en Europe au moyen d'un contexte mathématique... Bon nombre de nouveaux outils ont été partagés. Le développement pédagogique était une caractéristique clé de ce projet mathématique, qui s'est élargi pour inclure des résultats dans d'autres disciplines, y compris l'art, l'éducation personnelle, sociale et sanitaire et l'histoire. » Jury du Royaume-Uni, 11e conférence annuelle eTwinning tenue au National College for Teaching and Leadership à Nottingham, au Royaume-Uni (2016)

Karin Ceder, Böle förskola, SE

Projets portant sur les valeurs

À vos marques, prêts, grandissez lentement - investir du temps et des compétences pour développer une citoyenneté européenne durable



Enseignante eTwinning, établissement scolaire : Beate Vollmer, Albert-Schweitzer-Geschwister-Scholl-Gymnasium, Allemagne



Écoles partenaires (pays) : 14 écoles partenaires (IT, DE, PL, ES, FR)



Âge des élèves : entre 12 et 19 ans



TwinSpace: <https://twinspace.etwinning.net/345/home>

Résumé : Le projet avait pour objectif de préparer les élèves à devenir des citoyens européens éclairés qui jettent un regard critique sur leurs propres valeurs et mettent leur potentiel au service de la société au sens large. Les élèves de cinq pays ont échangé leurs points de vue sur différents aspects en relation avec le temps dans l'espace TwinSpace. Par exemple : Point de vue personnel - ma relation avec les gens qui n'ont pas mon âge (générations plus âgées ou plus jeunes) ; Point de vue social - politique intergénérationnelle, maisons à plusieurs générations, bénévolat ; Point de vue culturel - une Europe vieillissante, l'Europe à l'avenir, discussion sur la directive sur le temps de travail.

Les valeurs en action



Enseignante eTwinning, établissement scolaire : Marilyn Tinkler, Appleby Primary School (Royaume-Uni)



Écoles partenaires (pays) : 18 écoles partenaires (UK, GR, RS, RO, PT, AM, UA, IT, ES, RO, BG)



Âge des élèves : entre 4 et 12 ans



TwinSpace: <https://twinspace.etwinning.net/18692/pages/page/108322>

Résumé : Ce projet traite des valeurs, et vise à susciter une prise de conscience et à renforcer la capacité des élèves à réagir et analyser leurs valeurs. Les élèves examinent ce que nous valorisons dans nos écoles et communautés, comment nous savons que ces aspects sont valorisés et la manière dont nous célébrons et partageons nos valeurs. L'attention que nous portons les uns aux autres est une condition essentielle pour apprendre à nous valoriser mutuellement. Nous mettons en pratique ces valeurs quotidiennement à l'école. Nous avons préparé cette vidéo illustrant notre travail pour la partager avec tout le monde.

<https://youtu.be/0bAXqgGk57U>

Nous sommes l'Europe - cohabiter en paix



Enseignante eTwinning,
établissement scolaire : amila Bažiková,
Obchodná Akadémia, Račianska 107 (Slovaquie)



Écoles partenaires (pays) :
5 écoles partenaires (PL, DE, BE, HU, SK)



Âge des élèves : 1entre 16 et 18 ans



TwinSpace:
<https://twinspace.etwinning.net/12818/home>

Ce qu'être Européen(ne) signifie pour moi...

« être en mesure de voyager et d'étudier sans me soucier des frontières » (Karoline)

« vivre dans un environnement sûr, être libre et être en mesure de me déplacer librement » (Hamid)

« vivre en sécurité dans un pays sans guerre » (Dennis)

« Pour moi, la paix, c'est... nous aider les uns les autres, nous soutenir mutuellement et apprécier la compagnie de l'autre plutôt que de nous disputer » (Jimmy)

Citations d'élèves participant au projet.



Comment le projet soutient l'appartenance à la société numérique :

Les jeunes - les élèves - se considèrent comme des citoyens de leur propre pays (Slovaques, Allemands, Polonais) et, dans le même temps, ils prennent conscience de leur identité européenne. Par exemple, à l'aide de la question suivante : Que cela signifie-t-il d'être Européen(ne) ? Pour commencer, les groupes d'élèves ont mené des discussions simultanées en classe dans le cadre desquelles ils ont développé une idée commune de ce que cela signifie d'être Européen. Ils ont présenté leurs idées dans l'espace TwinSpace à des moments différents, parfois à l'aide d'une description orale sur un mur Padlet commun, ou en utilisant des affiches web, des cartes postales et un forum. En communiquant avec des jeunes du même âge, ils se sont forgés une opinion de la société multiculturelle, ont recherché des similarités et des différences, et ont présenté leurs espoirs concernant la vie dans une Europe pacifique.

Comment le projet soutient l'utilisation des technologies pour interagir activement avec la société :

Les technologies nous ont permis de présenter nos opinions et attitudes personnelles de manière transparente et indépendante. Pour travailler sur les activités de loisir et la société multiculturelle, nous avons utilisé des cartes postales piZap et avons publié des photos de

groupe immortalisant des discussions en classe avec les enseignants de l'école sur la société multiculturelle. Tout au long du projet, nous avons utilisé l'outil de collaboration Padlet pour publier des opinions individuelles, exprimer des idées et recevoir des commentaires, qui ont toujours été positifs, ce qui a contribué à renforcer le sentiment de réussite des élèves. Pour finir, des publications ont été faites par des équipes internationales individuelles (notamment, des livres électroniques, des bandes dessinées et des affiches pour créer un dictionnaire d'expressions utilisées par les jeunes).

