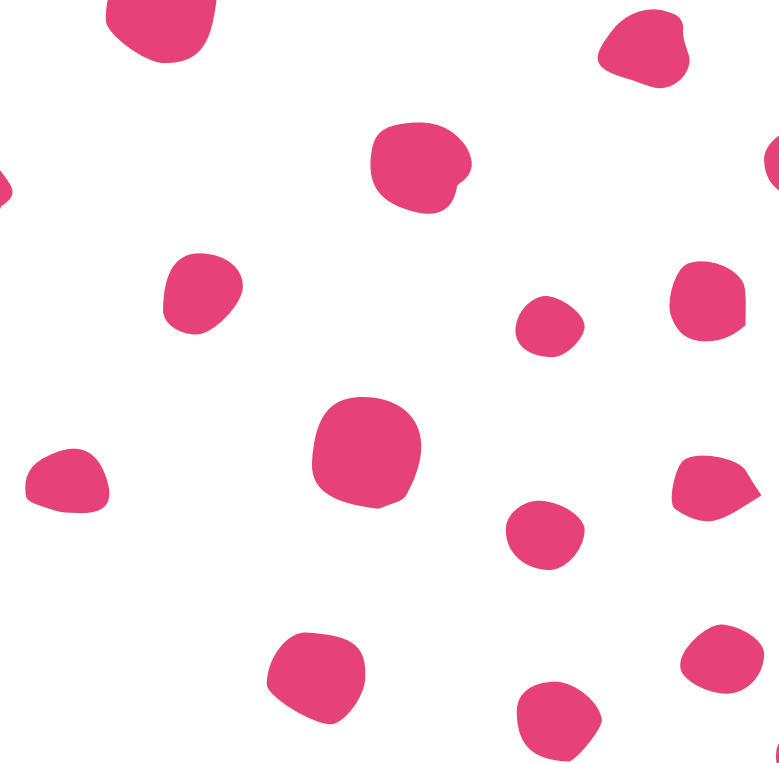
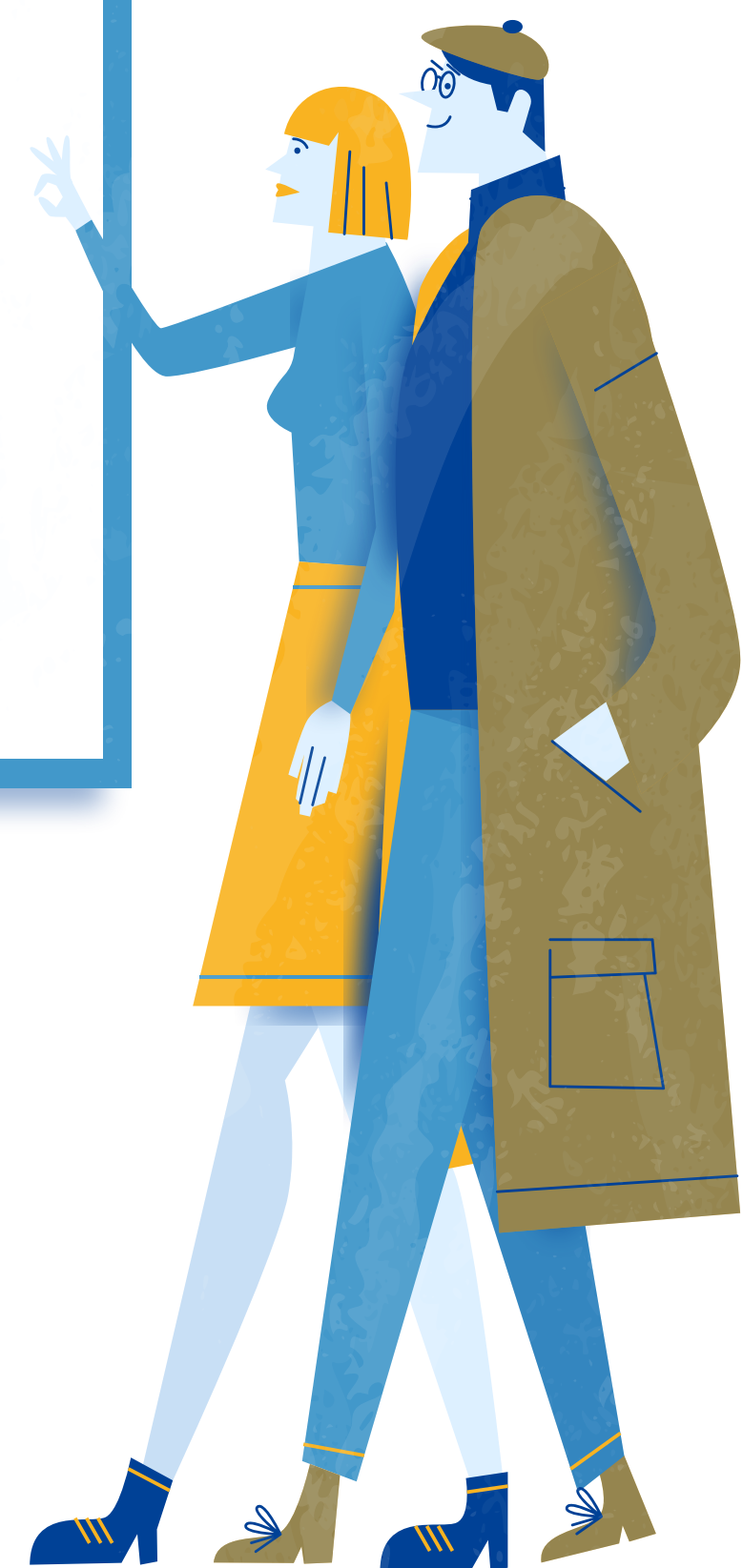
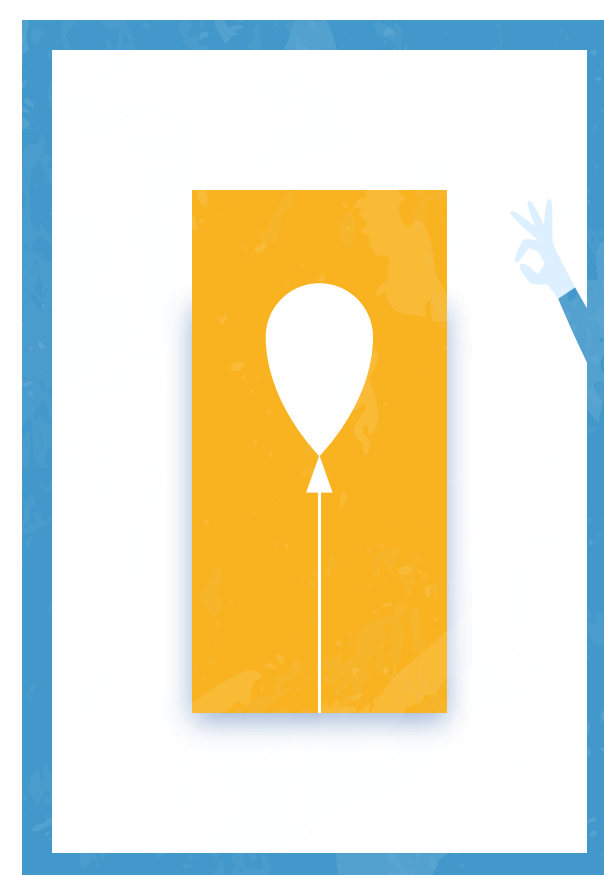




POEME



101 E-Rapport



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Erasmus+

Le projet POEME a été financé avec le soutien de la Commission Européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Projet N°2020-1-FR01-KA226-SCH-095081

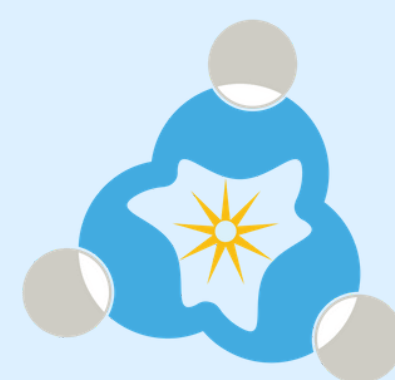


PARTENAIRES

LES APPRIMEURS

Maison d'édition et agence numérique dédiée à l'accompagnement des professionnels du secteur culturel et éducatif vers la création et la diffusion numérique de leurs contenus. Spécialisée dans le format EPUB 3, notre équipe imagine des solutions sur mesure pour répondre aux nouvelles attentes des utilisateurs en termes d'accessibilité, de diffusion et d'interactivité.

Citizens In Power (CIP) est une organisation non-gouvernementale à but non-lucratif chypriote qui répond aux besoins et demandes de la population à travers son engagement dans la vie sociale et civique, en leur fournissant des contenus innovants et des formations gratuites dans de nombreux domaines, comme l'éducation (notamment en ligne), l'inclusion, le marché du travail et la formation continue. CIP travaille principalement au développement de l'éducation, l'entrepreneuriat et de l'apprentissage tout au long de la vie à Chypre et à l'étranger.



**CITIZENS
IN POWER**



LogoPsyCom est une organisation belge spécialisée dans les troubles spécifiques des apprentissages (TSA), dont la dyslexie, la dyspraxie (ou DDC), la dyscalculie, etc. Tous les orthophonistes sont des experts en la matière et leur expertise est souvent sollicitée par plusieurs hôpitaux et cliniques universitaires.

The logo for IASIS, consisting of the word "iasis" in a lowercase, sans-serif font. The letters are filled with a halftone dot pattern, giving it a textured appearance.

L'ONG IASIS est une organisation non gouvernementale à but non lucratif active dans le domaine de l'inclusion sociale et de la santé mentale, qui participe activement à la réforme psychiatrique promue par le ministère de la Santé et de la Solidarité sociale et l'Union européenne. L'objectif principal de IASIS est de fournir un soutien psychologique et une éducation aux personnes qui souffrent de divers degrés d'exclusion, ainsi qu'aux apprenants adultes dans le domaine humanitaire.

SPEL est un réseau d'écoles fondé en 1990 par un groupe d'enseignants qui souhaitaient réinventer le concept de l'Ecole, comme un lieu qui ne se contenterait pas de transmettre des connaissances aux élèves mais les soutiendrait également sur le plan psychologique et social et mettrait en œuvre des méthodes d'enseignement et de formation professionnelle adaptées aux réalités sociales des communautés plus défavorisées. L'objectif de SPEL est d'améliorer les conditions socio-économiques des enfants, des jeunes et des adultes issus de communautés défavorisées par le biais de l'éducation, de la formation et de l'accompagnement.



La DISEPI est une Autorité publique régionale et un lien entre l'autorité centrale, le ministère de l'éducation et des affaires religieuses et les écoles secondaires. Sa mission est le suivi administratif des écoles secondaires de Pieria dans la mise en œuvre des programmes, la nomination du personnel, la gestion des fonds et la communication des priorités de l'éducation nationale dans la planification de l'éducation. La DISEPI supervise 41 écoles secondaires.

TABLE DES MATIÈRES

06	RÉSUMÉ & INTRODUCTION
12	PARTIE 1 : MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT NON FORMELLES IN-SITU ET DIGITALES POUR L'ENSEIGNEMENT D'UNE LANGUE ÉTRANGÈRE
24	PARTIE 2 : UTILISATION DE EBOOKS ET DES FICHES PRATIQUES NUMÉRIQUES POUR L'ACQUISITION DE LA LANGUE ÉTRANGÈRE ORALE ET ÉCRITE
36	PARTIE 3 : DÉVELOPPER LA RECONNAISSANCE ET LA SENSIBILISATION AU PATRIMOINE CULTUREL EUROPÉEN
48	PARTIE 4 : LES EXPOSITIONS NUMÉRIQUES ET IN-SITU EN TANT QU'OUTIL PÉDAGOGIQUE
62	CONCLUSION
63	REFERENCES

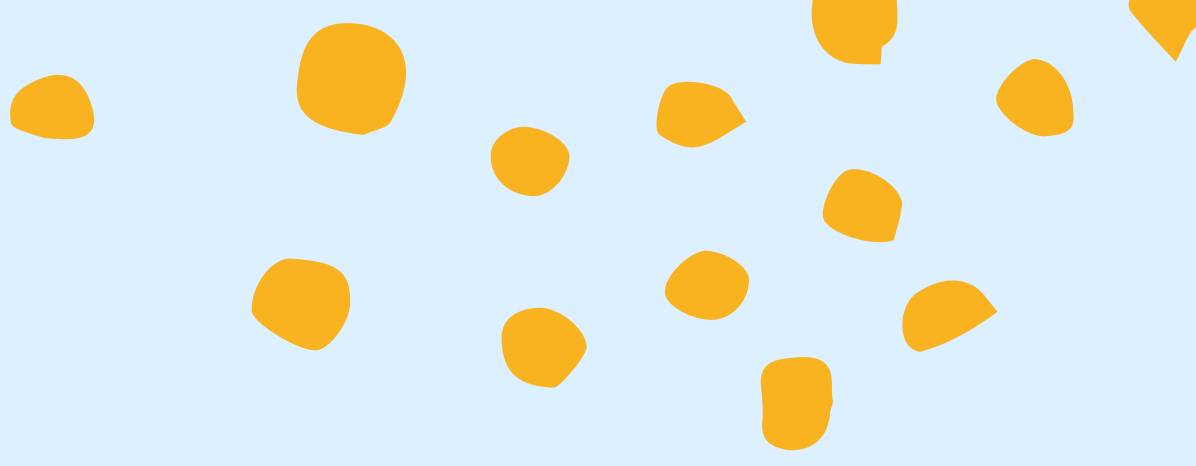
RÉSUMÉ & INTRODUCTION

À PROPOS DU PROJET POEME

Le projet "POEME" est un "Projet menant à une Exposition pour l'intégration d'enfants de migrants au système scolaire européen" qui souhaite équiper les professeurs de langues et les élèves avec du matériel pédagogique innovant au format numérique afin de favoriser l'acquisition d'une langue étrangère.

Parallèlement, "POEME" a pour objectif de faciliter l'intégration des élèves migrants en mettant l'accent sur la sensibilisation au patrimoine culturel européen, ce qui permettrait un effet positif, non seulement sur leur bien-être et leurs résultats scolaires, mais aussi sur leur capacité à s'intégrer et à s'identifier à la culture de leur pays d'accueil. Les expositions qui seront menées lors du projet ont pour ambition d'enrichir et de consolider des compétences qui aujourd'hui indispensables pour notre public cible. Le nombre d'élèves migrants dans les écoles européennes a augmenté de manière exponentielle au cours des dernières années et continuera à le faire longtemps après la fin du projet.

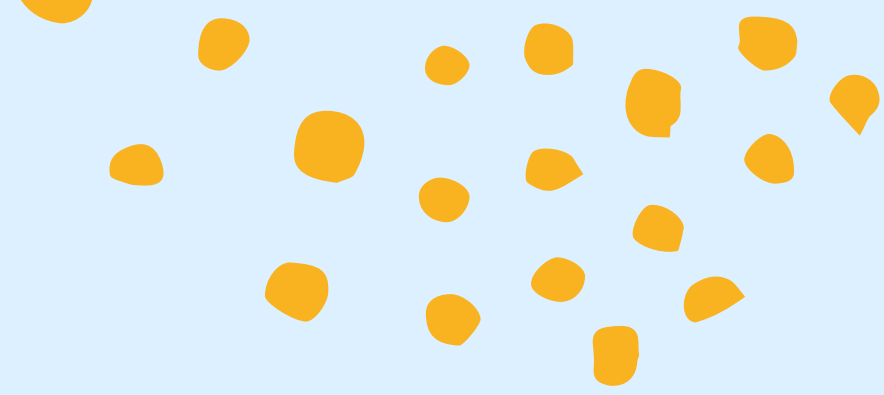
Pour remédier aux faibles niveaux d'inclusion des élèves migrants dans les écoles et au désintérêt pour le patrimoine culturel européen, les écoles doivent s'engager davantage dans les pratiques d'acquisition d'une langue étrangère, mettre en valeur le patrimoine européen et reconnaître leurs avantages en matière d'inclusion sociale et de développement positif de l'enseignement. Le progrès dans l'acquisition d'une langue étrangère - lorsqu'il est fondé sur de notions de patrimoine culturel européen et combiné à l'adoption de pratiques innovantes et au renforcement de compétences numériques - compte parmi les moyens permettant d'atteindre notre objectif. Il renforce le sentiment de compétence et d'estime de soi des élèves ainsi que des enseignants et formateurs, et atténue l'impact de la crise de COVID-19.



D'après le rapport Eurydice de la Commission européenne sur l'intégration des élèves issus de l'immigration dans les écoles européennes (2018), "un élève bien intégré dans le système éducatif, tant sur le plan scolaire que social, a plus de chances de développer pleinement son potentiel". Étant donné que les élèves migrants sont confrontés à des défis qui peuvent affecter leur développement et leur apprentissage - que ce soit en raison du processus de migration, des contextes socio-économiques ou politiques, ou même de leur présence dans l'enseignement - ils risquent finalement de prendre du retard par rapport à leurs camarades natifs.

Pour cette raison, le projet POEME donne la priorité à la création de pratiques innovantes et numériques, par la mise en œuvre de méthodes d'apprentissage mixtes (blended-learning), combinant des documents physiques et numériques afin de développer des solutions sur mesure et des outils de qualité pour les enseignants et les élèves dans le cadre de l'enseignement à distance. Par ailleurs, le projet cherche à encourager davantage les élèves migrants à renforcer leur sentiment d'appartenance à un espace européen commun, en découvrant la diversité culturelle à travers des expositions et en réfléchissant à leur forte influence dans leurs environnements respectifs.

Par conséquent, POEME entend fournir les procédures, les outils et les ressources nécessaires pour améliorer l'intégration des élèves migrants dans la culture de leur pays d'accueil, en introduisant des ressources innovantes pour l'acquisition d'une langue étrangère, basées sur le patrimoine culturel européen, dans les contextes nationaux du consortium et au-delà, afin d'élargir leur capacité à comprendre leur environnement social et à mieux s'intégrer. En améliorant les compétences des professionnels de l'enseignement scolaire et des élèves, POEME les conduit vers plus de résilience, d'adaptation au changement et d'agilité, tant pour l'acquisition d'une langue étrangère que pour la découverte du patrimoine culturel. L'innovation, dans ce cas, est réalisée par une approche participative, où les élèves ont la possibilité de co-créeer un certain nombre de ressources et de développer une conscience multiculturelle. Ces méthodologies permettent de développer des compétences techniques et comportementales en réponse à la crise de COVID-19, mais aussi aux situations de crise en général.

