



21.MOTIVATION

Comment lutter contre les attitudes négatives à l'égard des outils numériques ?

CONTEXTE

Le contexte général est l'utilisation des outils numériques dans l'éducation des adultes. Les outils numériques sont désormais largement utilisés dans tous les domaines de la vie professionnelle et sociale. Les personnes âgées, qui ont des difficultés à s'adapter à l'évolution rapide des systèmes de communication, réagissent souvent de manière négative à ces changements. Quelles stratégies pourraient permettre de surmonter leurs résistances et leurs préjugés ?

BASE THÉORIQUE

La culture du partage des connaissances adoptée dans les salles de classe peut contribuer à surmonter les attitudes négatives des enseignants et des apprenants vis-à-vis de l'utilisation des outils numériques. Par exemple, si certains participants savent utiliser les applications d'apprentissage informel des langues, ils peuvent enseigner aux autres comment les utiliser. Lorsque tous les participants partagent leurs connaissances sur l'utilisation des applications, des outils et des bonnes pratiques, cela augmente les connaissances de chacun, diminue l'anxiété et améliore la motivation à s'engager dans les activités.

L'ACTIVITÉ EN BREF

Pour pouvoir faire face aux attitudes négatives envers les outils numériques souvent observées chez les personnes âgées, il faut tirer parti des intérêts personnels. L'activité proposée est coopérative et créative, liée au patrimoine artistique et culturel. Elle permet aux participants de découvrir et d'utiliser de façon ludique différents outils de recherche et de communication.

Activités/Solutions

TYPE DE CONTACT

En ligne/hybride/contact

TEMPS NÉCESSAIRE

1h - 1h 30 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS

8-12

TYPE D'ACTIVITÉ

Travail en groupe/paire

GROUPE CIBLE

- Apprenants adultes
- Apprenants seniors

VARIATION DE L'ACTIVITÉ

Cette activité peut être adaptée à d'autres groupes cibles : artisans, professionnels de la culture.

Activités similaires :

- Création d'une exposition virtuelle à l'aide d'un outil spécifique (ex. ArtSteps)
- Création d'une leçon d'art à l'aide d'outils de présentation multimédia

Objectif

- Rendre les adultes plus confiants dans l'utilisation des outils numériques grâce à des activités culturelles qui les intéressent et qui peuvent les aider à comprendre comment les technologies numériques peuvent faciliter l'accessibilité et la diffusion du contenu intellectuel.

Comment se préparer

- Préparer une enquête sur les ressources et les compétences numériques nécessaires : bases sur l'utilisation des smartphones, des tablettes et des PC ; accès à Internet ; utilisation des logiciels de communication en ligne (Skype, Zoom, Meet).
- Sur la base des résultats de l'enquête, personnalisez les réunions en face à face et préparez un tutoriel de base pour l'acquisition des compétences de base (comment se connecter à Internet, comment utiliser un logiciel de communication en ligne, comment télécharger et installer des applications). À l'aide d'un logiciel de bureau à distance (AnyDesk, TeamViewer), organisez une assistance pour ceux qui ont des difficultés avec les activités en ligne.

L'activité étape par étape

1. Illustrez l'activité : "Nous l'avons fait" [création d'un code QR associé à un site/monument d'intérêt dans sa propre ville].
2. Faites un brainstorming avec les participants et choisissez les sites/monuments à illustrer (pour le travail en binôme).
3. Formez des binômes ou demandez aux participants de se mettre par deux.
4. Encouragez les participants à rechercher sur Internet des informations de base sur le site/monument choisi.
5. Demandez aux participants d'élaborer des textes illustratifs (100-120 mots maximum) et de vous les envoyer (via WhatsApp).
6. Présentez le programme permettant de générer les codes QR (par exemple, QR Code Generator) et invitez les participants à télécharger l'application sur leurs appareils (vous pouvez également travailler ensemble via un tableau blanc interactif et vous connecter via Zoom, Skype, etc.)
7. Créez un dossier pour recueillir les textes.
8. Guidez les binômes dans la création et l'enregistrement des codes QR générés.
9. Vérification de l'activité sur le terrain: Si possible, organisez une visite des sites/monuments (même en invitant une personne "extérieure" au groupe) pour expérimenter le fonctionnement des codes QR créés.