Comment le projet a permis d'obtenir les résultats escomptés de manière sûre et efficace :

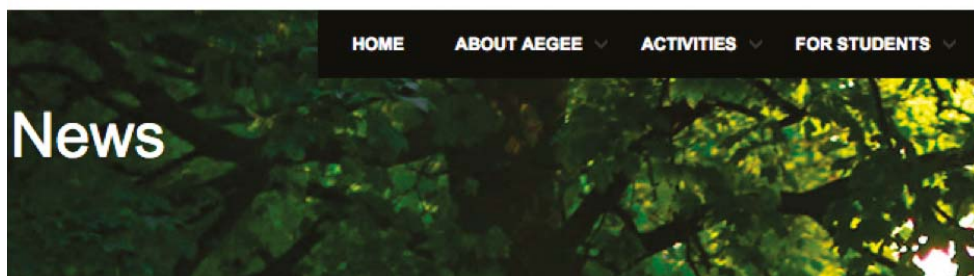
Les élèves et leurs enseignants ont présenté leurs propres idées de façon appropriée, en suivant les principes éthiques, en respectant le droit d'auteur dans le cas des photos, en utilisant des ressources en accès libre et en appliquant les outils TIC de façon claire et concise.

Ce que le « développement d'une citoyenneté numérique active à l'aide d'eTwinning » signifie pour vous :

Dans le cadre du projet eTwinning, quelques activités ont été d'abord menées sous forme de travail d'équipe aux niveaux nationaux (par exemple, My country in Europe - I am a European, (Mon pays en Europe - je suis Européen(ne)), Multicultural Society (Société multiculturelle). Les élèves et les enseignants ont obtenu des informations et ont appris des choses de ceux qui vivent dans les différents pays en question. Ensuite, trois équipes internationales ont été formées, qui ont travaillé sur trois sujets différents, mais apparentés : notre cuisine nationale, nos coutumes et traditions et nos langues. Le sujet des langues était très intéressant. Les jeunes ont enrichi leur allemand et leur anglais avec des expressions qui ne se trouvent pas dans les livres scolaires et qu'ils ont apprises de leurs pairs. Ils ont utilisé le forum TwinSpace pour commenter les éléments qu'ils ont aimés et trouvés amusants. Lorsque les élèves ont partagé des traditions en rapport avec le printemps, ils ont été surpris de constater que le groupe allemand multiculturel à 50 % a présenté des traditions similaires à celles des Slovaques et des Polonais. Les traditions et les coutumes font partie intégrante de la vie des jeunes.



EUROPEAN STUDENTS' FORUM



Expérience des élèves

Les élèves ont découvert que nous partageons tous un grand nombre de ces coutumes. En outre, ils ont appris à comprendre les différences, à exprimer leur opinion et à identifier les éléments qu'ils apprécient. Ils ont appris à être plus patients et respectueux lorsque leurs partenaires ont rencontré des problèmes techniques. Le projet a contribué à renforcer l'épanouissement personnel des élèves, à consolider leur aptitude sociale grâce à la culture et à améliorer considérablement leurs compétences numériques. Ils ont maîtrisé un large éventail d'outils web, se sont aidés mutuellement et ont montré les uns aux autres comment les utiliser. Deux élèves ont commencé à utiliser ces outils dans leur vie personnelle. Le projet les a donc encouragés à être actifs dans la vie réelle. Filip, un élève slovaque, est un membre actif de l'AEGEE, le forum d'élèves européens basé à Bratislava. Ce forum met en relation de jeunes européens à travers des formations et des réunions qui sont à chaque fois organisées dans une autre ville d'Europe et lors desquelles les jeunes présentent leur pays. En se fondant sur sa propre expérience positive et compte tenu des sujets abordés dans le cadre de notre projet eTwinning (la gastronomie, les coutumes et la langue maternelle), Filip a invité ses amis du projet âgés de 18 ans ou plus à rejoindre l'AEGEE.

<http://www.aegEE.org/history-is-part-of-the-story-bratislava/>

La culture de la paix au sein de la citoyenneté européenne



Enseignant eTwinning, établissement scolaire :

Tine Jespersen, Thyborøn School,
Danemark



Écoles partenaires (pays) :

15 écoles partenaires (DK, TR, IT, IE, FI)



Âge des élèves : entre 6 et 16 ans

« Les compétences du XXI^e siècle, telles que la résolution de problèmes complexes, la pensée critique et la créativité, sont des atouts essentiels dans le cadre d'eTwinning, où l'apprentissage convivial en équipe basé sur les TIC des apprenants de tout âge contribue à la participation à la citoyenneté numérique active. »

Claus Berg, BAN Danemark

Résumé : Ce projet se concentre sur les témoignages et les expériences intergénérationnelles au sein de l'UE. Il met l'accent sur la valorisation de la diversité et du pluralisme, en particulier en termes d'identité, de traditions, de cultures, de témoignages vivants et de relations. La volonté de s'impliquer activement dans la société locale (citoyens plus âgés, archives historiques, musées historiques, etc.) et le travail avec d'autres écoles favorisent l'apprentissage des élèves et encouragent ces derniers à produire de meilleurs résultats, parce que le public revêt une importance particulière, car chaque partenaire est connu, intéressé et utile. Les technologies ont permis aux élèves de partager leur travail avec les partenaires participants, tant à l'échelle paneuropéenne au sein du projet, qu'au niveau local. Les partenaires ont été très intéressés à impliquer les élèves et voir les résultats de leur travail. Par ailleurs, il a été facile d'obtenir l'autorisation auprès des partenaires locaux, parents, grands-parents, musées, citoyens interrogés et archives locales pour partager le travail des élèves sur Internet.