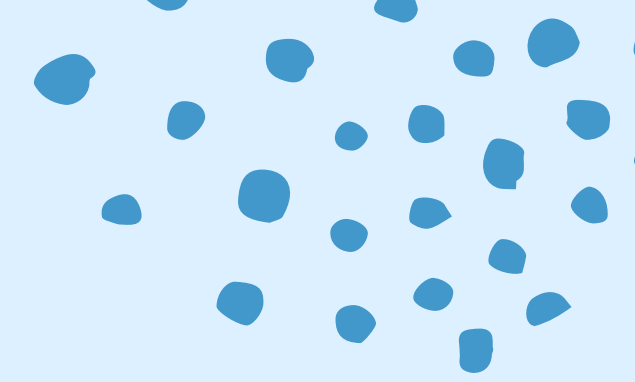


Le projet est centré sur le renforcement des compétences clés telles que la motivation des élèves, le maintien d'une attitude positive des élèves vis-à-vis de l'acquisition des langues et le développement de leur créativité. En outre, les activités prévues leur permettront d'acquérir une meilleure connaissance de soi, de mettre l'accent sur leurs compétences en matière de communication, de les aider à devenir des utilisateurs actifs et interactifs et de renforcer leurs relations avec leurs camarades de classe et leurs enseignants par la co-création et l'échange de connaissances.

Pour lutter contre la faiblesse des performances et le mal-être des élèves migrants dans les écoles européennes par rapport à leurs camarades locaux, le projet POEME a pour mission d'améliorer le développement de l'acquisition d'une langue nouvelle afin d'accroître leur sentiment d'appartenance et leur bien-être général à l'école, ainsi que de réduire les risques de harcèlement dû au fait qu'ils ne parlent pas la langue ou ne sont pas familiers avec certains éléments du patrimoine culturel qui pourraient faciliter leur intégration.

Les ambitions de POEME pour les élèves (12-18 ans) et les professeurs de langues sont les suivantes :

- Acquérir des compétences en langue étrangère en se familiarisant avec la culture européenne, se sentant ainsi plus unis à leurs camarades locaux et comprenant mieux leur pays d'accueil ;
- Permettre l'apprentissage de la langue en valorisant les trésors culturels, tout en utilisant des méthodologies et des matériaux innovants, open source, inclusifs et numériques ;
- Apprendre à utiliser les technologies numériques pour transmettre des connaissances, contribuant ainsi à la modernisation des modèles didactiques dans l'apprentissage des langues et à l'adaptation à l'enseignement à distance ;
- Équiper les élèves âgés de 12 à 18 ans, locaux ou migrants, et leurs enseignants, d'outils efficaces pour organiser une exposition ; de cette manière, les élèves créeront collaborativement tout en pratiquant une langue étrangère et en acquérant des compétences transversales



À PROPOS DE CE E-RAPPORT

Le caractère nécessaire d'un projet tel que POEME ayant été établi, il est important de jeter un premier coup d'œil sur le déroulé de ses activités. Le rapport que vous êtes en train de lire a pour objectif de définir le cadre des notions qui seront abordées dans les prochains travaux du projet.

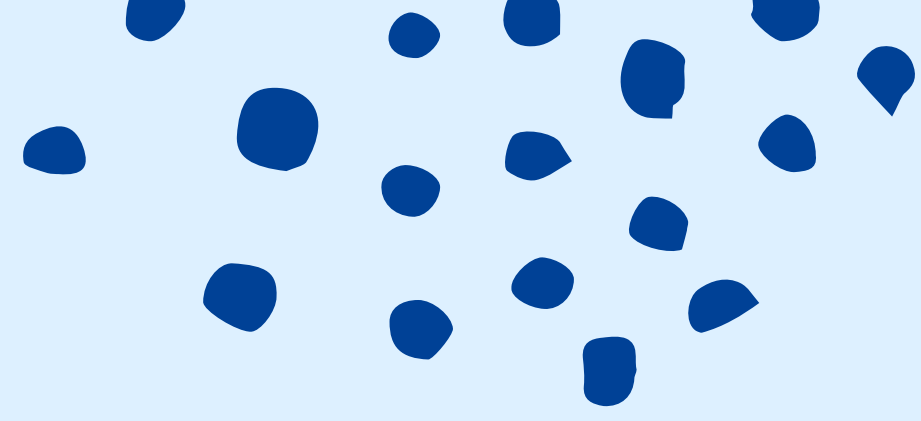
Les principaux objectifs de ce rapport sont les suivants :

- Développer les connaissances des enseignants sur l'utilisation de matériels pédagogiques numériques et en accès libre, tout en expliquant leur valeur pédagogique,
- Donner aux enseignants les moyens d'utiliser des activités pédagogiques stimulantes au sein et en dehors de la classe,
- Présenter des stratégies et des recommandations sur l'utilisation d'approches non formelles pour l'enseignement d'une langue étrangère, tout en développant simultanément la découverte de la culture du pays d'accueil.

Ce rapport, qui servira de base à l'ensemble du projet, soulignera la pertinence des méthodes d'enseignement non formelles, les possibilités offertes par de nouveaux dispositifs comme des fiches pratiques numériques et des ebooks pour l'acquisition d'une langue étrangère, et la valeur de l'intégration du patrimoine culturel européen, en tant qu'outils pédagogiques.

STRUCTURE DE CE E-RAPPORT

Le rapport est structuré de manière à ce que celui-ci permette une compréhension et une exploration de divers sujets d'intérêt pour les élèves et les enseignants. Il est divisé en quatre chapitres principaux qui traitent les sujets qui seront abordés lors des activités du projet, qui sont essentiels à la réalisation du projet. La première partie est une étude des méthodes numériques et matérielles non formelles d'enseignement d'une deuxième langue et des exemples des bonnes pratiques développées jusqu'à présent. Cette partie a pour but de faire découvrir aux enseignants le concept de l'enseignement non formel, de souligner les avantages de l'utilisation de ces méthodologies en général, et pour l'enseignement des langues en particulier, ainsi que d'explorer les façons dont les connaissances des enseignants peuvent être développées grâce à cette méthodologie.

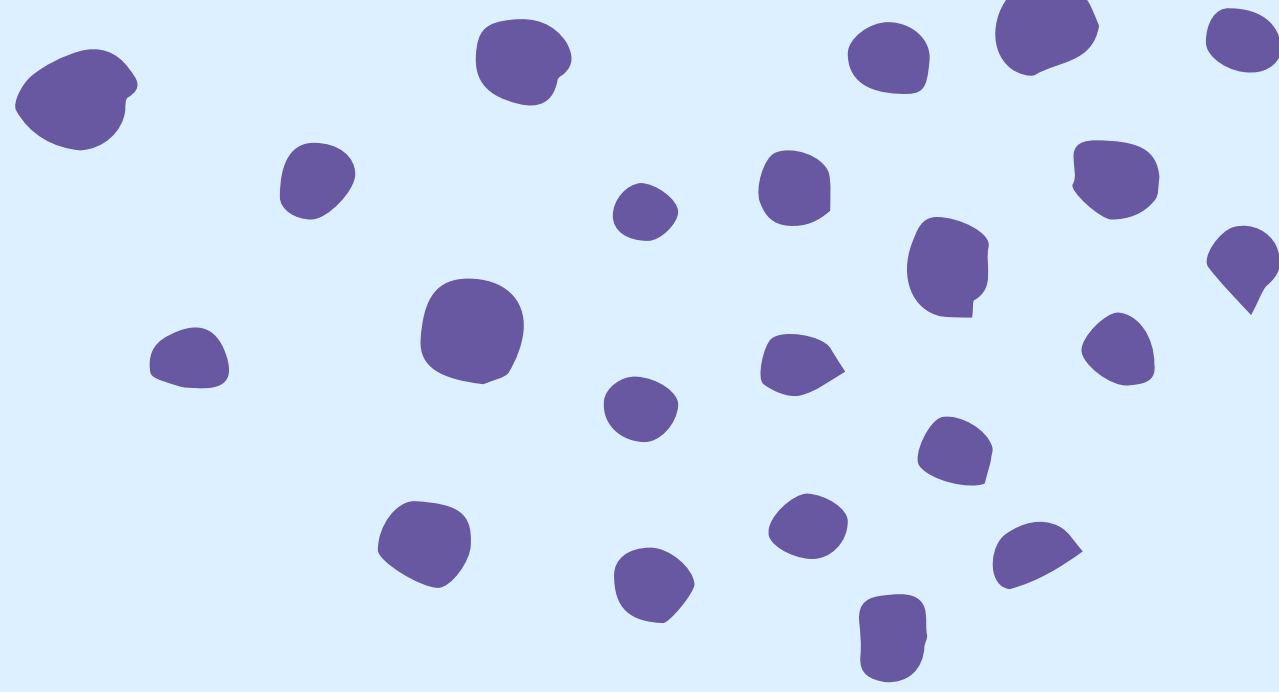


La deuxième partie montrera les possibilités d'utilisation d'ebooks et de fiches pratiques numériques pour le développement de l'acquisition du langage oral et écrit. Cette partie développera ce que sont les ebooks et les fiches pratiques numériques et ce que cela peut impliquer, ainsi que les avantages de la transformation numérique de l'éducation en termes de compétences pour les élèves et les enseignants. Elle comprend aussi des exemples concrets et des ressources externes sur la façon dont ces formats peuvent être élaborés.

La troisième partie est consacrée au processus de développement d'une sensibilité et d'une reconnaissance du patrimoine culturel européen dans l'enseignement. Cette partie définit le patrimoine culturel et ses 4 thèmes principaux, et souligne ses avantages pour l'acquisition d'une langue seconde. Enfin, elle présente des exemples concrets d'utilisation du patrimoine culturel comme outil pédagogique, par les différents pays partenaires et plus largement.

La quatrième et dernière partie du rapport concerne les avantages des expositions (physiques ou numériques) en tant qu'outil pédagogique. Tout d'abord, les expositions sont définies, leur valeur et leur potentiel pédagogiques sont explorés. Cela inclut notamment leur utilité pour l'apprentissage, leur capacité à donner aux enseignants les moyens d'utiliser des pratiques pédagogiques stimulantes et leur impact en termes d'enseignement d'une deuxième langue tout en développant la connaissance de la culture du pays d'accueil. Cette partie analyse également le concept d'élèves co-commissaires/créateurs en termes d'avantages pour l'acquisition de connaissances et de compétences. Enfin, ce rapport se conclut en soulignant la manière dont ce contenu peut contribuer à développer les compétences numériques des enseignants et des élèves-commissaires, grâce à des conseils sur des applications pratiques et une liste exhaustive des compétences développées.

La manière dont ce rapport a été structuré offre aux enseignants et aux élèves la possibilité de se familiariser avec la méthodologie d'enseignement mixte de POEME et de faciliter la création de contenus sur mesure de qualité, tout en adoptant les technologies numériques et les pédagogies innovantes afin de garantir un enseignement inclusif.



Cela permet de relever le défi d'équité, de diversité et d'inclusion, mais peut également être adapté à l'enseignement en ligne et numérique pour atténuer l'impact de la crise de COVID-19.

Il est devenu évident qu'il est important de faire des efforts pour aider les élèves issus de l'immigration à bien s'intégrer dans le système éducatif européen. Il en va de même pour la nécessité d'introduire des méthodologies numériques dans les salles de classe. Sans plus attendre, consultez ce rapport pour découvrir le projet POEME.



PARTIE 1 : MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT NON FORMELLES IN-SITU ET DIGITALES POUR L'ENSEIGNEMENT D'UNE LANGUE ÉTRANGÈRE

L'ÉDUCATION NON-FORMELLE

L'éducation est la mise en œuvre intelligente, respectueuse et optimiste de l'apprentissage et du changement, fondée sur la conviction que nous devrions tous avoir la chance de partager dans la vie (Smith, 2015, 2021). L'apprentissage, qui est l'intention et le résultat de l'éducation, se produit à tout moment et est un processus permanent d'acquisition et de partage de connaissances et de compétences, de manière explicite et implicite. C'est un « processus de vie et non une préparation à une vie future » (Dewey, 1916).

Au cours des années 1990, l'Organisation de coopération et de développement économiques (OCDE) a commencé à promouvoir activement et à reconnaître l'apprentissage comme une démarche tout au long de la vie. L'éducation non formelle et l'apprentissage informel sont devenus plus visibles avec l'introduction du paradigme de l'apprentissage tout au long de la vie à la fin des années 1990 et ont été renforcés par la ratification de la stratégie de Lisbonne en 2000 et plus tard par les stratégies ET 2010 et ET 2020 (Lipnickiené 2018).

Entre l'apprentissage formel et l'apprentissage informel se trouve l'apprentissage non formel, qui peut se produire à l'initiative de l'individu, mais aussi comme un sous-produit d'activités plus organisées. Latchem (2010) souligne la définition de l'UNESCO (1997) de l'éducation non formelle : « activités de formation organisées et durables qui ne correspondent pas exactement à la définition de l'éducation formelle [et] dont la durée peut varier et qui peuvent ou non donner lieu à une certification. »

Ainsi, la coopération entre les acteurs de l'éducation non formelle et les écoles peut ajouter une nouvelle perspective aux pratiques éducatives traditionnelles et accroître la tolérance, l'ouverture, le respect de la diversité et la compréhension entre les enfants, ainsi que renforcer les efforts des écoles pour répondre aux besoins spécifiques des groupes d'enfants vulnérables (Golubova, 2018).



ENSEIGNEMENT NUMÉRIQUE ET PHYSIQUE DANS L'ÉDUCATION NON FORMELLE

L'apprentissage numérique est toute pratique pédagogique qui utilise efficacement la technologie afin d'améliorer les expériences d'apprentissage des élèves grâce à des contenus innovants et stimulants (textes, images, vidéos...), un enseignement individualisé, et des possibilités d'apprentissage en tout lieu et à tout moment (Education in Digital Age 2019).

L'apprentissage numérique intègre et parfois remplace les pratiques éducatives traditionnelles. Cela peut être dû à l'émergence de nouveaux besoins éducatifs à satisfaire ou à des circonstances particulières, telles que la récente pandémie de COVID-19 ou encore la scolarisation de populations migrantes qui ne sont pas encore prêtes (ou éligibles) pour le système scolaire (Commission européenne 2020). Le niveau de recours aux outils numériques peut varier de la simple utilisation de tablettes à la place du papier ou d'un projecteur à la place d'un tableau, à l'intégration de logiciels et d'équipements plus sophistiqués afin de soutenir ou de remplacer l'enseignement physique. Bien entendu, la technologie numérique doit être déployée de manière adéquate et cohérente afin de contribuer à la réalisation d'une éducation et d'une formation de qualité pour tous les apprenants (Commission européenne 2020 ; Sefton & Green 2004 ; Parlement européen 2020).

Il est important que les théories de l'apprentissage sous-tendent l'intégration des outils numériques dans la pratique enseignante. « Ils fondent les principes selon lesquels les gens apprennent et permettent d'expliquer, de décrire, d'analyser et de prédire l'apprentissage et aident les enseignants à prendre des décisions plus éclairées » sur la conception, le développement et le déploiement de l'apprentissage intégrant des outils numériques (Maurath 2020).

ACQUISITION DE LANGUE ÉTRANGÈRE

L'acquisition d'une langue étrangère est un très bon exemple de connaissance pouvant être acquise de manière formelle, informelle et non formelle au moyen d'enseignement présentiel et distanciel. (Eaton 2010 ; Kalogirou & Trimmis 2010; Lai et al. 2015). Le terme « acquisition de langue étrangère » décrit la procédure suivie par les apprenants pour apprendre une langue étrangère.

Selon Krashen (1994), le processus d'acquisition d'une langue étrangère comprend cinq étapes : la préproduction, la production précoce, l'émergence de la parole, la maîtrise intermédiaire et la maîtrise avancée. Le Cadre européen commun de référence pour les langues décrit la maîtrise des langues étrangères selon six niveaux : A1 et A2, B1 et B2, C1 et C2, comme le montre la figure 1 ci-dessous.

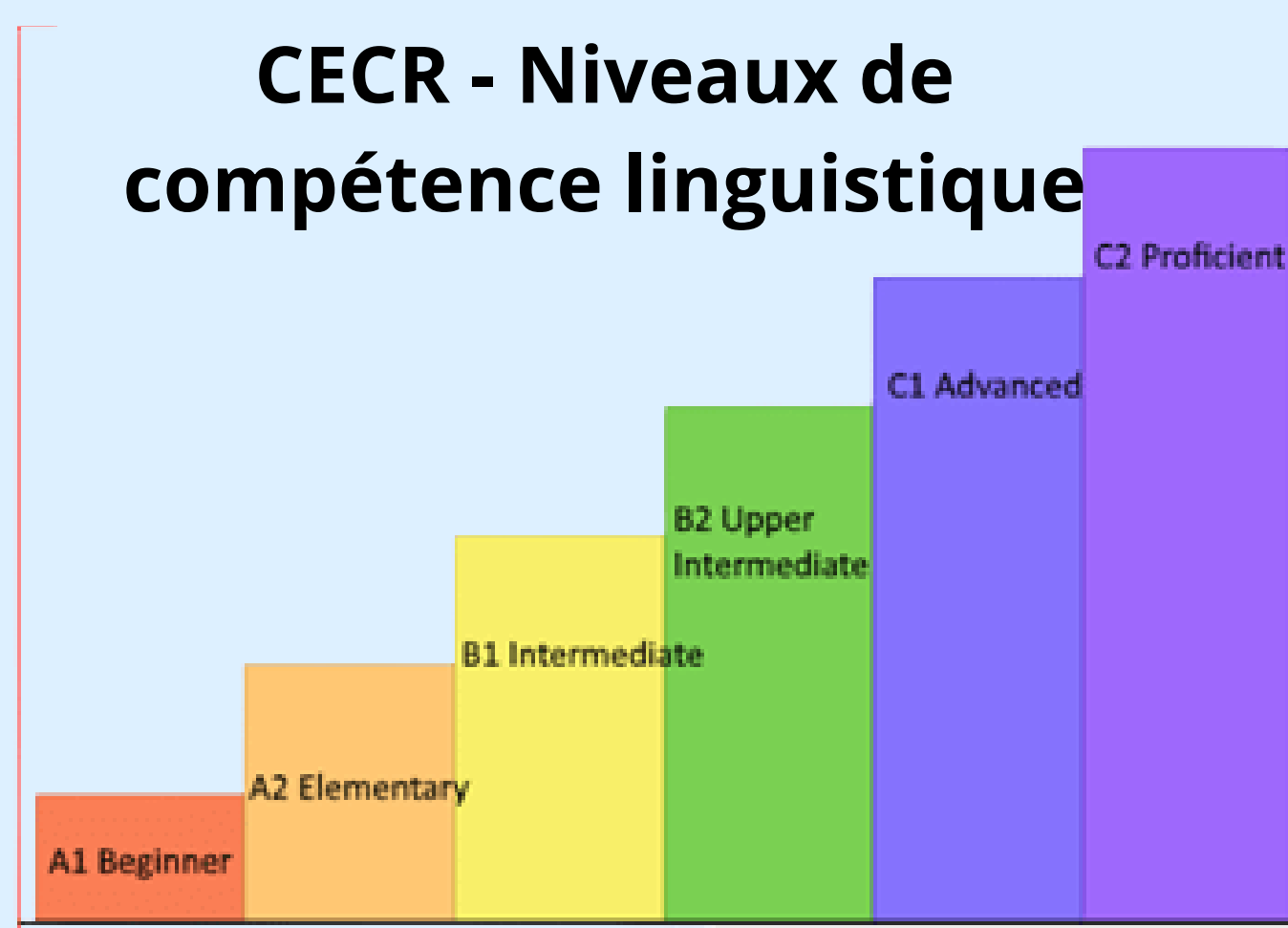


Figure 1 (Source: <https://talkwithmyneighbor.com/levels-of-language-proficiency/>)

Des études ont montré les avantages considérables de la mise en place de méthodes d'enseignement de langue formelles et non formelles ensemble (Lai et al. 2015). En d'autres termes, les expériences d'apprentissage en dehors de la salle classe peuvent être considérées comme des expériences d'apprentissage qui contribuent à et maintiennent la diversité globale dans l'expérience d'apprentissage des langues.