Enseignante eTwinning, établissement scolaire :
Zuzana Christozova,
Spojená škola Martin, Slovaquie



Écoles partenaires (pays) :
10 écoles partenaires
(SK, PL, IT, CZ, TR, PT)



Âge des élèves : entre 15 et 19 ans



TwinSpace:
<https://twinspace.etwinning.net/1161/home>

« Ce projet se sert des technologies numériques pour explorer la principale caractéristique de la citoyenneté européenne : la diversité dans l'unité. Notre projet « No enemies - violence - equal rights » porte sur les grandes problématiques de l'Union européenne : la crise migratoire, la coexistence des générations, les manifestations de l'intolérance ou encore le génocide de la Seconde Guerre mondiale. Il encourage les élèves à explorer, à poser des questions, à trouver des réponses et à accepter des points de vue différents. »
Zuzana Christozova, Spojená škola Martin, Slovaquie

Résumé : Les technologies numériques font partie intégrante de la réalité quotidienne des jeunes. Il est donc naturel que nous examinions leur place dans le processus éducationnel et que nous mettions en relation avec la citoyenneté européenne et la société numérique. La culture numérique est une compétence importante pour l'avenir des jeunes et constitue une condition préalable pour pouvoir appliquer les technologies numériques de manière adéquate. Les objectifs et les résultats du projet ont été présentés à l'aide des réseaux sociaux, du TwinSpace et des technologies dans le cloud. Les solutions et les résultats de notre projet peuvent être partagés avec tous les élèves dans les écoles partenaires et eTwinning. Ils peuvent se joindre à nous et s'inspirer de nos projets

Les équipes tirent parti du programme Erasmus+ pour se rencontrer et travailler ensemble en Pologne



Projet portant sur la démocratie et l'engagement civique

Des parcours différents, mais des valeurs démocratiques communes ?

« Les projets eTwinning combinent tous les aspects importants de la citoyenneté numérique : le respect et la connaissance d'autrui à travers la coopération et la résolution de problèmes, l'apprentissage par les pairs dans un environnement en ligne sûr et flexible, et l'utilisation des outils en ligne de manière sûre et responsable. » Jasna Šojer, Škola za primalje, Croatie

« La démocratie, pour moi, c'est la liberté de parole, d'expression et de pensée. La démocratie est aussi l'un de nos biens les plus précieux, parce qu'elle met tout le monde sur un pied d'égalité. Il y a aussi la laïcité, ce qui permet à tout un chacun de pratiquer le culte qu'il veut. »
Pavlos/High School of Chryssoupolis, Grèce

« La démocratie, c'est pouvoir dire ce que l'on pense, à condition d'être respectueux des autres. »
Anne-Laure, Lycée Jean Jaurès, France



Enseignante eTwinning, établissement scolaire : Jasna Šojer, Škola za primalje, Croatie



Écoles partenaires (pays) : 5 écoles partenaires (GR, IT, HR, RO, FR)



Âge des élèves : entre 15 et 18 ans



TwinSpace: <https://twinspace.etwinning.net/11096/pages/page/110789>

Résumé : À l'aide de divers outils informatiques, les élèves des écoles partenaires examinent le niveau de démocratie dans les pays partenaires au regard d'événements d'actualité en Europe, tels que la crise migratoire, les droits de l'homme, la condition féminine, la sensibilisation aux questions environnementales ou le droit à l'éducation. Les écoles européennes partenaires travaillent ensemble et s'échangent sur différentes questions sociales chaque mois, pour trouver des réponses à la question soulevée. Pendant les activités (vidéoconférences, etc.), les élèves débattent de divers sujets, échangent des opinions et développent leur esprit critique, devenant ainsi des citoyens européens actifs et informés.

Solidarité sans frontières



Enseignante eTwinning, établissement scolaire : Jolana Strýčková, Gymnázium Olgy Havlové, Ostrava, République tchèque



Écoles partenaires (pays) : 22 écoles partenaires (ES, CZ, IT, DE, SK, TR)



Âge des élèves : entre 15 et 19 ans



TwinSpace: <https://twinspace.etwinning.net/1492/home>

Résumé : Les élèves participant à ce projet travaillent en tant que volontaires et partagent leurs expériences et le travail réalisé dans une classe virtuelle TwinSpace. En ce moment, les élèves travaillent sur les produits finaux - un livret recueillant les souvenirs de personnes âgées dans tous les pays participants et un documentaire. Dans chaque pays, les élèves apporteront leur soutien à des organismes de bienfaisance, financièrement ou en travaillant avec elles. Les élèves prendront conscience de ce que le terme « aide » signifie réellement, non seulement en théorie, mais aussi d'un point de vue pratique : organiser des événements, créer des vidéos, rédiger et publier des articles sur le site de l'école ou dans la presse locale.

L'équipe tchèque réalise une vidéo sur la vie de jeunes handicapés. Par exemple, l'une des équipes tchèques a décidé d'aider des enfants et de jeunes adultes handicapés, en particulier ceux en fauteuil roulant. Ils ont pris contact avec une association locale « Société pour la famille et les services sociaux » qui organise notamment un club d'intégration « GATE » pour les personnes en fauteuil roulant.



L'équipe tchèque apprend à déplacer les utilisateurs de fauteuils roulants en toute sécurité

Miteinander statt nebeneinander/Ensemble plutôt que côte à côte



Enseignante eTwinning, établissement scolaire :
Božena Cudak, Dorota Szafraniec



Écoles partenaires (pays): 24 écoles partenaires (PL, DE, SE, BG, IT, TR)



Âge des élèves : entre 16 et 19 ans



TwinSpace: <http://new-twinspace.etwinning.net/web/p97573/welcome>

Résumé : Le projet a abouti sur la publication du magazine « Miteinander », qui met en valeur le travail d'équipe que les élèves ont réalisé sur différentes thématiques, telles que l'exclusion

sociale, l'intégration des minorités et la situation des réfugiés. Le projet a été divisé en cinq parties, chacune d'entre elles portant sur un enjeu social en particulier : « la compréhension, plutôt que le regret » ; « l'aide plutôt que l'exclusion sociale » ; « la collaboration, plutôt que la compétition » et « l'intégration, plutôt que l'assimilation ». Les élèves ont travaillé ensemble sur ces sujets, en se servant d'un certain nombre de méthodes : les discussions, les réunions en ligne, les sondages, les affiches et les articles dans le magazine. Grâce aux technologies modernes et au développement constant de la numérisation, la façon dont les gens participent activement à la vie civique a changé. Elle est plus facile, plus accessible et plus transparente, mais elle requiert toujours des compétences et des idées qui peuvent être perfectionnées à l'aide d'eTwinning. eTwinning a notamment pour objectif d'apprendre aux gens à communiquer et à collaborer en se servant des technologies modernes - une condition indispensable pour la citoyenneté numérique.

Expérience avec des élèves - comment je me suis engagée personnellement et l'expérience que j'en ai tirée

« Mon projet a commencé lorsqu'une femme a contacté l'école pour demander des cours de rattrapage pour un petit garçon. Une semaine plus tard, j'ai commencé à aider ce garçon à faire ses devoirs. Mehmet a 10 ans et est en CME2. Nous nous sommes vus tous les lundis de 16 à 17 heures, au FaBiZ, le nouveau centre familial à Buxtehude. Je l'ai aidé à faire ses devoirs, principalement en mathématiques et en allemand. Deux semaines plus tard, il m'a présenté son camarade de classe et meilleur ami Sehrat. Je leur ai donc donné des cours à tous les deux. Lorsque nous terminions les devoirs et qu'il restait un peu de temps, je pratiquais la lecture à voix haute avec les deux garçons. L'intonation et l'observation des pauses n'étaient pas toujours faciles pour Sehrat et Mehmet. Puis, un lundi, les deux garçons sont arrivés accompagnés de deux petites filles, qui m'ont demandé si elles pouvaient aussi se joindre à nous ! Comme elles m'ont demandé si gentiment si elles pouvaient s'asseoir et assister, je n'ai pas pu le leur refuser. Il s'est avéré que l'une des filles était la petite sœur de l'un des garçons. Vers la fin de l'année scolaire, les élèves recevaient peu de devoirs, alors j'ai dû réfléchir moi-même à des activités. J'ai eu l'idée de créer un arbre conceptuel sur un sujet spécifique. Cette tâche les a beaucoup amusés, car c'était une activité totalement nouvelle pour eux. Ensuite, nous avons joué avec les concepts qu'ils avaient inscrits sur leur arbre en inventant une pantomime. »

Julia, Halepaghen Gymnasium Schule (Allemagne)

Projets portant sur la migration

Nos élèves changent les choses



**Enseignante eTwinning,
établissement scolaire :**

Begoña Rey, Colegio de la Inmaculada
Concepción (Espagne)

« La citoyenneté numérique active peut contribuer à changer la situation. Elle peut encourager les élèves de différents pays à réfléchir sur les questions d'actualité en Europe pour essayer de trouver des solutions. »

Begoña Rey, Colegio de la Inmaculada
Concepción (Espagne)



Écoles partenaires (pays) : 10 écoles partenaires (CZ, ES, TR, PT, NO, IT, NL)



Âge des élèves : entre 14 et 18 ans



TwinSpace: <https://twinspace.etwinning.net/11715/home>

Résumé : Le titre du projet est « WE ARE MAD (Making A Difference) » (Nous changeons les choses). Les élèves réfléchissent sur des questions d'actualité en Europe et essaient de trouver une solution. Les thématiques actuelles (par exemple, les réfugiés) sont abordées sous l'angle suivant : « Le nouveau visage de l'Europe ». Les élèves travaillent en groupes et discutent, et ils s'adressent à différentes organisations travaillant dans le domaine dont ils traitent. Ils se servent de différents outils du web 2.0 pour partager, communiquer et afficher les résultats. À la fin, les élèves signent les propositions qu'ils ont faites. Le processus et les résultats sont partagés dans un blog.

Expérience des élèves

- débat et adoption d'une proposition sur les réfugiés

« Nous, les élèves de Jacob van Liesveldt (Pays-Bas) et Inmaculada School (Espagne), avons débattu et approuvé la proposition suivante :

« Tout d'abord, nous ne devons pas considérer les réfugiés comme des numéros. Par conséquent, nous n'utiliserons pas de termes tels que « répartir ». Ces réfugiés sont des personnes comme nous. La seule différence, c'est qu'ils fuient une zone de guerre, qu'ils ont besoin de notre aide et qu'ils doivent pouvoir jouir des mêmes droits que les habitants de l'Union européenne.

Nous n'aspérons pas à fermer les frontières, nous respectons donc l'accord de Schengen. Dans un premier temps, la proposition que nous avons adoptée indiquait qu'il fallait « répartir » les réfugiés dans les pays en fonction de la richesse du pays. Nous sommes conscients que nous ne devons pas considérer ces étrangers comme des numéros, mais ils arrivent en grand nombre et il est difficile de trancher sur la question de savoir si nous devons laisser à chaque réfugié la possibilité de choisir son pays d'accueil.

Les pays exposés à des conditions économiques difficiles recevront de l'argent de pays plus riches, dotés d'une économie plus ou moins stable. Une fois la guerre terminée, nous entendons offrir à tous les réfugiés la possibilité de retourner dans leur pays.