AVANTAGES DE L'APPRENTISSAGE MIXTE ET DE L'ÉDUCATION NON FORMELLE

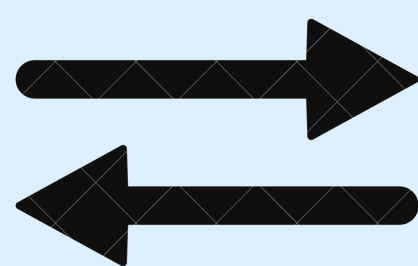
L'éducation non formelle possède un grand potentiel pour aider un large éventail d'apprenants à atteindre des conditions plus souhaitables et enrichissantes pour eux-mêmes et leurs communautés (Latchem 2014). L'éducation non formelle peut être abordée au moyen de méthodes d'apprentissage mixtes, de pratiques et d'outils en plus de la pratique in vivo.

Selon le Oxford Dictionary, l'apprentissage mixte (blended learning) est une méthode d'enseignement dans laquelle les élèves apprennent via les médias numériques et en ligne ainsi que via l'enseignement traditionnel en personne. L'apprentissage mixte combine les pratiques pédagogiques traditionnelles avec une approche basée sur la technologie moderne (Yalçinkaya 2015) et serait un moyen plus efficace que les cours purement en face à face ou purement en ligne (Moodlelearning 2015).

La figure suivante tente de présenter les principaux bénéfices de l'éducation non formelle et de l'apprentissage mixte tels que nous les avons trouvés dans la littérature (Commission européenne 2020; L'éducation à l'ère numérique 2019; Kalogirou et al. 2020 etc.)

EDUCATION NON FORMELLE

- Éducation non formelle
- Flexibilité (temps et lieu)
- Adaptabilité aux besoins pédagogiques individuels et au contexte social
- Amélioration du développement personnel
- Développement des compétences professionnelles
- De meilleurs résultats scolaires



EDUCATION MIXTE

- Facilitation et amélioration de l'enseignement
- Une expérience d'apprentissage enrichie et de meilleure qualité
- Plus efficace qu'une instruction purement en ligne ou particulière
- Implication personnelle des enseignants en cas de besoins d'apprentissage particuliers
- Les élèves ne sont plus des récepteurs passifs mais gagnent en autonomie
- Les enseignants ne sont plus des simples animateurs
- Motivation et engagement accrus
- Responsabilité et responsabilisation accrues des élèves
- Soutient la compétence numérique

Idéalement, si l'éducation non formelle intègre des pratiques d'apprentissage mixtes, une expérience d'apprentissage unique émerge, minimisant les points faibles et repoussant plusieurs des limites existantes. Bien entendu, sans planification appropriée et sans stratégies utiles, l'apprentissage mixte peut avoir un impact négatif sur le développement des élèves et leurs performances académiques (Apprentissage mixte dans l'éducation 3.0).



DÉVELOPPER LES CONNAISSANCES DES ENSEIGNANTS SUR LA PLEINE UTILISATION DE MATÉRIEL ÉDUCATIF NUMÉRIQUE ET LIBRE

Les enseignants, de nos jours, ont accès à une pléthore d'outils et de stratégies numériques qui facilitent l'expérience d'apprentissage de leurs bénéficiaires. Les technologies numériques sont utilisées pour améliorer les activités pédagogiques, fournir des devoirs en ligne et faciliter la préparation de l'enseignement grâce à des quiz interactifs, du contenu multimédia, des vidéos, des bibliothèques numériques et d'autres outils des technologies de l'information et de la communication (TIC) (Cadre européen pour la compétence numérique des enseignants - DigCompEdu, 2017). L'ère numérique actuelle a remodelé la façon dont nous interprétons les termes « formation », « apprentissage » et « éducation », car dans le passé, ces termes étaient autrefois liés à l'environnement d'apprentissage de la salle de classe, alors qu'il n'est plus restreint à un seul espace aujourd'hui (Zadorozhnyy & Yu, 2020). Les TIC ont fait émerger de nouvelles techniques d'enseignement et d'apprentissage, telles que les expériences en ligne synchrones et asynchrones où les apprenants peuvent développer des compétences dans leur propre temps, rythme et espace, ce qui peut être considéré comme de la plus haute importance, en particulier pour les migrants, car ils peuvent potentiellement commencer à apprendre la langue du pays d'accueil avant même leur relocalisation. L'adoption de nouvelles technologies adaptées aux capacités des apprenants peut également stimuler de nouveaux dialogues et favoriser la pensée critique.

Après avoir décrit les avantages des TIC dans la vie quotidienne des apprenants, moins de 40% des enseignants dans toute l'UE se sont sentis prêts à utiliser les techniques de la technologie numérique dans leurs méthodologies d'enseignement et leurs salles de classe, selon les recherches menées par l'Organisation de coopération et de développement économiques. (OCDE, 2020). L'intégration de solutions numériques dans l'éducation a des implications doubles car les deux côtés - enseignants et apprenants - seront plus compétents dans l'utilisation des outils TIC. Les enseignants étant des modèles pour leurs bénéficiaires, il est crucial qu'ils maîtrisent eux-mêmes le numérique afin que ces derniers puissent « imiter » ces compétences, s'inspirer et se familiariser avec le numérique. Des études ont montré qu'environ 40% des adultes qui travaillent dans l'UE manquent de compétences numériques de base, tandis que plus de 30% des élèves âgés de 13-14 ans sont moins performants dans les tâches informatiques et numériques de base (Shaping Europe's digital future - Commission européenne, 2021) . Par conséquent, nous pouvons voir que même si les solutions numériques dans l'éducation (en particulier l'enseignement d'une langue étrangère) sont des outils pratiques qui améliorent l'expérience d'apprentissage, rendent les cours sur place et en ligne plus interactifs et aident les apprenants à saisir les concepts et à combler les distances géographiques, les enseignants doivent d'abord développer leurs propres compétences numériques.

COMPÉTENCE NUMÉRIQUE ?

Mais qu'entendons-nous lorsque nous disons qu'un enseignant doit être « compétent numériquement » ? Hatlevik et al. (2018) ont défini cette compétence comme la combinaison de connaissances, de compétences et de capacités que les enseignants doivent posséder pour utiliser les TIC pour résoudre les problèmes éducatifs. En ce sens, DigCompEdu, un cadre scientifiquement prouvé, spécifie ces compétences tout en servant également de cadre pour le développement de compétences numériques chez les enseignants à travers l'Europe, à tous les niveaux de l'éducation formelle, informelle et non formelle. Parmi un total de 22 compétences, le cadre DigCompEdu (2017) distingue six domaines principaux dans lesquels réside la compétence numérique des enseignants :

- L'engagement professionnel : la communication, la coopération entre les apprenants et la croissance professionnelle sont toutes améliorées par l'utilisation de la technologie numérique.
- Les ressources numériques : la capacité de créer, d'acquérir et de diffuser du matériel numérique à usage pédagogique pour améliorer l'expérience d'apprentissage.
- L'enseignement et l'apprentissage : la capacité d'organiser et de gérer l'utilisation de la technologie numérique dans l'enseignement et l'apprentissage.
- L'évaluation : la capacité d'utiliser les technologies et les stratégies numériques pour améliorer l'évaluation des apprenants.
- La mise en autonomie des apprenants : la capacité d'utiliser la technologie numérique pour améliorer l'inclusion, la personnalisation et la participation active des élèves.
- Le développement de la compétence numérique des apprenants : la capacité de permettre aux apprenants (à savoir les bénéficiaires) d'utiliser la technologie numérique pour l'information, la communication, la production de contenu, le bien-être et la résolution de problèmes de manière créative et responsable.

A partir de cela, on voit que DigComEdu s'intéresse davantage à la combinaison de compétences générales et techniques, ainsi qu'à la manière d'utiliser la technologie en tant qu'allié et facilitateur, plutôt qu'aux seuls éléments techniques de la capacité numérique.

UTILISER DU MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE NUMÉRIQUE OUVERT

Bien qu'il y ait un malentendu répandu selon lequel l'intégration de la technologie dans la salle de classe et l'aide aux enseignants à acquérir des compétences numériques pourraient être coûteuses pour l'infrastructure éducative, une technologie simple et peu coûteuse telle que des présentations PowerPoint



, des jeux interactifs en ligne, des quiz et des devoirs en ligne peuvent faire une différence significative dans la marge d'apprentissage, car de nombreuses personnes sont des apprenants auditifs et visuels.

Le présent chapitre ne vise pas simplement à fournir des outils pédagogiques numériques, mais à présenter aux enseignants la théorie pratique et le concept derrière la transformation numérique où ils pourront à leur tour rechercher et même créer leurs propres outils. Pour acquérir les savoirs du numérique dans l'éducation, il faut consacrer suffisamment de temps à l'expérimentation des nouvelles approches et outils. Les enseignants peuvent essayer de créer des démos, expérimenter et demander l'avis de leurs pairs avant de publier leur idée numérique.

Il existe de nombreuses techniques et outils que les enseignants peuvent mettre en pratique afin de faciliter l'enseignement des langues. Par exemple :

- iSpring Free : un outil qui permet aux enseignants de créer des cours de langue en ligne accessible sur téléphone avec des quiz plutôt que des présentations PowerPoint ennuyeuses et non interactives.
- Edmodo : permet aux enseignants de créer des espaces d'apprentissage en ligne où les élèves peuvent interagir, échanger par message tout en permettant de partager les livrables de la classe et de visualiser le progrès des élèves.
- Cet outil est efficace pour la pratique de la langue écrite.
- Kahoot : un outil interactif qui permet aux enseignants de créer des activités pédagogiques stimulantes de manière ludique, telles que « Trouvez le mot manquant », des quiz de grammaire et de vocabulaire et d'autres jeux éducatifs.

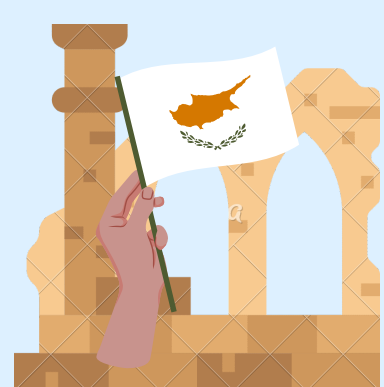
RÉFLEXIONS FINALES

Le simple fait de posséder plusieurs outils numériques ne résoudra pas le fossé numérique qui s'est creusé. Pour l'utilisation d'une gamme d'appareils à l'intérieur et à l'extérieur de la salle de classe, les responsables de l'école doivent offrir une formation et un soutien à tous les enseignants à tous les niveaux de la scolarité.

L'ère et la transformation numériques vont perdurer, par conséquent, les enseignants doivent être capables de s'adapter, d'être créatifs, de suivre la tendance numérique et de remodeler les concepts et les parcours d'enseignement pour satisfaire les besoins des apprenants et améliorer leur potentiel d'apprentissage. La numérisation agit davantage comme un supplément qui peut avoir un impact positif considérable si elle est appliquée et surveillée correctement. Des études récentes (Yooyativong, Luang & Rai, 2018) montrent que l'un des meilleurs moyens de développer les compétences numériques pour l'éducation passe par l'approche collaborative, où les enseignants sont invités à sélectionner les outils numériques présentés par le comité d'enseignement informatique afin qu'ils puissent travailler en groupe, échanger des points de vue, faire des essais, organiser des jeux de rôle, utiliser une approche d'apprentissage par les pairs et créer une communauté d'enseignants numériques, où chacun se soutient.

Enfin, il convient de mentionner que les savoirs numériques ne mettent pas l'accent sur la maîtrise technique des outils, car la plupart des ressources pédagogiques disponibles sont intuitives et nécessitent peu de temps pour s'y familiariser. Les savoirs numériques essaient plutôt d'intégrer le numérique et des solutions et des techniques numériques simples pour rendre le processus d'enseignement plus facile et meilleur.

BONNES PRATIQUES NATIONALES (PROJETS EUROPÉENS ET AUTRES / MATÉRIEL PRATIQUE)



CYPRUS

1. **Les centres d'éducation des adultes à Chypre** proposent une formation continue non formelle par le biais de cours de l'après-midi et du soir. Ils organisent chaque année des cours spéciaux adaptés spécifiquement aux besoins des différents groupes défavorisés (cours gratuits)
 - Les principaux domaines d'études sont l'alphabétisation, les TIC, la santé et l'éducation sportive, les sciences, les activités culturelles, les affaires étrangères, l'artisanat, l'éducation parentale, etc. (Ministère de l'enseignement et de la culture 2008)
 - Ils peuvent améliorer leur connaissance et leur pratique en parlant anglais avec d'autres élèves (ils pourraient se sentir plus à l'aise de pratiquer avec des personnes dont la langue maternelle n'est pas l'anglais)
2. **Projet européen "EdComix"** : apprendre l'anglais par la création de bandes dessinées (<http://edcomix.eu/>)



3. **Home for Cooperation** est un centre communautaire et un espace culturel où, entre autres, des cours de grec et de turc sont dispensés pour encourager la communication entre les deux groupes ethniquement divisés

- & Exposition sur les marchés en tant que patrimoine culturel immatériel pour encourager les interactions et les échanges culturels avec les autres (<https://www.home4cooperation.info/node/22179>)

4. **Euroculture** (euroculture.com.cy) est une Association culturelle et éducative panchypriote qui utilise des méthodes, des activités et des ateliers d'éducation non formelle pour promouvoir l'intégration dans la société chypriote et l'engagement civique dans les sociétés chypriote et européenne

- Exemples : voyages culturels dans des musées, utilisation de vidéos (films en langues étrangères dans les cours de langue pour que les élèves puissent développer une compréhension de différentes cultures)

5. **Étude** « Non-formal Pathways in Language Teaching » dans laquelle une ONG chypriote était partenaire du projet « Incorporate Non-Formal Methods into Language Education for Adult Immigrants » (<https://nonformalmethods.wordpress.com/intellectual-output/>)

6. **Étude** sur l'apprentissage du grec comme langue étrangère à travers l'apprentissage de la culture et l'histoire de Chypre pour les enfants migrants (Οδηγός διαχείρισης κοινωνικοπολιτισμικής ετερότητας στο σχολείο (pi.ac.cy))



PORTUGAL

1. **Youth Coop** (<https://youthcoop.pt/>) - Il s'agit d'une coopérative à but non lucratif située dans le centre communautaire d'Agualva, Cacém et dont les actions se concentrent dans la région de Sintra, qui vise à autonomiser les jeunes de 13-30 ans à travers la création d'initiatives favorisant le développement social, personnel et culturel.

2. **Programa Escolhas** (<http://www.programaescolhas.pt/>) - Un programme du gouvernement portugais intégré au Haut Commissariat aux migrations, qui vise à promouvoir l'inclusion sociale des enfants et des jeunes dans des contextes socio-économiques vulnérables. Le programme a des projets avec plus de 900 entités au Portugal, parmi lesquelles des municipalités, des regroupements scolaires, des commissions pour la protection de l'enfance, des associations de migrants, des institutions de solidarité sociale, entre autres.

3. Le Haut Commissariat aux migrations a créé un **Guide pour l'enseignement du portugais** comme langue d'accueil dans le cadre de l'éducation non formelle, qui fournit des orientations techniques pour l'organisation d'actions d'éducation non formelle à destination des ressortissants de pays tiers. Le guide vise à fournir des conseils aux entités et aux enseignants/formateurs. Le guide mentionne des approches pédagogiques possibles, quel devrait être le profil du formateur, comment adapter l'offre éducative au profil des élèves, et autres principes qui ont pour objectif d'améliorer l'enseignement du portugais comme langue étrangère dans des contextes non formels.