Cette proposition est une conclusion générale, dont les détails doivent encore être discutés. Elle peut dès lors être considérée comme un accord de principe. »

Ignacio Alonso Vigil (Espagne) et Jaimy (Pays-Bas)

<http://thechangingfaceurope.blogspot.com.es/>



Des élèves de l'établissement Colegio de la Inmaculada Concepción (Espagne) en train de débattre des questions avec leurs collègues

Qui es-tu - pars à la recherche de tes origines avec nous



Enseignante eTwinning, établissement scolaire : Birgitta Flodén, Hässelbygårdsskolan, Suède



Écoles partenaires (pays) : 5 écoles partenaires (SE, DE, UK)



Âge des élèves : entre 11 et 16 ans



TwinSpace: <https://twinspace.etwinning.net/244/home>

Résumé : Ce projet interdisciplinaire met l'accent sur la migration et la tolérance. La participation des élèves a été impressionnante, tout comme la vaste gamme d'outils informatiques utilisés. Les élèves ont travaillé ensemble et émis des commentaires sur leurs travaux respectifs, et ils ont participé à l'élaboration et à l'évaluation du produit final. Un impressionnant travail de collaboration a également été réalisé par les enseignants participant au projet, qui se sont rendus à Londres pour rencontrer la coordinatrice chargée de l'éducation du Migration Museum Project, une visite qui a permis d'enrichir l'apprentissage et les activités des élèves.

Emily Miller, Education Officer at the Migration Museum Project, London sharing her inspiring ideas and giving feedback on our project plan, October 2014

Useful for all 3 partners:

Emily Miller, coordinatrice chargée de l'éducation au Migration Museum (Londres), discute avec les élèves

Projet portant sur l'environnement

Je prends soin de mon environnement



**Enseignant eTwinning,
établissement scolaire :**

Juan F. Peñas Viso, CPEIP San Babil, Espagne



Écoles partenaires (pays) :

5 écoles partenaires (ES, PL, FR, IT, UK)



Âge des élèves : entre 8 et 13 ans



TwinSpace: <http://new-twinspace.etwinning.net/web/p96559/welcome>

« Mobilisez-vous et mettez en œuvre un projet eTwinning dans votre communauté. »

Juan F. Peñas Viso, CPEIP San Babil, Espagne

Résumé : L'objectif du projet était de susciter une prise de conscience et de réfléchir aux mesures que nous pouvons tous prendre pour améliorer notre environnement. Les résultats ont été partagés avec la communauté scolaire. Tout au long du projet, les élèves ont utilisé des ressources numériques pour présenter leur travail, rechercher des informations et travailler de façon créative avec les partenaires. Les jeunes élèves ont travaillé avec des équipes internationales sur différentes activités dans l'espace TwinSpace. Parmi ces activités, citons « Your Voice is Your Strength » (Ta voix est ta force), dans le cadre de laquelle les élèves ont enregistré et diffusé une série de messages sur des aspects relatifs à l'environnement qui leur tiennent à cœur.



Affiche du projet



Enseignant eTwinning, établissement scolaire :

José Ramón Jiménez, Lucas Rey-Matias Landaburu, Espagne



Écoles partenaires (pays) : 7 écoles partenaires (ES, IT, PL, GR)



Âge des élèves : entre 9 et 11 ans



TwinSpace: <http://new-twinspace.etwinning.net/web/p97722/welcome>

Résumé : Ce projet a pour objectif d'examiner les problématiques de la consommation d'eau, du recyclage des matériaux et des énergies renouvelables avec des élèves du primaire dans quatre pays européens. Grâce à ce projet, les élèves ont pris conscience de l'importance d'utiliser l'énergie de manière responsable, et ont découvert les avantages du recyclage. Les élèves ont ensuite fait part de leurs acquis à leur famille, à la communauté locale et aux autorités. Ils ont également aidé une organisation locale à planter des arbres. Les écoles ont pu travailler ensemble en faisant appel à un large éventail d'activités d'apprentissage collectif. Grâce à ces actions et à la diffusion du projet, les autorités locales ont abordé la problématique du recyclage en fournissant des bacs de recyclage à l'école.

Eau - Une expérience globale sur les hydrogels



Enseignante eTwinning, établissement scolaire : Balazs Kecskemeti,

Ballysillan Primary School, Royaume-Uni



Écoles partenaires (pays) : 133 écoles partenaires



Âge des élèves : entre 5 et 18 ans



TwinSpace et liens :

<https://twinspace.etwinning.net/14907/pages/page/81592>

<http://www.rsc.org/learn-chemistry/collections/experimentation/collaborative-chemistry/water-global-experiment-with-hydrogels>



Le projet eTwinning participe à l'expérience mondiale organisée par la Royal Society of Chemistry

Résumé : les élèves dans les écoles eTwinning se sont associés à des milliers d'élèves du monde entier pour prendre part à l'expérience mondiale sur les hydrogels 2015 organisée par la Royal Society of Chemistry (RSC). Les élèves ont été invités à explorer les effets que les hydrogels (un produit fabriqué par l'homme) ont sur le cycle de l'eau avant de partager leurs résultats avec d'autres classes dans le monde entier. Chaque expérience comportait des instructions faciles à suivre concernant les apprentissages des élèves, les ressources nécessaires, les notes des enseignants et la méthode à utiliser. Les données recueillies de 3 expériences ont ensuite été mises en ligne sur le site web consacré à l'expérience. Le projet eTwinning était ouvert à tous les enseignants, sans qu'une expérience spéciale ne soit requise.

L'eau - gardez la tête froide - restez au chaud



Enseignante eTwinning, établissement scolaire : Diana Linford, Steeton Primary School (Royaume-Uni)



Écoles partenaires (pays) : 21 écoles partenaires (UK, TR, UA, GE, SL, GR)



Âge des élèves : entre 10 et 12 ans



TwinSpace: <https://twinspace.etwinning.net/1703/home>

Résumé : Ce projet a pour objectif d'engendrer des économies d'énergie grâce à la mise en œuvre de bonnes pratiques. Il encourage les élèves à faire preuve d'esprit critique et à comparer différentes pratiques et différentes visions pour créer un monde meilleur. Le projet visait l'échange de bonnes pratiques pour réaliser des économies d'énergie à la maison et à l'école et la promotion de solutions économes en énergie auprès des élèves, des parents, des dirigeants d'écoles et des communautés locales. Les activités prévoyaient l'organisation de concours du meilleur logo et du meilleur slogan dans les écoles, de débats sur la problématique du changement climatique et de discussions sur l'efficacité énergétique à l'école et lors d'une rencontre virtuelle avec les écoles partenaires. L'événement s'est déroulé à l'occasion de la « Journée de la Terre » avec d'autres élèves, les parents et les représentants. Les deux slogans retenus dans le cadre du concours du meilleur slogan étaient

« *Wasting money is pretty bad, but losing the Earth is even worse* » (*Gaspiller de l'argent c'est grave, mais perdre la Terre, c'est encore pire.*) *Natasha K et Izza A, Steeton School (Royaume-Uni) et*

« *Stop it flowing, keep it going!* » (*Halte au gaspillage, oui à la pérennité !*) *Addington Primary School (Royaume-Uni)*



Logo lauréat créé par Erin J, Burley Oaks Primary School, Angleterre



Enseignante eTwinning, établis

Dagmara Konopkova,
Col.legi Internacional SEK
Catalunya, Espagne

« eTwinning favorise la communication ouverte avec les partenaires et la pensée critique. »
Dagmara Konopkova, Col.legi Internacional SEK
Catalunya, Espagne



Écoles partenaires (pays) : 6 écoles partenaires (ES, PL, GR, TR, SL)



Âge des élèves : entre 5 et 11 ans



Prix : Labels de qualité européen et national



TwinSpace : <https://twinspace.etwinning.net/2831/home>

Résumé : Le projet s'appuie sur la science, la littérature, l'art et les TIC pour sensibiliser les élèves aux questions environnementales et leur faire prendre conscience de l'importance de préserver l'environnement. Les membres ont travaillé sur les questions environnementales en utilisant une approche multidisciplinaire efficace et divertissante, qui a encouragé le travail d'équipe, la communication ouverte avec les partenaires et la pensée critique. Après avoir examiné les questions environnementales à l'école, les élèves ont travaillé ensemble pour préparer des mises en scène, des vidéos et des présentations, et pour rédiger une histoire autour du personnage de fiction « Inspecteur Green ». Cette histoire a été rédigée en collaboration avec : les élèves turcs qui ont développé les caractères et la trame ; les élèves espagnols qui ont rédigé le début de l'histoire ; les élèves polonais qui ont développé l'histoire et les élèves slovènes qui ont rédigé la fin.



Les élèves espagnols publient leur vidéo, Dagmara Konopkova,
Col.legi Internacional SEK Catalunya, Espagne



Les élèves de l'établissement Szkoła Podstawowa (Pologne) réfléchissent à la suite de l'histoire



Les élèves espagnols se sont rendus dans leur station de radio locale pour présenter le projet

2.3 Utilisation sûre et responsable

La citoyenneté numérique permet aux gens de tirer parti des technologies numériques de façon sûre et efficace. Chaque année, un nombre croissant d'écoles à travers le monde participent à la Journée pour un Internet plus sûr.¹¹ Cette année, l'événement a eu lieu le mardi 9 février 2016, et a été placé sous le thème « Contribue à un Internet meilleur ! ». La Journée pour un Internet plus sûr a été célébrée dans plus de 120 pays aux quatre coins du monde. En Europe au moins **21 000 écoles** et plus de **19,5 millions de personnes** ont pris part à des activités en rapport avec cette journée.

Les projets eTwinning présentés dans cette section ont obtenu l'eSafety Label. Ce label permet aux écoles d'évaluer leur positionnement en matière de sécurité en ligne. Il tient compte de l'infrastructure, des politiques et de la pratique, et élabore un plan d'action personnalisé pour l'école.



Carte illustrant la participation mondiale à la Journée pour un Internet plus sûr 2016 (insert quality image)

11 <https://www.saferinternetday.org/web/sid/home>

Qu'est-ce que l'eSafety Label ? www.esafetylabel.eu

Outil gratuit pour aider les enseignants à maîtriser l'intégration des TIC en classe

Service d'accréditation et de soutien en matière de sécurité en ligne à l'échelle européenne

Équipement des écoles en ressources pour sensibiliser le public à la sécurité en ligne

Qu'est-ce que la Journée pour un Internet plus sûr ? www.saferinternetday.org

La Journée pour un Internet plus sûr est organisée chaque année au mois de février dans le cadre de la stratégie Better Internet for Kids¹² de la Commission européenne pour promouvoir une utilisation plus sûre et plus responsable des technologies en ligne et des téléphones portables, en particulier auprès des enfants et des jeunes aux quatre coins du monde.

Nous allons commencer par le mini-cas, « **Better e-Safe than Sorry** » (En ligne, mieux vaut prévenir que guérir) pour montrer comment les enseignants eTwinning ont transformé l'activité visant à obtenir l'eSafety Label en un projet de collaboration réussi avec les écoles et les élèves partenaires. Ensuite, nous vous présenterons deux brefs descriptifs de projets qui comportent des liens vers des informations supplémentaires : tout d'abord, celui du projet « **Medienkoffer** » (Kit média), qui porte sur le cyberharcèlement, et ensuite, celui du projet « **Net is the Key** » (Le Net, c'est la clé), qui s'appuie sur la Journée pour un Internet plus sûr.