4. **Le Conseil portugais pour les réfugiés** développe des actions de formation dans le but d'aider les demandeurs d'asile et les réfugiés à acquérir des compétences linguistiques et de communication en portugais, à travers des activités qui visent à accueillir et à intégrer ces personnes, en associant des cours de langue à une composante socioculturelle, en enseignant aux élèves des faits historiques et socioculturels portugais, en organisant des activités telles que des visites de musées et de parcs, des fêtes, des jeux et des activités sociales, et autres actions fonctionnant comme des facteurs d'intégration dans la société

GREECE

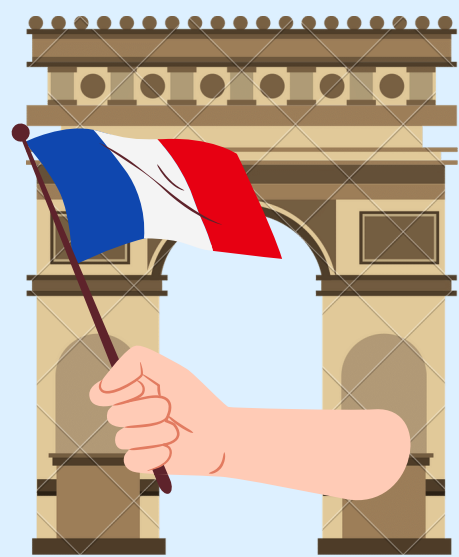


1. **Projet Digital Welcome** - L'objectif du projet « WELCOME Programme » est d'échanger les meilleures pratiques entre les organisations spécialisées dans l'inclusion numérique des groupes défavorisés et, sur la base de cet échange, de développer et de piloter une méthodologie innovante pour l'inclusion sociale des ressortissants de pays tiers dans différentes activités éducatives et sociales, la vie culturelle, le bénévolat et activités de création numérique.
2. **Cours en ligne** dispensé par l'Université d'économie et de commerce d'Athènes. Ce cours fournit des informations sur la façon dont les technologies numériques, y compris les technologies de l'information et des communications (TIC), offrent des opportunités d'enseignement et d'apprentissage enrichies de manière à améliorer le processus d'apprentissage.
3. **Le projet V-UPGRATeS** vise à aider les enseignants dans l'amélioration de leurs compétences numériques, en proposant un programme de développement professionnel personnel en ligne
4. **Un programme de formation accélérée** du ministère grec de l'Éducation et de la Religion en 2020 pour les techniques et outils d'apprentissage numérique pour les L'objectif est d'utiliser l'acquisition de l'enseignement à distance et de cultiver davantage les connaissances et les compétences numériques des enseignants dans les approches pédagogiques et didactiques avec le soutien des médias numériques modernes. enseignants.



BELGIUM

1. **Projet Flash Mind** - le projet qui vise à être la première plateforme européenne proposant des parcours d'apprentissage personnalisés pour l'élève et personnalisables par l'enseignant sur la base des principes de l'apprentissage adaptatif avec un fort accent sur les outils utilisés par les méthodes de pédagogie visuelle et séquentielle.
2. **Projet SpeakER** - Le projet vise à créer des escape rooms et des outils de création pour les enseignants de langues dans l'enseignement secondaire
3. **Projet AKI** - un projet dédié à l'évaluation et à la reconnaissance des compétences non formelles acquises par les jeunes dans le cadre de projets de mobilité
4. **Projet d'alphabétisation des migrants** - projet analysant les meilleures pratiques et méthodologies des programmes d'alphabétisation des migrants adultes dans les pays du partenariat et le développement de pratiques innovantes, y compris l'utilisation originale des TIC pour l'apprentissage des langues, en utilisant, par exemple, les appareils mobiles et les médias sociaux : Applications, Whatsapp, jeux vidéo, etc.
5. **Programmes interculturels AFS** - Organisation non gouvernementale internationale, bénévole et à but non lucratif qui offre des possibilités d'apprentissage interculturel ; elle est présente dans plus de 50 pays, dont la Belgique
6. Pour la reconnaissance de l'apprentissage non formel : Les Scouts et the Scouts en Gidsen Vlaanderen ont développé **Scout Leader Skills**, un outil pour évaluer les compétences que les individus ont acquises au cours de leur expérience scoute, pour mieux les comprendre et déterminer la meilleure façon de les utiliser dans leurs projets personnels et professionnels.
7. **Forem Formation** : <https://www.leforem.be/particuliers/formations-forem.html>
8. **Le conseil flamand de la jeunesse** <https://vlaamsejeugdraad.be/en>
9. **Projet de recherche expérimentale** sur l'apprentissage formel et non formel d'une langue étrangère pour les migrants adultes en Flandre en 2013



FRANCE

1. **Projet Bibliodos** - vise à offrir des lectures adaptées et accessibles, en combinant l'apprentissage des langues avec la promotion de la littérature et du patrimoine européens.
2. **Projet Team of Art** - propose d'accompagner les personnes ayant peu ou pas d'accès à la culture dans leur découverte d'œuvres d'art à travers une présentation scénarisée, sous la forme d'un récit linéaire, avec un niveau de langage facile à lire et à comprendre.
3. **4 Elements project** - Matériels d'apprentissage de langue étrangère innovants présentés dans des ebooks culturellement accessibles, composés de légendes et d'histoires européennes, adaptés aux apprenants ayant des besoins particuliers, donnant une visibilité aux valeurs et principes communs sous-jacents de l'UE.
4. **Pilipop** - un logiciel qui développe 2 types d'outils différents pour que les enfants apprennent une nouvelle langue. Le premier est une application fonctionnant sur abonnement mensuel. Les enfants y apprendront les langues à travers plus de 200 activités dans une quarantaine de thèmes. Les seconds sont des livres immersifs, écrits en anglais simple, liés à l'App avec réalité augmentée. Dans l'application, les enfants peuvent écouter la version audio du livre lue par un narrateur anglophone et peuvent ainsi pratiquer leur compréhension orale. Grâce à la lecture interactive, ils peuvent également avoir plus d'informations sur chaque mot et s'entraîner à les prononcer à voix haute. La technologie exclusive de reconnaissance vocale Pilipop leur dira s'ils les prononcent correctement.
5. **LingoZing** est un système de narration audio-visuelle qui permet à un apprenant de voir deux langues côte à côte ; et en voyant les bulles dans le contexte d'une image, qui fait partie d'une histoire, l'utilisateur peut facilement en assimiler l'intégralité. LingoZING opère à deux vitesses : la vitesse normale (la façon dont les gens parlent) et la vitesse lente (ralentie), offrant une assistance supplémentaire à ceux qui ont besoin de ce rythme, ce qui concerne beaucoup de personnes en contexte d'apprentissage de sons d'une nouvelle langue. L'histoire fait appel à l'imagination et à de nombreux facteurs psychologiques – on peut donc également affirmer qu'imiter des personnages que l'on aime est une incitation supplémentaire à mieux prononcer et à s' « emparer » de la langue.
6. **Tip Tongue Books Collection** - une collection de ebooks interactifs au format epub (disponible sur Apple Books) et livres imprimés . En voyageant avec les personnages des romans Tip Tongue, le lecteur s'expose au mode de vie des habitants d'un autre pays et découvre leur culture de l'intérieur. Les ebooks sont disponibles avec des livres audio pour apprendre la prononciation.

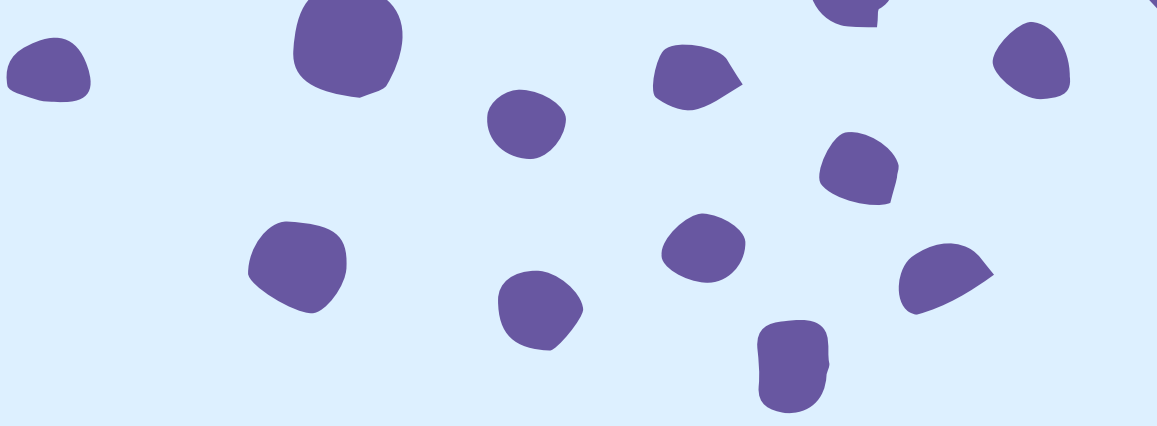


PARTIE 2: POTENTIEL DES EBOOKS ET DES FICHES PRATIQUES NUMÉRIQUES POUR LE DÉVELOPPEMENT DE L'ACQUISITION DE LA LANGUE ORALE ET ÉCRITE

QUE SONT LES EBOOKS ET LES FICHES PRATIQUES NUMÉRIQUES ?

Les ebooks sont des livres disponibles sous forme numérique, au lieu d'être imprimés sur papier. Ils peuvent être affichés sur un certain nombre d'appareils électroniques différents. Le plus souvent, les lecteurs utiliseront un écran d'ordinateur ou un appareil électronique portatif conçu spécifiquement à cet effet : des lecteurs électroniques dotés de la technologie e-ink. Depuis 2007, les smartphones et les tablettes ont changé notre façon de consommer les médias. Les ebooks et les ressources pédagogiques ont également évolué. Ils peuvent désormais inclure des contenus multimédias ou interactifs. L'édition numérique a gagné en popularité, car les appareils numériques sont de plus en plus largement utilisés.

Comme les livres imprimés, il existe une variété de styles de ebooks et ils peuvent être utilisés à la fois pour le divertissement, l'enseignement et la formation. Sans vouloir minimiser le mérite des livres imprimés, notons que l'utilisation de ebooks comporte de nombreux avantages. Harman (2018) en a identifié quelques-uns. Premièrement, les ebooks sont fonctionnels et faciles à emporter (puisque'ils peuvent être lus sur de nombreux appareils numériques, par exemple un téléphone portable ou une tablette), les rendant accessibles partout. Un autre avantage associé à cela est qu'un seul appareil peut potentiellement stocker de nombreux livres. Le contenu des ebooks est également facilement partageable. Par exemple, alors qu'un livre imprimé ne peut être partagé qu'avec une personne à la fois, un livre électronique a le potentiel d'atteindre beaucoup plus de personnes, même des personnes qui pourraient avoir des difficultés d'accès à des livres imprimés. Les ebooks sont également plus facilement adaptables aux besoins des lecteurs en termes d'accessibilité, car il est généralement possible de régler la luminosité de l'appareil et de modifier ou d'ajuster la police ou la taille de la police du texte. Certains ebooks contiennent également des éléments interactifs, tels que des liens offrant des informations supplémentaires ou des vidéos susceptibles d'améliorer l'expérience de lecture. De plus, les ebooks sont respectueux de l'environnement, car ils éliminent le processus d'impression papier et, à long terme, sont plus abordables. Bien que les ebooks nécessitent un appareil numérique pour être lus, la plupart des gens possèdent déjà un appareil numérique tel qu'un ordinateur ou un téléphone portable qu'ils peuvent utiliser pour lire, ce qui rend l'investissement d'acheter un ebook plus économique que d'acheter un livre imprimé, car les premiers ont tendance à coûter nettement moins que les seconds.



Les fiches pratiques numériques suivent les mêmes principes que les ebooks, ce sont donc des fiches disponibles dans des formats numériques. Elles représentent un excellent moyen pour les enseignants de rendre leurs cours plus stimulants et respectueux de l'environnement. Les fiches pratiques numériques ont le potentiel d'être plus interactives, d'intégrer par exemple des éléments de ludification, elles peuvent également contenir des vidéos ou des liens vers des informations pertinentes. Les fiches pratiques numériques peuvent être plus stimulantes que les fiches imprimées, car les élèves peuvent se sentir plus motivés en ayant une approche pratique des éléments interactifs de celles-ci, les rendant plus mémorables et facilitant l'apprentissage. Certains éléments ont également le potentiel de motiver les élèves, par exemple, les fiches pratiques numériques peuvent intégrer des barres de progression, des mots d'encouragement et même des éléments d'autocorrection, qui permettent à l'élève de voir si sa réponse est correcte ou non. Dans l'ensemble, sans vouloir minimiser le mérite des méthodes traditionnelles imprimées, il est important de reconnaître qu'à l'ère numérique dans laquelle nous vivons, les éléments numériques dans l'éducation, tels que les livres et les fiches pratiques, ont un plus grand potentiel d'engagement et de motivation des élèves.

TRANSFORMATION NUMÉRIQUE DANS L'ÉDUCATION

L'ère numérique dans laquelle nous vivons, en conjonction avec les événements mondiaux actuels, tels que la pandémie de COVID-19 sont propices à l'apparition de changements dans les paradigmes éducatifs. En effet, le numérique a changé nos modes d'apprentissage et aujourd'hui, les jeunes sont immergés très tôt dans le monde numérique. Par conséquent, il est logique que la transformation numérique englobe non seulement les entreprises et notre vie quotidienne, mais également les structures et les environnements d'apprentissage. Ces changements ont été accélérés par la pandémie de COVID-19 au début de 2020, lorsque les enseignants et les élèves ont dû s'adapter à l'enseignement à distance, qui a été rendu possible et plus facile à mettre en œuvre en raison des avancées technologiques. La transformation numérique dans l'éducation, selon Takyar (2021), consiste à améliorer l'expérience éducative des élèves, des enseignants et des autres personnels impliqués dans l'éducation grâce à la technologie. Parmi les moyens de faire cela, on compte : organiser des cours en ligne, permettre aux élèves d'étudier et de travailler sur des appareils numériques, créer les bonnes conditions pour que cela se produise en utilisant la technologie de l'ère numérique actuelle dans laquelle nous vivons en conjonction avec les événements mondiaux, comme la pandémie de COVID-19. Tout cela est propice à l'apparition de changements dans les paradigmes éducatifs actuels.

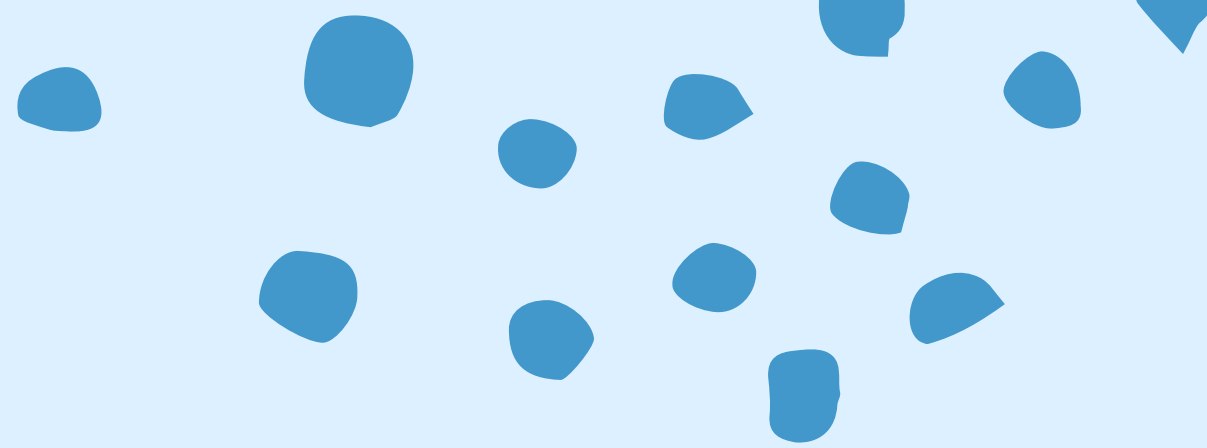
La transformation numérique dans l'éducation, selon Takyar (2021), consiste à améliorer l'expérience éducative des élèves, des enseignants et des autres personnels impliqués dans l'éducation grâce à la technologie. Certaines des façons dont cela peut être fait sont : organiser des cours en ligne, permettre aux élèves d'étudier et de travailler sur des appareils numériques, créer les bonnes conditions pour que cela se produise, utiliser la technologie pour suivre les progrès des élèves et utiliser des méthodes d'apprentissage et d'enseignement compatibles avec le numérique.



AVANTAGES DE L'ENSEIGNEMENT NUMÉRIQUE POUR LES ENSEIGNANTS

Il est important de souligner comment l'apprentissage des langues peut bénéficier à l'enseignement numérique, plus précisément, de quelle manière il peut bénéficier à la fois aux enseignants et aux apprenants. Pour les enseignants, l'enseignement numérique et l'intégration de la technologie éducative dans l'enseignement ont le potentiel de rendre l'apprentissage plus stimulant. Il est vrai que l'adaptation à l'utilisation de la technologie éducative peut être difficile pour certains enseignants (Ostanina-Olszewska, 2018), surtout s'ils étaient auparavant habitués aux méthodes d'enseignement traditionnelles. Ceci, cependant, ne devrait pas être dissuasif, car les enseignants eux-mêmes ont beaucoup à gagner en intégrant les nouvelles technologies dans leurs cours. McNulty (2021) a montré que les avantages de l'enseignement numérique pour toutes les parties impliquées dans le processus d'apprentissage incitent les enseignants à développer de nouvelles compétences. Plus précisément, selon Ostanina-Olszewska (2018), il existe plusieurs manières dont les enseignants peuvent bénéficier professionnellement, à la fois en termes de compétences numériques et de compétences générales. Premièrement, les enseignants ont la possibilité d'accroître leurs compétences fonctionnelles, c'est-à-dire leurs connaissances sur l'utilisation de ces outils, ou, en d'autres termes, les enseignants peuvent améliorer leurs compétences numériques, apprendre à utiliser différents types de technologies en classe pour améliorer l'apprentissage. Deuxièmement, les enseignants peuvent développer des compétences non techniques, telles que leur compétence critique, qui les aideront à identifier quels outils peuvent être utilisés à certaines fins spécifiques et troisièmement, ils peuvent développer des compétences rhétoriques (en comprenant comment certains outils peuvent aider à la transformation de l'environnement d'apprentissage et comment les appliquer à l'enseignement des langues étrangères).





De plus, selon Stoeva (2018), grâce à l'éducation numérique, les enseignants ont également la possibilité de se concentrer sur leur développement personnel et/ou de développer des compétences telles que la créativité. Il existe une variété de ressources numériques et en ligne que les enseignants peuvent intégrer à leurs cours, mais la plupart des plateformes de ressources offrent également la possibilité de créer et de partager de nouveaux contenus. Ils peuvent également profiter des opportunités d'apprentissage tout au long de la vie, en rejoignant des communautés en ligne avec d'autres enseignants et en partageant leurs expériences.

Cependant, il est également important de mentionner que l'éducation numérique ne consiste pas seulement à utiliser la technologie afin de faciliter le temps de cours traditionnel (comme l'utilisation de PowerPoints pour expliquer des sujets), mais plutôt à intégrer la technologie afin de rendre l'apprentissage plus centré sur l'apprenant, plus stimulant et collaboratif (Alqahtani, 2019). L'une des façons dont la technologie peut être intégrée à l'enseignement consiste à utiliser des appareils mobiles à des fins éducatives, en tirant parti de la mobilité et de la connectivité de ces appareils, ainsi que de l'intérêt que les apprenants manifestent généralement déjà pour ce type d'appareils. Internet est un autre outil dont les enseignants peuvent tirer parti, car l'utilisation d'appareils ayant accès à Internet peut « augmenter la motivation extrinsèque des élèves à participer à l'apprentissage » (Ostanina-Olszewska, 2018, p. 159). L'utilisation de ressources en ligne est également un outil qui peut aider les enseignants à rendre leurs cours plus centrés sur l'élève, car il existe de nombreuses tâches et du matériel attrayant qui peuvent être utilisés/adaptés par les enseignants, non seulement en classe mais aussi pour encourager les élèves à l'apprentissage autonome.

AVANTAGES DE L'ÉDUCATION NUMÉRIQUE POUR LES APPRENANTS

L'éducation numérique peut avoir un impact positif sur les expériences éducatives des apprenants. McNulty (2021) montre qu'au 21^e siècle, nos vies personnelles et professionnelles sont de plus en plus dominées par la numérisation, ce qui rend essentiel de doter les élèves des compétences numériques nécessaires qui leur permettront de réussir dans cet environnement. McNulty mentionne la taxonomie des compétences de Bloom pour le 21^e siècle (Fig.1), qui représente les compétences que l'on doit posséder pour réussir au 21^e siècle.

Les compétences numériques pour le 21e siècle

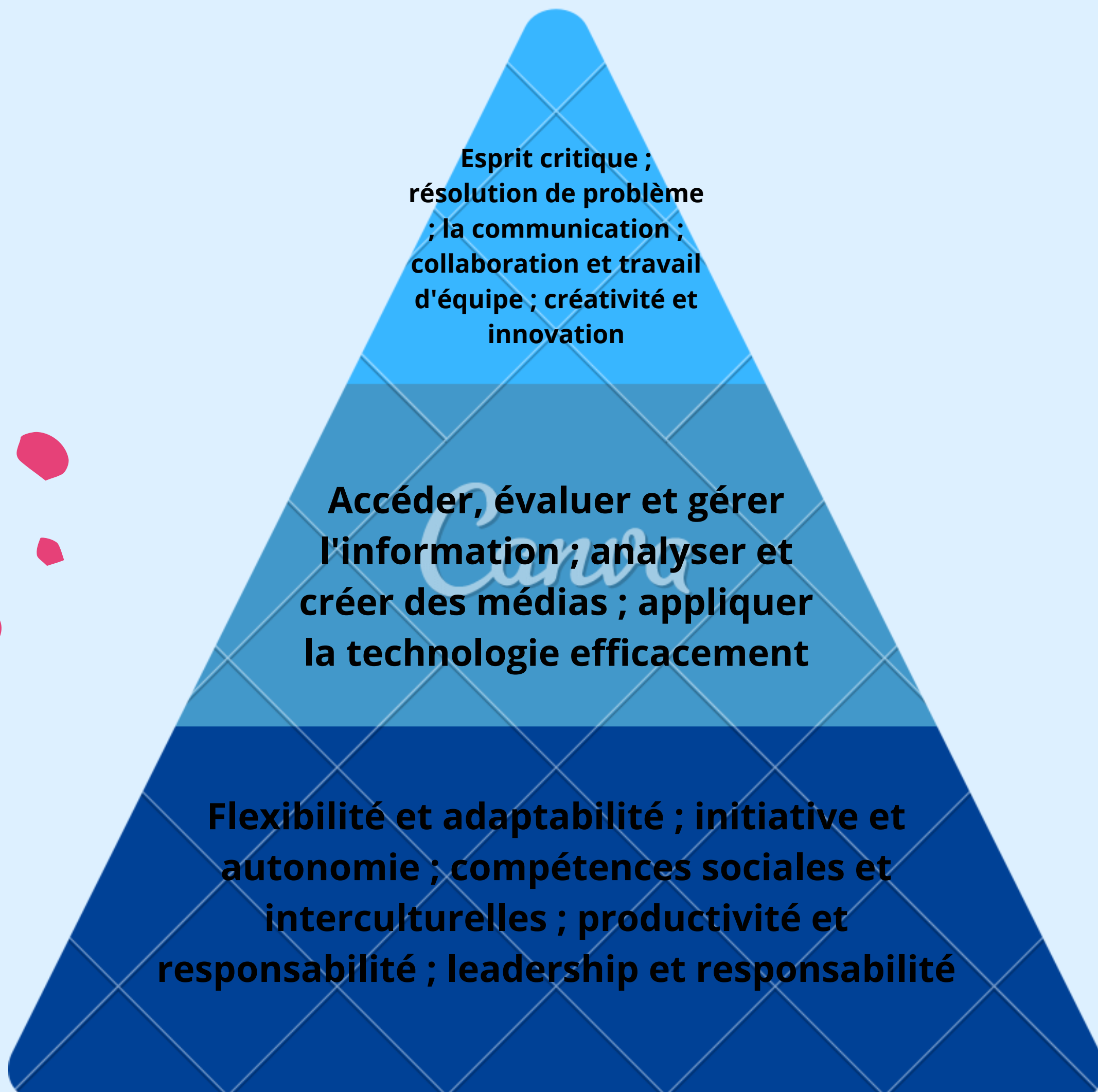
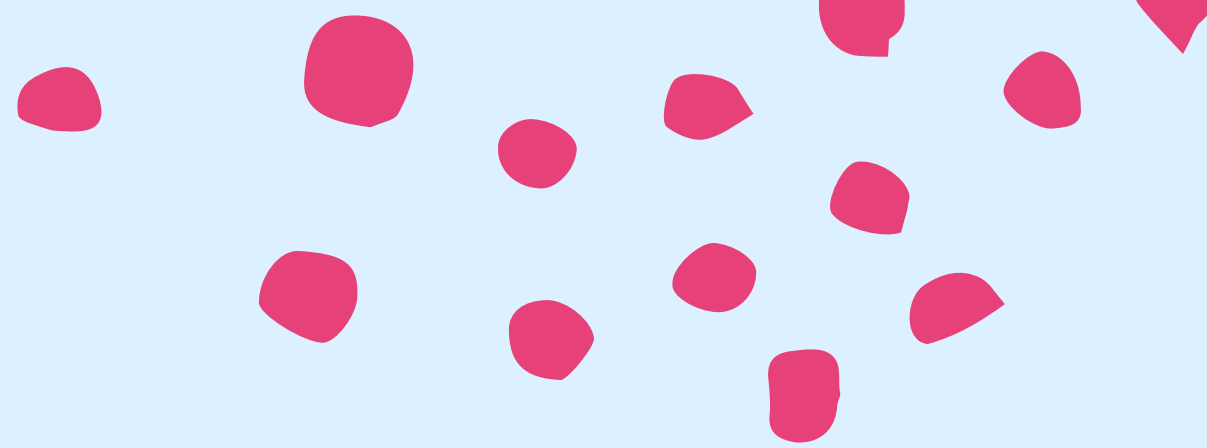


Figure 1 - Compétences pour le 21e siècle

Comme le montre la figure 1, il existe un mélange de compétences pratiques, notamment des compétences sociales, interculturelles et cognitives, telles que la pensée critique et la résolution de problèmes. Grâce à l'éducation numérique, les élèves peuvent améliorer leurs compétences numériques et appliquer efficacement la technologie. Bien que de nombreux élèves soient désormais des natifs du numérique, ils utilisent souvent la technologie à des fins de loisirs, donc en l'utilisant pour apprendre, ils pourraient acquérir des compétences technologiques qui peuvent les aider à devenir de meilleurs élèves, en tirant le meilleur parti de la technologie pour apprendre, mais aussi acquérir des compétences numériques qui peut être utile dans un avenir non immédiat.

L'éducation numérique a également le potentiel d'accroître la communication. Par exemple, dans l'apprentissage des langues, la technologie éducative peut conduire à une augmentation du contact des apprenants avec la langue qu'ils apprennent (Ostanina-Olszewska, 2018), car il peut y avoir des opportunités pour les élèves d'utiliser la technologie numérique pour accéder à des ressources auxquelles ils n'auraient pas accès dans l'enseignement traditionnel.



Par exemple, il est possible, grâce à la technologie numérique, d'accéder et de collaborer avec des locuteurs natifs et ainsi de pratiquer la langue dans des situations « presque » réelles.

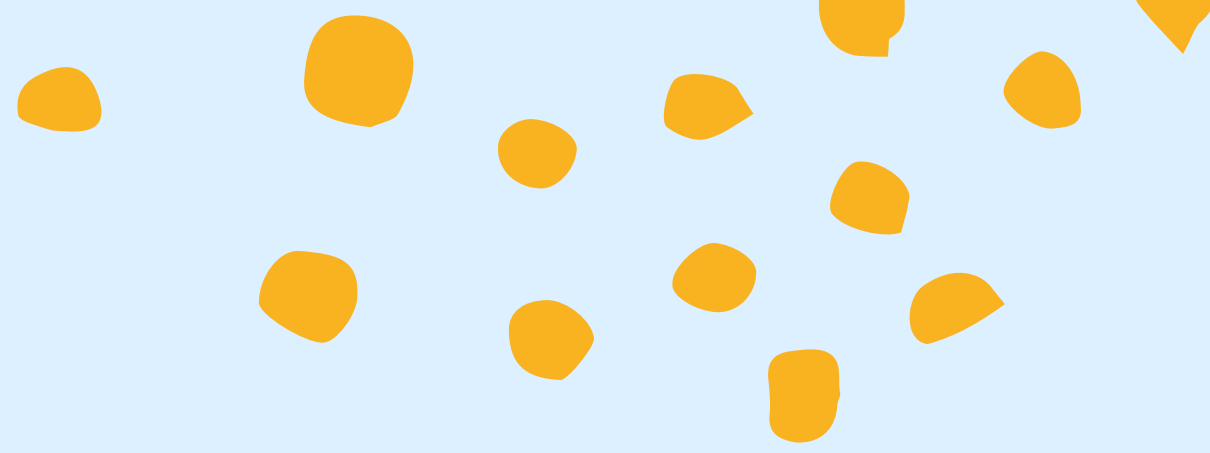
L'éducation numérique a également le potentiel de rendre les classes plus centrées sur l'élève, où les élèves prennent en charge leur propre apprentissage, car l'enseignant peut incorporer des technologies qui font appel à la collaboration des élèves et la pensée critique, ce qui peut augmenter la participation des élèves aux activités et augmenter leur intérêt et leur motivation à apprendre. En s'impliquant davantage et en travaillant en collaboration, les élèves développent également leurs compétences interpersonnelles, en apprenant à communiquer plus efficacement les uns avec les autres. Selon McNulty (2021), l'éducation numérique facilite également le développement de ces compétences car il est plus facile d'adapter le niveau aux capacités de l'apprenant. Les enseignants peuvent ainsi rythmer l'apprentissage en fonction des besoins de chaque apprenant.

McNulty (2021) déclare également que l'éducation numérique est compatible avec des opportunités d'apprentissage supplémentaires en dehors de la salle de classe et que l'existence d'une variété de contenus en ligne permet aux apprenants de développer leurs connaissances et leurs capacités de réflexion critique, grâce à la sélection d'informations pertinentes parmi toutes les ressources qui existent en ligne.

Il existe également des preuves que l'éducation numérique peut aider à réduire les écarts de réussite, selon un rapport de l'Alliance for Excellent Education (2014), si trois composants sont conjugués, à savoir : que l'enseignant doit guider à la fois l'élève et la technologie utilisée, que la technologie doit impliquer pleinement l'élève dans le processus d'apprentissage et enfin, que la technologie doit inciter les apprenants à explorer et à créer.

ASPECTS INCLUSIFS DE L'ÉDUCATION NUMÉRIQUE

La transformation numérique et la technologie numérique sont intégrées dans l'éducation des élèves d'aujourd'hui (Iivari, Sharma, Ventä-Olkkonen, 2020). L'apprentissage numérique remplace rapidement les méthodes éducatives traditionnelles et il a un rôle important dans l'éducation. La transformation et la technologie numériques sont intégrées dans l'éducation des élèves d'aujourd'hui (Iivari, Sharma, Ventä-Olkkonen, 2020).



De plus, les technologies numériques représentent des ressources précieuses pour l'éducation afin de créer des opportunités pour tous les élèves et la transformation numérique dans l'éducation fait l'objet d'une attention croissante ces dernières années (Hamburg, Bucksch, 2017; ; Bogdandy, Tamas, Toth, 2020). Plus récemment, la pandémie de COVID-19 a accéléré la transformation numérique et a initié un saut numérique dans l'éducation des enfants et des jeunes. Dans cette partie du e-rapport, nous nous concentrerons sur les aspects inclusifs de l'enseignement numérique. Le projet POEME vise à utiliser le patrimoine culturel comme outil pédagogique pour acquérir des compétences en langues étrangères de manière inclusive.

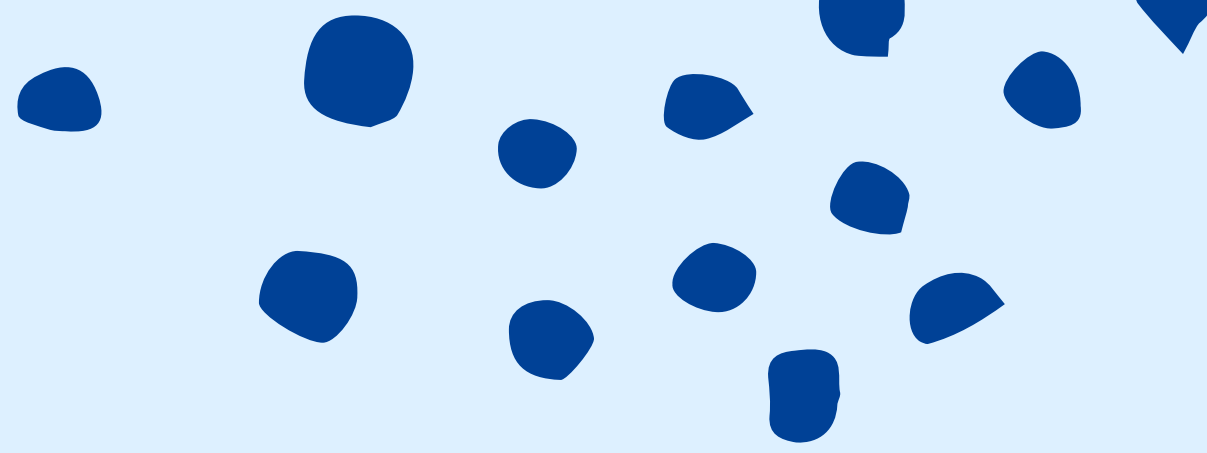
L'apprentissage numérique peut permettre aux élèves de s'intéresser davantage à l'apprentissage et d'élargir leurs horizons. Il peut aider les élèves de tous âges, et en particulier les élèves souffrant de troubles de l'apprentissage, de handicaps, d'origine immigrée ou de faible statut socio-économique, à développer les compétences nécessaires pour réussir.

Traditionnellement, l'enseignement a été géographiquement limité à des emplacements fixes. La transformation numérique libère l'enseignement des limitations spatiales, par conséquent, elle a le potentiel d'offrir plus de possibilités aux élèves d'accéder au contenu et au matériel d'apprentissage.

De plus, grâce aux environnements d'apprentissage numériques, les élèves peuvent bénéficier d'un apprentissage autodirigé et personnalisé qui place l'élève au centre du processus d'apprentissage. De cette façon, les élèves sont en mesure d'identifier ce qu'ils doivent apprendre, de rechercher des informations supplémentaires et d'améliorer leurs compétences en résolution de problèmes.

De plus, en termes d'apprentissage des langues, les technologies numériques peuvent aider les élèves à développer leurs compétences d'interaction verbale, leur vocabulaire et améliorer leur compréhension en lecture. Ensuite, avec les technologies numériques, les élèves peuvent accéder à l'information et ajuster leur style d'apprentissage, et communiquer avec leurs pairs, enseignants et formateurs (Hamburg, Bucksch, 2017).

Il est important de garder à l'esprit que tous les élèves ne sont pas égaux dans leur capacité à adhérer à l'éducation numérique (Iivari, et al., 2020). L'une des principales limitations à l'accès à l'éducation est l'accès à Internet, ainsi que la langue. Le DEAP déclare que l'amélioration de l'accès à la technologie et à Internet pour tous les apprenants doit être un point de départ pour parvenir à un enseignement numérique inclusif (Commission européenne, 2020).



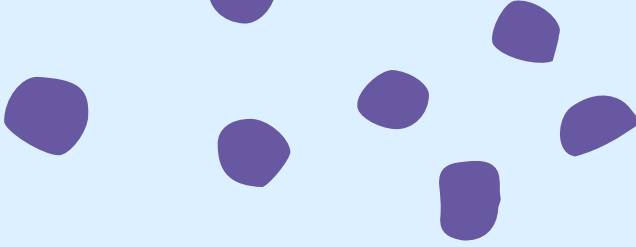
Par conséquent, une des bases pour créer un enseignement numérique inclusif est de s'assurer que tous les élèves ont un accès égal à Internet et aux médias numériques qui seront utilisés dans leur environnement d'apprentissage (Balkin & Sonnevend, 2016). En outre, afin de rendre l'environnement d'apprentissage numérique inclusif, les élèves handicapés, ayant des troubles d'apprentissage, issus de l'immigration ou ayant un faible statut socio-économique devraient être inclus dans le développement des environnements d'apprentissage.

L'utilisation des technologies numériques doit être alignée sur les objectifs de l'éducation inclusive et doit être mise à disposition pour l'apprentissage formel, informel, non formel, mixte et autres.