¹² <https://www.betterinternetforkids.eu/web/portal/home>

Projets portant sur la sécurité en ligne

En ligne, mieux vaut prévenir que guérir



Écoles partenaires (pays) :

8 écoles partenaires
(NL, DG, DK, ES, UK, FR)



Âge des élèves : entre 12 et 15 ans



TwinSpace:

<https://TwinSpace.etwinning.net/4386/home>

« eTwinning permet aux enseignants d'accéder au monde des pratiques d'enseignement et d'apprentissage innovantes faisant appel aux technologies numériques. En développant leurs propres compétences numériques, ils deviennent des citoyens du numérique de plus en plus aguerris, et peuvent transmettre leur savoir-faire à leurs élèves. Grâce au partage de pratiques, aux formations et aux projets eTwinning, les enseignants eTwinning, et à travers eux, les élèves, développent des compétences relevant de la citoyenneté numérique dont ils pourront se servir tout au long de leur vie. »

Maxime Drouet, Collège Paul Gauguin, France

« La recherche et les produits réalisés dans le cadre d'un projet eTwinning peuvent profiter à la communauté scolaire tout entière. »

Miguel Garcia, IES San José, Espagne

Comment le projet soutient l'appartenance à la société numérique :

De manière générale, les projets eTwinning renforcent les compétences en TIC des élèves et des enseignants, mais ce projet vise à les doter des outils nécessaires pour mieux naviguer dans le monde en ligne et mieux le comprendre. Ce projet a pour objectif de mettre en œuvre les bonnes pratiques en matière de TIC dans les écoles et de sensibiliser les élèves et les écoles aux enjeux relatifs à la sécurité en ligne. L'objectif du projet est de mettre en œuvre les bonnes pratiques en matière de TIC pour renforcer la sensibilisation des élèves à la sécurité en ligne, grâce à l'élaboration d'un plan d'action pour la sécurité à l'école qui se base sur les réflexions et l'échange d'expériences et d'idées avec les écoles partenaires.

Comment le projet soutient l'utilisation des technologies pour interagir activement avec la société :

Les élèves utilisent entre autres les TIC pour effectuer des recherches et comprendre et présenter des concepts importants, tels que les réseaux sociaux, l'utilisation des smartphones, les sextos, les sollicitations en ligne, les jeux vidéo, le cyberharcèlement et le plagiat. À travers le projet, ils élaborent et mettent en œuvre les bonnes pratiques en matière de TIC à l'école, en définissant une politique d'utilisation acceptable ou en l'améliorant. Ils mettent au point des activités pour sensibiliser le public à la sécurité en ligne, améliorer leurs compétences en anglais et travailler/faire des recherches de manière collaborative. Les enseignants, les élèves et les familles tireront parti du plan d'action pour la sécurité en ligne conçu dans le cadre du projet.

Comment le projet a permis d'obtenir les résultats escomptés de manière sûre et efficace :

Le projet vise à mettre en œuvre des pratiques favorisant la sécurité en ligne, en se servant de l'espace TwinSpace pour les échanges entre élèves et en développant des plans d'action pour la sécurité en ligne (eSafety Label). Le travail réalisé dans le cadre du projet débouchera sur un plan d'action pour la sécurité en ligne qui profitera à la communauté scolaire tout entière (voir tableau ci-dessous).

Better e-Safe than Sorry (En ligne, mieux vaut prévenir que guérir) : plan d'activité du projet	
Juillet - août	Élaboration du plan d'action pour la sécurité en ligne - http://www.esafetylevel.eu
Septembre - octobre	Prise de connaissance - Présentations vidéo de nos élèves - enquête en ligne sur la sécurité en ligne - présentation vidéo des plans d'action pour la sécurité en ligne
Novembre - décembre	Réalisation de recherches - Présentation graphique résumant les problèmes que nous rencontrons dans nos écoles - Enquête et présentations graphiques sur les pratiques
Janvier - février	Présentation des résultats - Prezi + vidéo
Mars - avril	Identification de solutions - Élaboration d'une politique d'utilisation acceptable
Mai - juin	Renforcement de la sensibilisation à la sécurité en ligne - Affiche pour susciter une prise de conscience - Nouvelle enquête en ligne

Exemple d'un plan pour l'obtention de l'eSafety Label



*Des élèves néerlandais travaillent sur leurs affiches sur la sécurité en ligne, qui comportent des conseils ou des recommandations pour les pairs, les collègues et le conseil d'établissement
Dennis Jurhill, Sint Michael College, Pays-Bas*



*Des élèves espagnols répondent à l'enquête d'évaluation
« Nous avons presque fini ! » déclare Miguel Garcia, ISE San José (Espagne)*

Kit média



Écoles partenaires (pays) :
6 écoles partenaires (DE, SL, GR, PL)



Âge des élèves : entre 11 et 16 ans



TwinSpace:
<https://twinspace.etwinning.net/9547/home>

« Grâce à eTwinning, les élèves deviennent des citoyens européens et se forment des connaissances solides pour une utilisation responsable des médias et des TIC. »

Elke Tertocha, Sonderpädagogisches Förderzentrum Pestalozzi, Allemagne

Résumé : Dans le cadre de ce projet, six écoles partenaires ont exploré la problématique du cyberharcèlement à l'aide de différents supports (chansons, histoires illustrées, vidéos et photos). Les élèves ont pris conscience de la différence entre espace privé et espace public, le droit d'auteur et la vie privée, et ont consigné ces informations dans leur kit média. L'un des produits finaux, le manifeste international contre le cyberharcèlement a été signé par les différentes écoles.