Lors de la création de ressources numériques, plusieurs techniques et adaptations peuvent être apportées afin de rendre le contenu disponible et accessible pour tous les élèves :

- L'enseignement numérique doit être flexible afin que les apprenants puissent avoir différentes manières d'accéder au matériel d'apprentissage
- Les méthodes multisensorielles (visuelles, auditives et kinesthésiques) peuvent faciliter l'intégration des élèves dans le processus d'apprentissage
- Le contenu et le matériel d'apprentissage doivent être accessibles et disponibles pour tous les élèves avec les adaptations nécessaires : il est recommandé d'utiliser des types de polices tels que Arial, Century Gothic ou OpenDys, une taille de police comprise entre 12 et 14, un espacement adapté de 1,5 entre les lignes et le texte doit être aligné à gauche
- Pour faciliter la navigation des élèves et éviter de sauter des lignes, le texte doit être écrit en paragraphes plus courts avec des phrases claires
- L'utilisation d'éléments visuels est encouragée pour illustrer le contenu, mettre en évidence les informations importantes et présenter les informations sous forme de puces peut aider à augmenter la concentration et la mémoire des élèves
- Les exercices devraient se concentrer sur la logique plutôt que sur la mémoire
- Les scripts de cours et la fourniture de sous-titres pour le matériel visuel peuvent aider les élèves malentendants
- Les cours en ligne doivent être enregistrés afin que les élèves puissent les consulter à tout moment et les adapter à leur propre rythme d'apprentissage





EXEMPLES CONCRETS / LIENS POUR LE DÉVELOPPEMENT DE EBOOKS ET DE FICHES PRATIQUES NUMÉRIQUES

Dans cette section, nous présentons quelques exemples de la manière dont la technologie numérique peut être mise en œuvre avec succès dans l'éducation.

EBOOKS

Les ebooks sont des livres numériques et existent dans de nombreux styles et formats, qui ont à la fois des fins de divertissement et d'apprentissage et ne peuvent contenir que du texte numérique simple ou enrichi, tels que des fichiers audio, vidéo ou des hyperliens. Ils peuvent être lus sur plusieurs appareils, tels que des ordinateurs, des téléphones portables, des tablettes, mais l'un des meilleurs appareils pour lire un livre électronique serait une liseuse, qui offre une expérience très similaire à la lecture d'un livre papier, en raison de la technologie E-Ink utilisée, qui donne à l'écran l'impression d'être presque comme du papier et n'est pas aussi fatigant pour les yeux que d'autres types d'écran. Les livres électroniques ont leur propre format standard. Le format EPUB, qui est un format open source, et principalement publié et disponible sur les bibliothèques en ligne est le format principal, mais les livres numériques sont également souvent publiés au format PDF. Harman (2018) fait référence à certains des avantages de l'utilisation de livres numériques dans le contexte de l'éducation :

- Avec les livres numériques, il est possible d'**étudier n'importe où**, à tout moment, car ils sont accessibles sur la plupart des appareils mobiles et les élèves peuvent avoir plusieurs livres sur le même appareil
- Les élèves peuvent télécharger les livres et y accéder **hors ligne**.
- Les livres numériques ont des **fonctionnalités interactives** (signets, outils de recherche, zoom, dictionnaires en ligne, etc.) qui rendent l'expérience de lecture d'un livre beaucoup plus intéressante (Remarque : ces fonctionnalités dépendent principalement de l'appareil de lecture utilisé)
- Les livres numériques ont une « valeur ludo-éducative », ce qui signifie qu'ils peuvent être plus divertissants que les livres papier, car ils peuvent avoir du contenu vidéo et des animations, ce qui peut aider les élèves à retenir les informations plus facilement.
- Ils sont plus facilement mis à jour, en raison des économies sur les coûts de réimpression, et les éditeurs peuvent mettre à jour le matériel d'apprentissage plus facilement, sans avoir à réimprimer de nouveaux livres

Les ressources gratuites suivantes permettent aux utilisateurs de créer des livres numériques, en fournissant des modèles intéressants :

- www.visme.co
- www.canva.com
- <https://bookcreator.com/> (free and paid options)
- <https://calibre-ebook.com/> (free software that requires downloading)
- <https://sigil-ebook.com/> (free software that requires downloading)

Les sites Web suivants contiennent des livres numériques gratuits dont vous pouvez vous inspirer :

- <https://piktochart.com/blog/free-ebooks-inspired/> - Un site Web contient des livres numériques avec des designs modernes et intéressants
- <https://www.gutenberg.org/> - Vaste bibliothèque de livres numériques dans le domaine public
- <https://edtechbooks.org/> - Un site Web qui contient des manuels gratuits au format PDF
- <https://www.europeana.eu/> - Une bibliothèque européenne qui propose des livres numériques libres de droits de plusieurs bibliothèques nationales en Europe

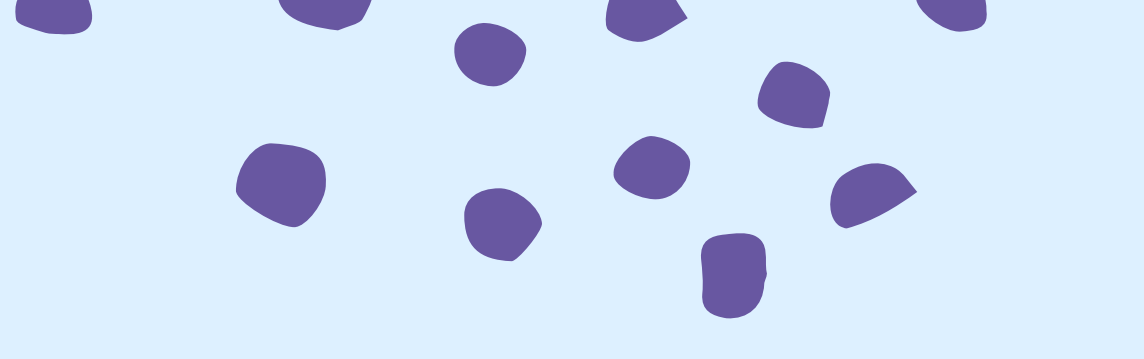
FICHES PRATIQUES NUMÉRIQUES

Les enseignants peuvent utiliser les outils suivants pour créer des fiches pratiques numériques personnalisées pour les besoins de leurs élèves :

- www.canva.com/create/worksheets/
- www.quizlet.com
- <https://myworksheetmaker.com/>
- www.visme.co
- <https://www.topworksheets.com/>
- <https://app.wizer.me/>

ENVIRONNEMENTS D'APPRENTISSAGE EN LIGNE

Les environnements d'apprentissage en ligne sont des plateformes en ligne, également connues sous le nom de systèmes de gestion de l'apprentissage (Learning Management Systems ou LMS), qui présentent plusieurs fonctionnalités permettant aux enseignants de créer des cours, de fournir du matériel d'apprentissage aux élèves, de communiquer avec les élèves, d'utiliser le travail collaboratif dans leurs cours et de suivre les progrès des élèves. Quelques exemples de ces plates-formes sont Moodle, Edmodo et Google Classroom (qui n'est techniquement pas un LMS mais partage certaines de ses caractéristiques).



Ce type de plateforme présente les avantages suivants (adapté de Glatkauskas, 2020 et Westfall, 2020) :

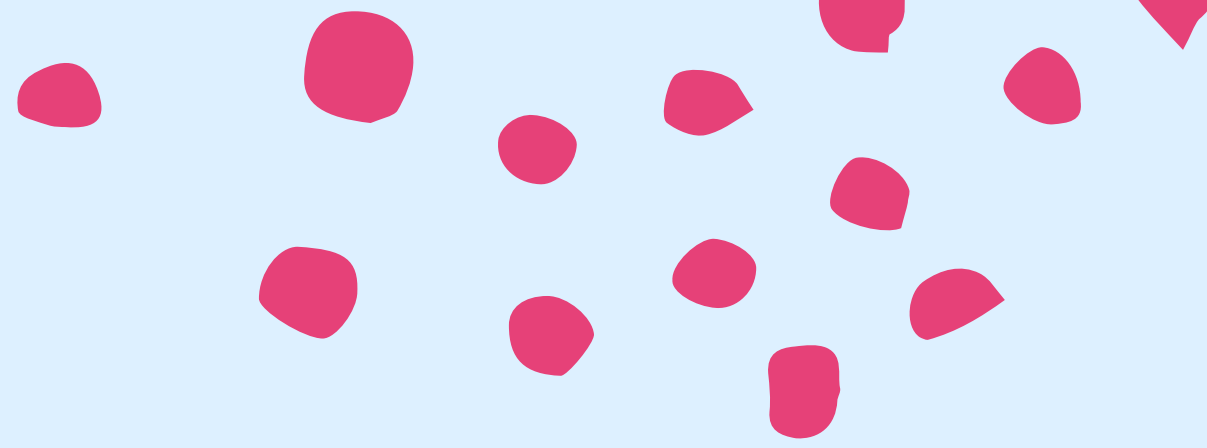
- **Accessibilité** - Un LMS est toujours accessible à condition d'avoir accès à Internet et les apprenants peuvent avoir accès au matériel d'apprentissage et aux ressources quand ils en ont besoin, et également l'utiliser pour interagir les uns avec les autres, poser des questions et lever les doutes.
- **Suivi facile des progrès** - les enseignants peuvent surveiller les métriques des élèves et suivre leurs progrès et identifier les domaines dans lesquels ils ont besoin d'aide
- **Travail collaboratif** – Les apprenants peuvent discuter et faire des activités ensemble.
- **Apprentissage à son rythme** – Comme les cours et le matériel sont disponibles en ligne, les élèves ont plus de liberté pour travailler à leur propre rythme.
- **Flexibilité** – Les élèves peuvent accéder au LMS à partir de différents appareils, ce qui leur donne la possibilité de choisir où ils veulent apprendre.

LA CLASSE NUMÉRIQUE - LA CLASSE INVERSÉE

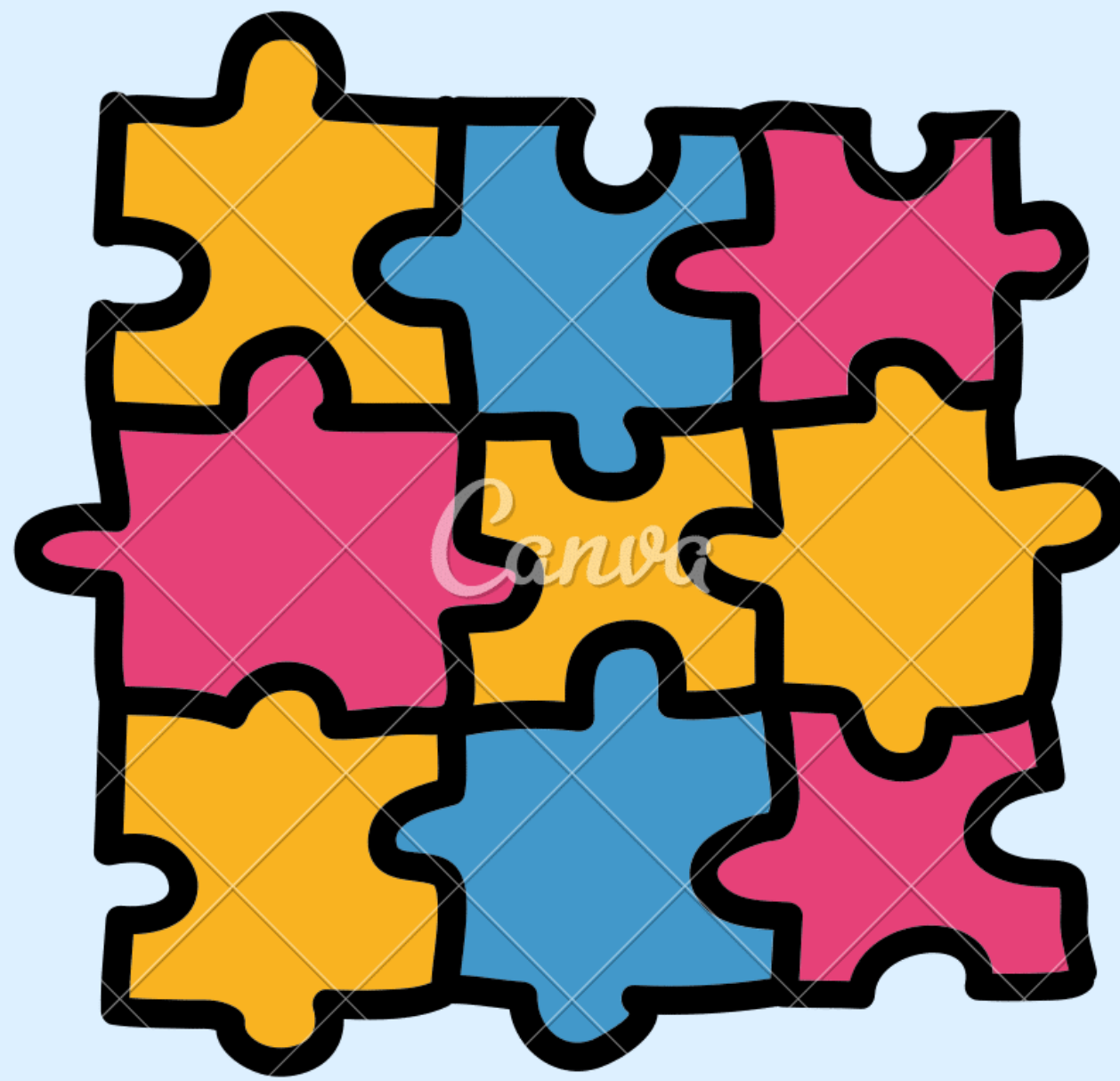
Dans ce modèle d'apprentissage mixte, l'enseignant doit planifier les opportunités d'apprentissage, en fournissant aux élèves du matériel qu'ils utiliseront pour apprendre de manière autonome, en dehors de la salle de classe. Ensuite, en classe, un apprentissage plus personnalisé a lieu, où les élèves peuvent discuter et approfondir les connaissances qu'ils ont acquises grâce aux matériaux mis à disposition par l'enseignant, à la fois avec l'enseignant et entre pairs. Habituellement, l'enseignant donne aux élèves des questions ou des sujets de discussion spécifiques, leur donnant des activités pratiques et des occasions de mettre en pratique ce qu'ils ont appris à la maison. De cette façon, l'enseignant peut également prédire quels sujets soulèveront probablement plus de doutes et leur accorder une attention particulière. L'enseignant peut fournir des retours au fur et à mesure de l'apprentissage.

LUDIFICATION

La ludification dans le contexte de l'apprentissage implique l'utilisation d'éléments et de principes de conception de jeux dans des contextes non ludiques. L'idée derrière la ludification est que les apprenants apprennent mieux et sont plus stimulés lorsqu'ils perçoivent quelque chose comme amusant. Dans l'éducation, les éléments ludiques basés sur le jeu peuvent être appliqués aux matières scolaires, telles que le travail d'équipe, les niveaux, la notation, la compétition entre pairs. Ces éléments ludiques peuvent être mis en œuvre à l'aide de la technologie, avec des applications ou des sites Web. Certains sites Web peuvent également aider les enseignants à ajouter des éléments de ludification à leurs salles de classe, tels que Kahoot, Gimkit, Classcraft et Class Dojo.



Certains enseignants peuvent même intégrer la réalité virtuelle (VR) dans leurs cours. Grâce à cette technologie, un enseignant peut plonger les élèves dans des histoires d'aventure en 3D, explorer des villes du monde entier et emmener les élèves dans des visites virtuelles, ce qui peut aider les enfants à apprendre et à mettre en pratique des compétences non techniques, par l'interaction et l'exploration (Zimmerman, 2019)



Ce chapitre a décrit les ressources numériques explorées telles que les ebooks et les fiches pratiques numériques en ce qui concerne leur utilisation pour les méthodes d'enseignement non formelles. La transformation numérique de l'éducation est d'une grande importance dans l'ère numérique qui se transforme rapidement et ces ressources sont décrites en termes de leurs avantages pour la société d'aujourd'hui. Nous avons également exploré les avantages que l'éducation numérique peut apporter à l'apprentissage des langues en termes de compétences numériques et non techniques pour les élèves et les enseignants, ainsi que les aspects inclusifs qui doivent être pris en compte dans la création de ressources numériques.

Le partenariat POEME a enfin fourni des exemples de ressources utiles et ouvertes qui peuvent être utilisées pour la réalisation de ces outils et méthodes pédagogiques innovantes afin de faciliter une meilleure acquisition de la nouvelle langue aux élèves locaux et migrants, mais aussi pour garantir que la transformation numérique se produise efficacement.

Le chapitre suivant explorera l'utilisation des reconnaissances et de la sensibilisation du patrimoine culturel pour l'acquisition d'une langue étrangère.

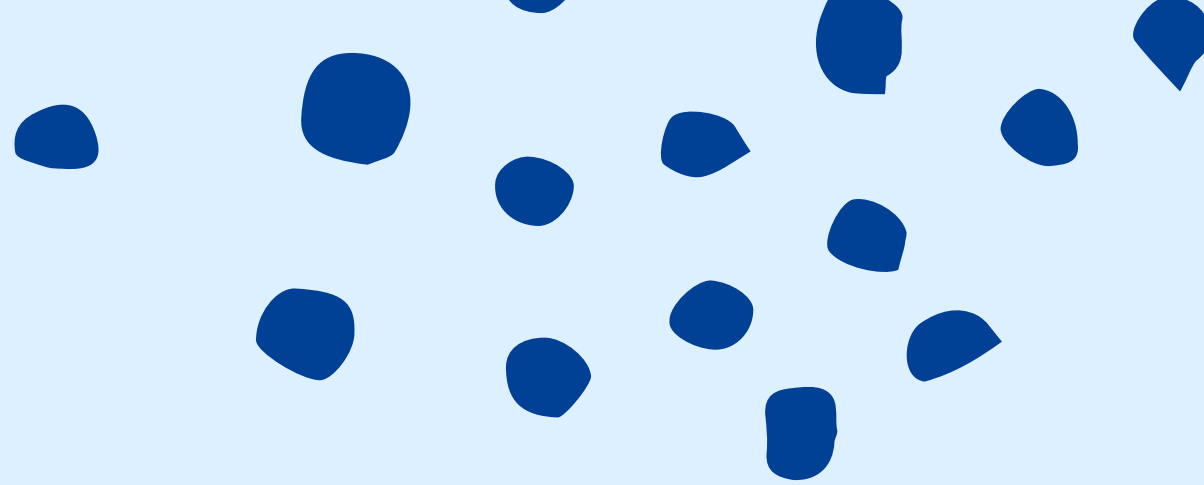
PARTIE 3 : DÉVELOPPER LA RECONNAISSANCE ET LA SENSIBILISATION AU PATRIMOINE CULTUREL EUROPÉEN

QU'EST-CE QUE LE PATRIMOINE CULTUREL ?

Le patrimoine culturel nous rappelle notre histoire et notre passé, et c'est quelque chose que nous transmettrons aux générations futures. Grâce au patrimoine culturel, nous pouvons interpréter la vie de nos ancêtres et des sociétés passées (Champion, 2015). Le patrimoine culturel influence notre vie quotidienne et représente un tremplin pour nos identités (UNESCO, 2008). On le trouve dans les villes, les paysages naturels, les sites archéologiques, les monuments, la littérature, l'artisanat, la nourriture et bien plus encore.

Le patrimoine culturel européen est diversifié et unique et constitue une source d'inspiration pour tous les citoyens européens. De plus, le patrimoine culturel relie les personnes et les communautés, construit des relations, façonne les identités et renforce le sentiment d'appartenance (Commission européenne, 2018). Pour sa part, dans la Convention-cadre sur la valeur du patrimoine culturel pour la société (Convention de Faro) (2005), le Conseil de l'Europe définit le patrimoine culturel comme « un ensemble de ressources héritées du passé que des personnes considèrent, par-delà le régime de propriété des biens, comme un reflet et une expression de leurs valeurs, croyances, savoirs et traditions en continuelle évolution. Cela inclut tous les aspects de l'environnement résultant de l'interaction entre les personnes et les lieux à travers le temps » (Convention du Conseil de l'Europe, 2005, p 8). L'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO) déclare que le patrimoine culturel comprend les monuments, les bâtiments et les sites ayant une valeur historique, esthétique, archéologique, scientifique, ethnologique et anthropologique (UNESCO, 2008, p 3).

Dans le passé, le patrimoine culturel faisait référence à des monuments et des bâtiments individuels sans tenir compte de leur relation avec la nature environnante. Cela a cependant changé au cours du dernier demi-siècle et le concept de patrimoine s'est considérablement élargi (UNESCO, 2013).



Le concept de patrimoine mondial est universellement applicable, ce qui signifie que les sites inscrits sur la liste du patrimoine mondial appartiennent à tous les peuples du monde (UNESCO, 2008). La Convention de 1972 concernant la protection du patrimoine mondial, culturel et naturel relie le concept de préservation du patrimoine culturel à la conservation naturelle, reconnaissant la manière dont les gens interagissent avec la nature (UNESCO, 2008).

En outre, la Déclaration universelle de l'UNESCO sur la diversité culturelle (2001) déclare que « la diversité culturelle est aussi nécessaire à l'humanité que la biodiversité l'est à la nature ». Elle précise également que « la culture est au cœur des débats contemporains sur l'identité, la cohésion sociale, et le développement d'une économie fondée sur la connaissance » et que même si la mondialisation peut menacer la diversité culturelle, elle peut aussi favoriser la sensibilisation et le partage (Ruggles & Silverman, 2009). Selon Gražulevičiūtė (2006), le patrimoine culturel contribue au bien-être et à la qualité de vie. Il favorise le sentiment d'unité, de compréhension mutuelle et de valeurs partagées, à la fois à l'intérieur et au-delà des frontières. De plus, le patrimoine culturel peut aider à atténuer les impacts de la mondialisation culturelle et devenir une incitation au développement durable, ce qui est un point important à considérer dans un monde globalisé en constante évolution.

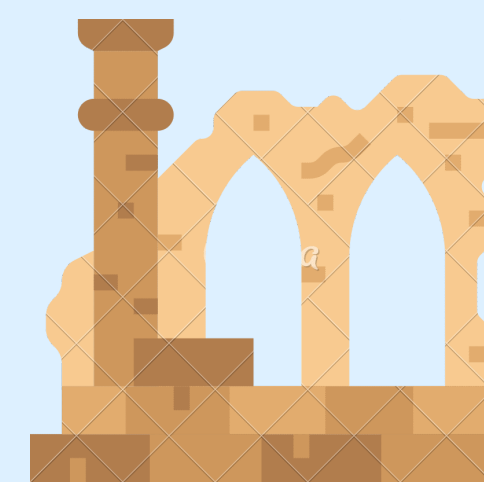
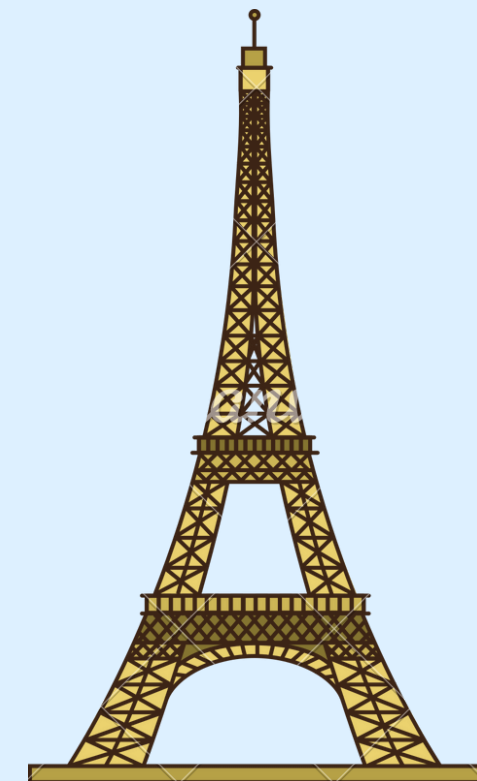
Il existe quatre aspects différents du patrimoine culturel : matériel, immatériel, naturel et numérique. Ces aspects seront approfondis dans les paragraphes suivants.

DÉFINIR LES 4 SECTEURS DU PATRIMOINE CULTUREL



MATERIEL

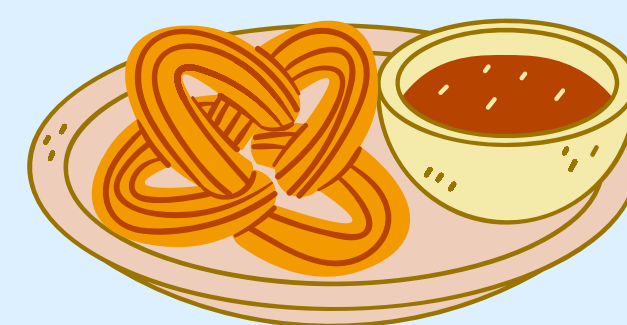
Le patrimoine matériel comprend les bâtiments, les monuments, les sculptures, les artefacts, les archives, les vêtements, les œuvres d'art, les livres, les machines, les villes historiques, les sites archéologiques, les structures architecturales, les outils technologiques et scientifiques des différentes cultures anciennes, etc. De plus, le patrimoine matériel est divisé en patrimoine mobilier et immobilier. Le patrimoine matériel mobilier se compose d'objets archéologiques, historiques, ethnographiques, religieux et artistiques, par exemple, des œuvres d'art, des manuscrits et des documents, des enregistrements, des photographies, des documents audiovisuels. Le patrimoine matériel immobilier comprend les bâtiments historiques, les monuments, les sites archéologiques (Kurniawan, Salim, Suhartanto et Hasibuan, 2011).



Le patrimoine culturel matériel et immatériel sont étroitement liés et ne peuvent être complètement séparés l'un de l'autre (Van Zanten, 2004). Cela implique que le patrimoine culturel immatériel se manifeste souvent sous des formes tangibles. Van Zanten (2004) donne l'exemple des instruments de musique – les compétences et les connaissances pour construire un instrument de musique se manifestent dans le patrimoine matériel, l'instrument lui-même.

IMMATERIEL

Selon l'UNESCO (2003), il existe un besoin de sensibiliser à l'importance du patrimoine culturel immatériel et à sa préservation, en particulier chez les jeunes. La Convention du patrimoine immatériel de l'UNESCO définit le patrimoine immatériel comme « les pratiques, les représentations, les expressions, ainsi que les connaissances et les compétences, que les communautés, les groupes et, dans certains cas, les individus reconnaissent comme faisant partie de leur patrimoine culturel » (UNESCO, 2003, p 4). La Convention vise à sauvegarder le patrimoine culturel immatériel et à sensibiliser à l'importance du patrimoine culturel immatériel aux niveaux local, national et international.



Le patrimoine culturel immatériel est transmis de génération en génération et il est constamment recréé par les communautés en réponse à leur histoire, leur environnement et leur interaction avec la nature et l'histoire (UNESCO, 2003). Le patrimoine culturel immatériel est « incarné dans des personnes plutôt que dans des objets inanimés » (Logan, 2007, p 33). De plus, au lieu d'utiliser le terme « patrimoine culturel immatériel », le terme « culture vivante » est fréquemment utilisé (Van Zanten, 2004).

L'UNESCO (2003) identifie plusieurs catégories de patrimoine culturel immatériel :

- Les traditions et expressions orales, y compris la langue
- Les arts de la scène (comme la musique traditionnelle, la danse et le théâtre)
- Les pratiques sociales, rituels et événements festifs
- Les savoir et pratiques concernant la nature et l'univers
- L'artisanat traditionnel



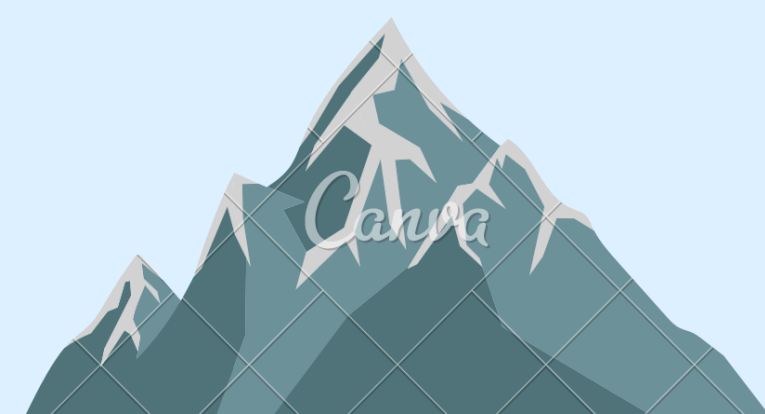
Il est également important de mentionner que le patrimoine immatériel se compose de processus et de pratiques et nécessite une approche de sauvegarde différente. Il est fragile par nature et beaucoup plus vulnérable que les autres formes de patrimoine (Bouchenaki, 2003). Avec le processus de mondialisation, le patrimoine culturel immatériel est confronté à des difficultés, chaque société étant plus facilement influencée par d'autres sociétés. Cela rend la protection du patrimoine culturel immatériel plus difficile que la protection du patrimoine culturel matériel (Karadeniz, 2020).

NATUREL

Outre notre patrimoine culturel commun, nous devons également préserver notre patrimoine naturel et notre histoire naturelle. L'Europe est remplie d'une variété d'animaux, de plantes et de paysages. La majorité de la flore et de la faune européennes ne se trouvent nulle part ailleurs dans le monde (Union européenne, 2018).

Selon l'UNESCO (2008, p 3), le patrimoine naturel se compose de formations biologiques et géologiques qui ont une valeur scientifique ou esthétique exceptionnelle, d'espèces animales et végétales menacées ainsi que de zones ayant une valeur scientifique, esthétique ou de conservation.

De plus, les sites du patrimoine naturel offrent des habitats à de nombreuses espèces rares, protègent des paysages remarquables et contribuent à la stabilité climatique et au bien-être général.

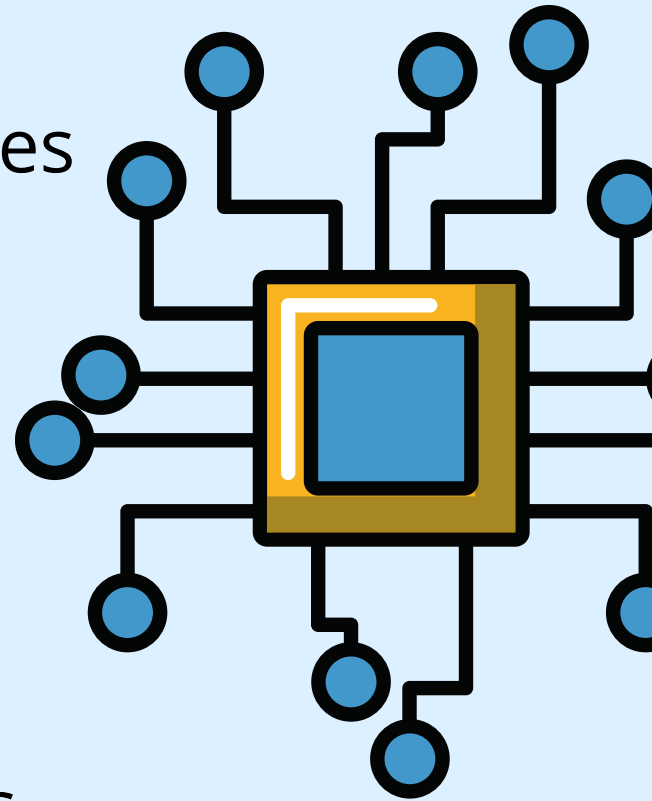


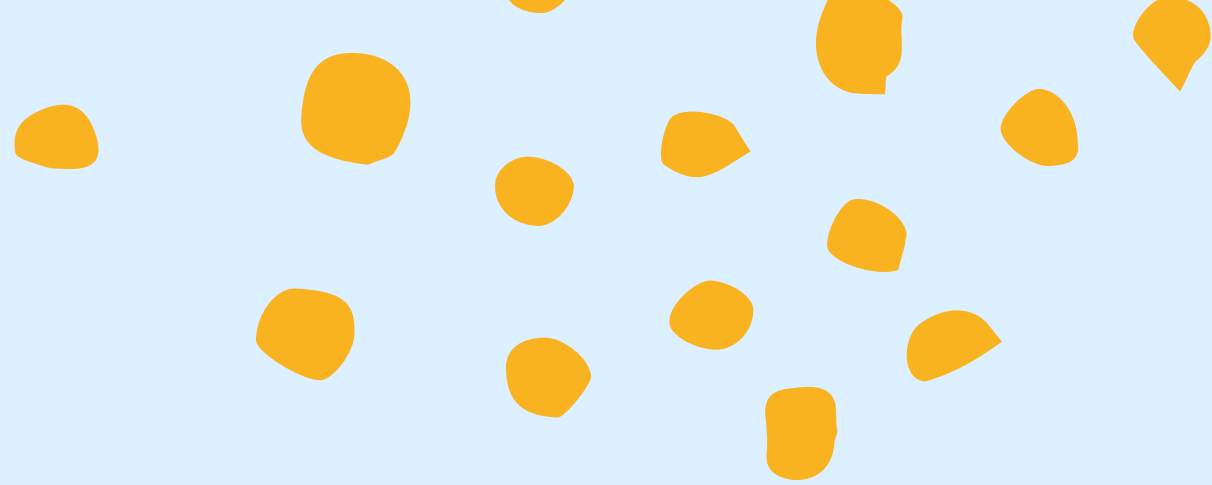
NUMERIQUE

L'UNESCO (2003, p 1) déclare que le patrimoine numérique « englobe les ressources culturelles, éducatives, scientifiques et administratives, ainsi que les informations techniques, juridiques, médicales et autres, créées numériquement ou converties sous forme numérique à partir de ressources analogiques existantes ». Les documents numériques comprennent des textes, des bases de données, des images, du son, des graphiques, des logiciels et des pages Web.

Le patrimoine numérique est illimité par le lieu, le temps, la culture du format. Bien qu'il soit spécifique à la culture, il est généralement accessible à chaque personne dans le monde. Par conséquent, le patrimoine numérique peut exister dans n'importe quelle langue, dans toutes les régions du monde et dans tous les domaines de l'expression et du savoir humains (UNESCO, 2003). Le patrimoine numérique comprend les ressources qui ont été créées sous une forme numérique (par exemple l'art et l'animation numériques) ou qui ont été numérisées afin de les préserver (y compris le texte, les images, la vidéo et les enregistrements).

Le développement des nouvelles technologies de l'information a contribué à mieux faire connaître le remarquable patrimoine matériel et immatériel de l'Europe. De plus, les outils numériques sont reconnus comme des outils appropriés pour repenser et améliorer l'enseignement, soutenir la recherche et favoriser la préservation du patrimoine culturel (Ott & Pozzi, 2008). Les technologies numériques ne doivent pas seulement être considérées comme des outils pour examiner le patrimoine culturel, mais comme une méthode pour en apprendre davantage sur eux. Bien que les technologies modernes et numériques soient souvent perçues comme une menace pour les modes d'expression traditionnels, elles peuvent jouer un rôle clé dans la préservation et la diffusion du patrimoine culturel immatériel (Alivizatou-Barakou, et. Al, 2017). « Les ressources numériques comme le projet Europeana ont joué un rôle important dans la préservation numérique du patrimoine culturel de l'Europe » (Koya & Chowdhury, 2020).



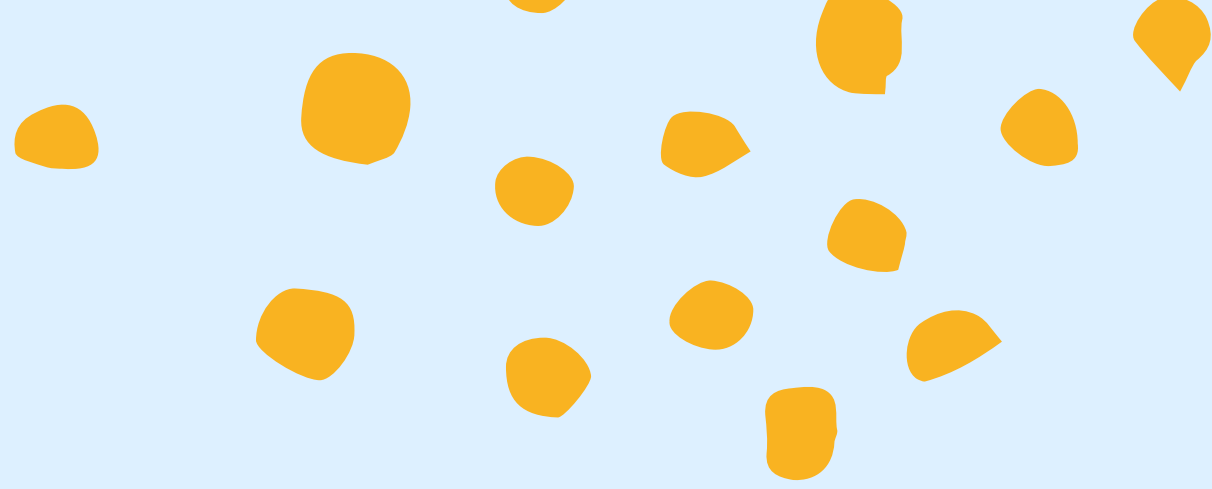


« Les technologies digitales offrent des possibilités de trouver de nouveaux liens inexplorés et ainsi offrir une perspective plus « globale » des artefacts du Patrimoine culturel (Ott & Pozzi, 2010) et elles peuvent soutenir la transmission culturelle et l'apprentissage du patrimoine culturel de manières nouvelles et innovantes (Alivizatou-Barakou, et. al, 2017).