Enseignant eTwinning, établissement scolaire :

Buğra İnal, Halit Ziya Usaklıgil Ortaokulu, Turquie et Annalisa Terruzzi, Scuola primaria E.CANZIANI, Italie



Écoles partenaires : 9 écoles partenaires (IT, TR, RO, BG, UK, PL)



Âge des élèves : entre 6 et 14 ans



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/2578/pages/page/22824>

Résumé : Le principal objectif du projet est de faire comprendre aux élèves dans quelle mesure les technologies peuvent les aider à travailler ensemble, à partager des idées en ligne, et à promouvoir une utilisation juste et sûre d'Internet, de même que l'intégrité numérique sur le Web. En un mot, le projet vise à apprendre aux élèves à devenir des « citoyens du numérique ». Les enseignants et les parents aident les élèves pendant le processus d'apprentissage de compétences numériques, et des événements et des campagnes sont organisés pour promouvoir l'utilisation efficace d'Internet (par exemple, la Journée ou la Semaine pour un Internet plus sûr). Le projet vise à renforcer les compétences de communication des élèves, leur créativité, leur capacité de gestion, leur compréhension du concept de sécurité et leur bien-être lors de l'utilisation des TIC afin de développer une « citoyenneté numérique ». Chaque activité est axée sur le comportement envers les autres internautes, et offre aux élèves des conseils sur l'utilisation des réseaux sociaux et le partage d'informations à caractère personnel.

Conclusion







3. Conclusion

« La citoyenneté numérique ou comment étendre les frontières : la meilleure manière d'apprécier son propre pays est d'en découvrir d'autres. »

Violeta Čiuplytė, BAN Lituanie

Au début de ce livre, dans la section « Tour d'horizon de la citoyenneté numérique », le pays des utilisateurs d'outils numériques est décrit comme un monde sans frontières ni limites, un endroit où le sentiment même de liberté constitue un défi pour ceux qui s'y rendent. Pour être un vrai citoyen de ce pays, les habitants doivent pouvoir se positionner dans quatre domaines bien déterminés. Ils doivent avoir :

- un sentiment d'appartenance ;
- un sens de l'engagement ;
- un sentiment de sécurité associé à un sens des responsabilités et
- un sentiment de confiance et d'habilitation.

Active digital citizens are described as participative, active and using the power of this Les citoyens actifs de l'ère numérique sont décrits comme des citoyens engagés et dynamiques qui se servent de ce monde numérique pour provoquer, réfléchir et utiliser leur créativité pour faire face aux défis qu'ils rencontrent dans leur situation. Les citoyens du numérique actifs et productifs ont une incidence non seulement sur le monde numérique, mais aussi sur le monde physique qui nous entoure. Notre société évolue et est influencée par ce qui se passe dans le monde numérique. Mais les citoyens du numérique actifs n'apparaissent pas comme par enchantement, de même que dans un pays donné, les citoyens ne contribuent pas de manière spontanée à la citoyenneté active. Dans les deux cas, un processus de socialisation et de développement doit avoir lieu.

Les exemples de projets dans ce livre montrent clairement comment, en prenant part à eTwinning, les participants - qu'il s'agisse d'enseignants ou d'élèves - apprennent à se positionner dans ce monde numérique, et il n'existe pas de doute quant au sentiment d'appartenance au monde numérique que ressentent les jeunes.

Ce qui ressort clairement lorsqu'on lit les descriptifs de projets, c'est le sens de l'engagement dont les jeunes font preuve face aux sujets traités (inclusion, migration, protection de l'environnement, activité politique, etc.). Dans le monde, qu'il s'agisse du monde physique ou du monde numérique, il y a toujours ceux qui jouent un rôle passif et se contentent d'observer et ceux qui essaient de changer les choses - ceux

qui ressentent un sens de l'engagement et ceux qui ne le ressentent pas. Les projets présentés ici démontrent qu'eTwinning permet de développer ce sens de l'engagement en suscitant des réflexions sur des situations pouvant s'avérer complexes pour les jeunes participants, mais qui leur montreront ce que cela signifie de s'impliquer pour apporter leur contribution et changer les choses dans le monde qui les entoure.

Il apparaît également qu'ils peuvent développer leur sens des responsabilités, tant pour ce qui est de leurs propres actions dans le monde numérique que de la sécurité des autres. Ils commencent à comprendre comment, dans le monde numérique, les messages peuvent être manipulés, les informations présentées de manière erronée et leur identité et celle des autres, exposées contre leur volonté.

Le célèbre philosophe Wittgenstein a dit un jour « les frontières de mon langage sont les frontières de mon monde ». Dans le monde du XXI^e siècle, l'éducation aux médias à l'ère numérique ne peut pas être négligée. Avec la maîtrise de ces compétences viennent la confiance et l'habilitation, ce troisième domaine décrit au début du livre, à la section « Je possède des compétences numériques ». Il convient de souligner une fois de plus que les projets décrits dans le présent livre permettent aux jeunes d'acquérir des compétences du XXI^e siècle. Les jeunes apprennent non seulement à maîtriser une large gamme d'outils numériques, mais aussi à comprendre comment ces outils fonctionnent et comment ils ont été créés. Ils découvrent également comment d'autres outils pourront être développés à l'avenir pour favoriser la compréhension, la communication et la créativité auprès des habitants du monde numérique. Je l'ai mentionné plus haut, le monde numérique est devenu indissociable du monde physique, les deux étant étroitement liés, de sorte que ce qui se passe dans un monde a un impact indéniable sur l'autre.

Les enseignants qui ont contribué à ce livre montrent amplement que le travail réalisé dans le cadre d'eTwinning porte sur la citoyenneté active, tant dans le monde numérique que dans le monde physique, ce processus de socialisation et de développement mentionné précédemment. Quel est le monde réel ? Pour moi, la réponse c'est les deux. Le monde numérique ne peut pas être dissocié du monde physique et tout essai pour le faire créerait une division artificielle entre les deux.

Enfin, rappelons que ce livre ne montre que la partie visible de l'iceberg en termes de travail réalisé par les milliers d'enseignants et élèves du projet eTwinning !

**Anne Gilleran, responsable pédagogique
Bureau d'assistance européen eTwinning, European Schoolnet**