AVANTAGES DE LA SENSIBILISATION AU PATRIMOINE CULTUREL POUR LES APPRENANTS DE LANGUE ÉTRANGÈRE

Inclure le patrimoine culturel dans l'éducation ne consiste pas seulement à connaître la culture, mais il peut être utilisé comme un outil pour développer diverses compétences, telles que les compétences linguistiques. Dans POEME, nous avons l'intention d'utiliser le patrimoine culturel européen comme outil pédagogique dans l'apprentissage des langues étrangères. Les élèves se familiariseront avec le patrimoine culturel local et apprendront une langue liée au sujet.

La pertinence de l'éducation au patrimoine culturel a été soulignée par le Comité des Ministres du Conseil de l'Europe déjà en 1998 dans la Recommandation No. R(98)5. La Recommandation déclare que le patrimoine culturel est un facteur important d'intégration sociale, de civisme et de renforcement de la tolérance. De plus, l'inclusion du patrimoine culturel dans les activités éducatives peut représenter un excellent moyen de mieux comprendre le passé et l'avenir. Les valeurs du patrimoine culturel offrent des opportunités pour l'apprentissage et le développement des jeunes tout en nourrissant la créativité et la motivation à explorer (Karadeniz, 2020). Ces dernières années, les écoles en Europe sont également touchées par de grandes vagues migratoires qui ont accru l'interculturalité des salles de classe. Cela nécessite une éducation pour permettre aux élèves de prendre conscience de l'interculturalité, de comprendre les autres et d'améliorer la communication avec leurs pairs issus de cultures et de contextes différents (Milosevic, 2020). Comme mentionné précédemment, le patrimoine culturel est le reflet des connaissances, des valeurs, des croyances et des traditions du passé au présent (Karadeniz, 2020).



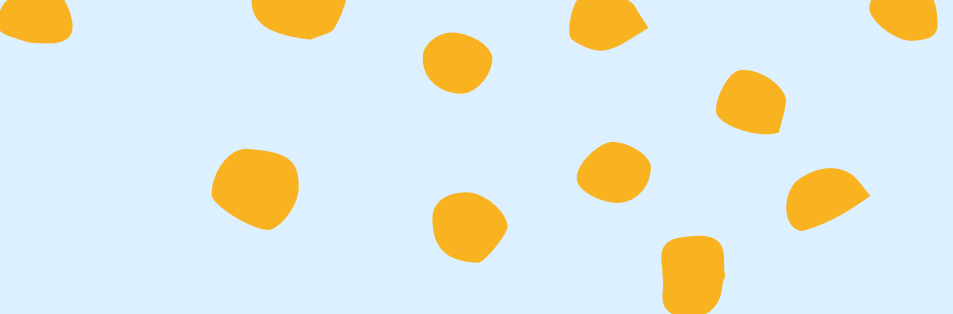
La diversité linguistique est une source précieuse d'identité culturelle et de cohésion sociale. Selon la Commission européenne (2018), la diversité linguistique et le multilinguisme en Europe représentent un puissant symbole d'unité dans la diversité. Les élèves dont la langue maternelle est différente de la langue d'enseignement peuvent faire face à un certain nombre de défis pour s'adapter à la nouvelle culture et au nouvel environnement (Milosevic, 2020).

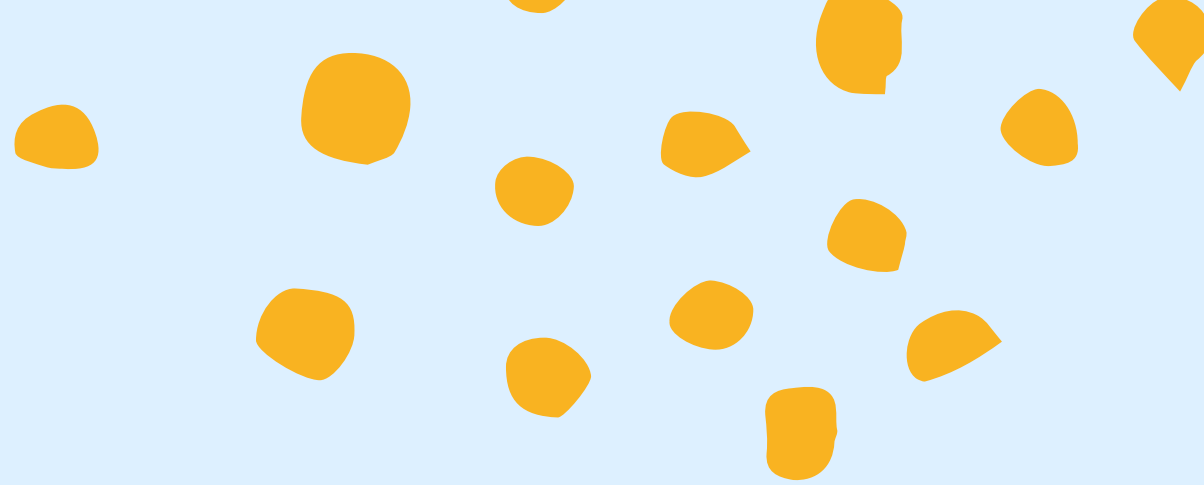
Selon Milosevic (2020), la langue et la culture sont étroitement liées, en particulier dans le cas de « l'apprentissage des langues étrangères où les élèves découvrent le patrimoine culturel (coutumes, traditions et festivals) du pays » où la langue est parlée. De plus, l'objectif de l'apprentissage de la culture devrait être moins lié à la couverture du contenu, mais plus axé sur l'intérêt des élèves pour l'identité et les différences culturelles (Knutson, 2006).

Une composante importante de la protection du patrimoine culturel est la sensibilisation, et l'un des moyens d'y parvenir est l'éducation (Karadeniz, 2020). Par conséquent, les écoles et l'éducation, en général, ont pour tâche d'enseigner le patrimoine culturel diversifié, de le valoriser et de le préserver. De plus, le patrimoine culturel renforce les sentiments de solidarité et d'unité avec le partage du passé entre les individus de la société (Karadeniz, 2020). L'apprentissage interculturel peut être réalisé en créant des activités et des opportunités pour les élèves d'en apprendre davantage sur la culture de leurs pairs et sur la culture mondiale (Milosevic, 2020). Développer une compréhension plus profonde de la culture du pays d'accueil et des liens avec la communauté locale est l'un des principaux avantages de l'éducation internationale et interculturelle (Milosevic, 2020). Ainsi, le patrimoine culturel est personnel, mais il est aussi un lien avec les autres.

EXEMPLES CONCRETS D'UTILISATION DE LA SENSIBILISATION AU PATRIMOINE CULTUREL COMME OUTIL PÉDAGOGIQUE

La sensibilisation au patrimoine culturel a été utilisée comme outil pédagogique dans l'éducation formelle, non formelle et informelle, à travers différents sujets et thématiques. Voici quelques exemples de la manière dont le patrimoine culturel a été utilisé comme outil pédagogique dans l'éducation non formelle et peut servir d'inspiration :

- 
1. L'Institut de Chypre gère un centre d'imagerie pour l'archéologie et le patrimoine culturel où ils utilisent l'analyse 3D et la présentation d'objets du patrimoine culturel et autres scénarios. Ils organisent des formations et des projets de collaboration pour améliorer l'exposition du public et l'éducation sur les artefacts et les lieux du patrimoine culturel qui contribuent à d'importantes recherches
 2. Utilisation du lieu de naissance d'Aphrodite à Chypre comme itinéraire culturel par le ministère du Tourisme de Chypre pour éduquer les gens sur le patrimoine culturel chypriote tout en visitant divers sites antiques
 3. Le Comité technique sur le patrimoine culturel à Chypre mène un certain nombre de programmes impliquant la participation des jeunes à s'impliquer dans les questions de patrimoine culturel à Chypre, impliquant en particulier les Chypriotes turcs et grecs pour encourager leur collaboration et leur intégration dans les cultures communes de chacun.
 4. Le projet STEAMER utilise le patrimoine culturel pour en apprendre davantage sur les matières STEAM (science, technologie, ingénierie, art et maths) dans l'enseignement secondaire via les Escape Games
 5. Le projet STEAMBuilders utilise le patrimoine culturel pour enseigner les compétences STEAM aux élèves du secondaire (par exemple l'impression 3D)
 6. Le projet BIBLIODOS emploie les classiques européens pour améliorer l'apprentissage des langues tout en promouvant la littérature et le patrimoine culturel de l'UE
 7. Le projet VX-DESIGNERS vise à créer une méthodologie d'apprentissage pour utiliser les expositions comme outil pédagogique pour l'enseignement secondaire tout en développant les aptitudes et les compétences clés des enseignants et des élèves à travers le patrimoine culturel
 8. Le projet TEAM of ART vise à accompagner des publics défavorisés dans leur découverte d'œuvres d'art à travers une présentation scénarisée
 9. L'Islam, c'est aussi notre histoire ! (ICANH) est une exposition de civilisation qui donne un aperçu de l'héritage laissé par la civilisation musulmane sur le sol européen après 13 siècles de présence
 10. Le projet Partager un monde d'inclusion, de créativité et d'héritage (SWICH) relie 10 musées européens pour réfléchir aux questions concernant le rôle des musées ethnographiques au sein d'une société européenne de plus en plus différenciée



11. CONNECTING Early Medieval European COLLECTIONS (CEMEC) est un projet de création d'expositions sur la connectivité et les échanges au début du Moyen Âge en Europe, un ensemble de modèles 3D en grande quantité et un certain nombre d'applications et d'animations numériques pour enrichir l'expérience de l'exposition. Les partenaires ont également créé une application interactive Cross Culture Timeline pour créer des chronologies interactives stimulantes pour le patrimoine culturel.

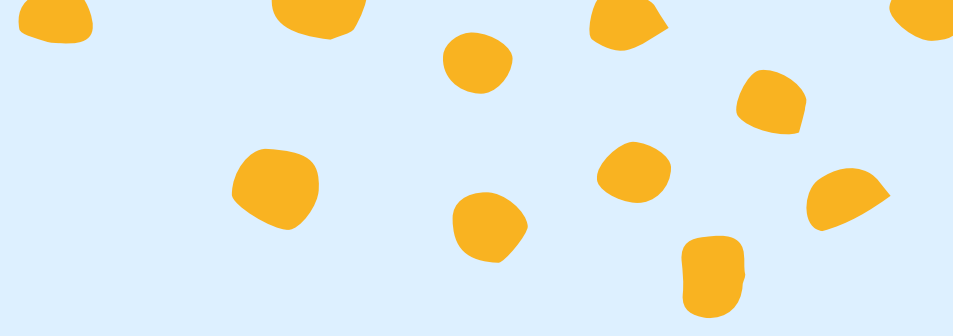
12. Projet pilote : Éducation au patrimoine, organisé par la Chaire en éducation, citoyenneté et diversité culturelle de l'Université de Lusofona au Portugal. Le projet vise à articuler l'éducation et le patrimoine culturel, en promouvant la connaissance, la compréhension et le respect de la diversité culturelle, des identités et des valeurs existantes dans les écoles, en impliquant les enseignants, les élèves et la communauté.

13. Le Musée national d'archéologie gère le Service de vulgarisation éducative et culturelle - un programme qui vise à promouvoir le patrimoine culturel du pays, en explorant le contenu de ses collections de manière pédagogique et en promouvant le musée en tant qu'espace de connaissance et de plaisir. Certaines des activités du musée comprennent des visites guidées avec des jeux de rôle, des ateliers et des jeux éducatifs et thématiques.

14. Le Kit Intercultural Escolas (Kit scolaire interculturel) est une action promue par le Haut Commissariat aux migrations qui vise à donner aux écoles et à tous les professionnels du secteur de l'éducation, un ensemble de matériels axés sur le thème de l'interculturalité. Le matériel comprend des livres, des guides, des brochures, des vidéos et d'autres publications concernant le thème de la communication interculturelle et du patrimoine culturel.

15. RefugiActo - Une troupe de théâtre amateur créée en 2004 dans le but d'intégrer les réfugiés et d'utiliser la pratique théâtrale comme instrument d'apprentissage, de communication et d'intervention sociale. Ce groupe a pour objectif de favoriser le dialogue interculturel tout en aidant les réfugiés à apprendre le portugais





16. Musée enfant de l'Acropole : un site Web avec des activités qui encouragent les enfants à visiter activement le Musée

17. Le musée archéologique d'Héraklion a développé deux programmes éducatifs qui sont entièrement mis en œuvre en exploitant les avantages de la technologie numérique.

18. Le Musée Archéologique de Delphes propose différents programmes pédagogiques tels que : « Le temps de la démocratie athénienne à travers les monuments de Delphes : de la bataille de Marathon aux fleuves Aegos » ou encore « Les jeux sportifs et musicaux dans l'antiquité »

19. Le musée de l'olive et de l'huile d'olive grecque présente la culture, l'histoire et la technologie de la production d'olives et d'huile d'olive en Grèce, de la préhistoire au début du XXe siècle.

20. Le musée du lentisque de Chios est situé dans la Mastichochoria, le seul site de la Méditerranée où l'on cultive le lentisque (arbre à mastic).

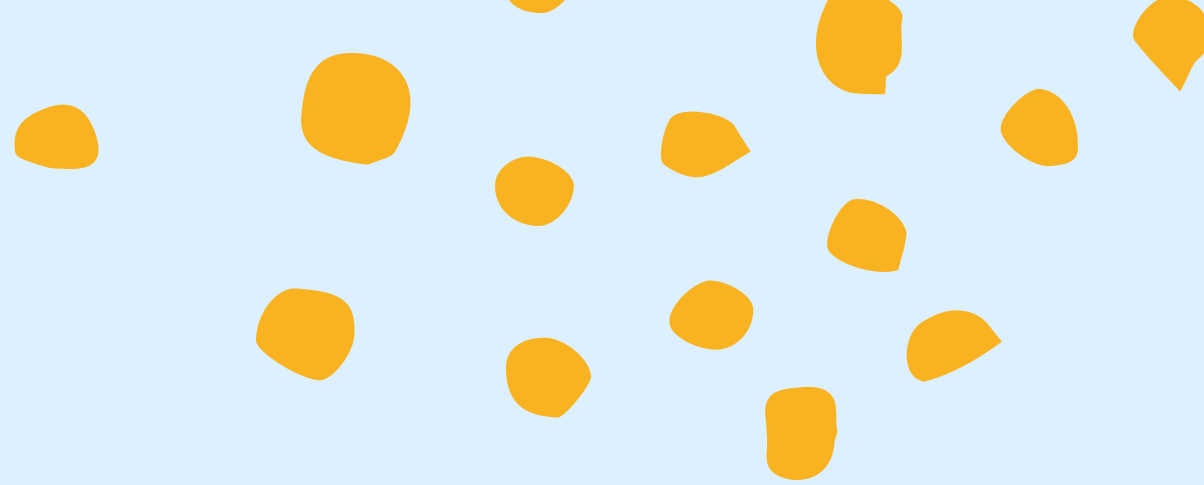
Le Musée a pour objectif de présenter l'histoire de la production de la culture du lentisque et du traitement de sa résine.

21. L'agence de gestion du parc national de l'Olympe organise des visites dans le centre d'information : des visites guidées pour que les élèves découvrent le mont Olympe

22. CretAquarium présente les espèces et les écosystèmes de la mer Méditerranée et sa biodiversité unique

23. The Greek Language Center : matériel numérique concernant les bases de données et les anthologies d'auteurs grecs anciens et modernes, les dictionnaires grecs modernes, etc.

24. Jeu pédagogique expérientiel pour explorer l'identité sociale de la révolution grecque - BYRON : le projet vise une approche innovante de la révolution grecque, mettant en évidence les forces sociales qui ont agi pour son début et son développement, adressé aux élèves et au grand public.



25. TV5 Monde, la bibliothèque numérique met à disposition plus de 300 ouvrages de littérature française sous format numérique. Ce programme de la chaîne francophone TV5 Monde permet de découvrir ou redécouvrir les classiques de la littérature : Zola, Molière, Baudelaire, ou Perrault, du roman au théâtre, en passant par la poésie et les contes. Le site propose également des supports pédagogiques pour l'enseignement des textes littéraires. Les fiches pédagogiques, classées par niveau et par thème, vous permettent d'analyser le style des grands auteurs francophones et vous proposent d'écrire un texte à leur manière.

26. Musée SINGA Le musée d'Orsay, le musée de l'Orangerie et l'association SINGA France se sont associés pour faire de la culture et des visites de sites patrimoniaux des éléments essentiels dans le processus d'intégration des réfugiés dans la société française. Le projet Paroles d'ailleurs, œuvres d'ici » (Mahatta signifie « gare » en arabe) fait écho, dans son titre et son esprit, au programme Multaka mené depuis 2016 par les musées berlinois en faveur des réfugiés. Dans le cadre de ce projet, l'établissement public des musées d'Orsay et de l'Orangerie organise chaque semaine avec SINGA France des visites des expositions et des collections permanentes afin de faire des réfugiés des intermédiaires culturels.

27. « Apprendre le français par l'art ». L'école française et le musée du Jeu de Paume travaillent en partenariat depuis février 2018 sur le programme « Apprendre le français par l'art ». L'idée est de permettre aux élèves d'améliorer leurs compétences linguistiques tout en découvrant les artistes exposés au musée. Intégrées aux cours de français dispensés par l'école aa-e, les images présentées dans les expositions sont étudiées avant, pendant et après les visites. Jouant un rôle important dans l'acquisition et la mémorisation de la langue, ils favorisent l'échange de points de vue et de sensibilités.

Dans ce chapitre, nous avons cherché à expliquer ce qu'est le patrimoine culturel et défini ses domaines et l'utilité de développer la sensibilisation au patrimoine culturel pour les apprenants de langue étrangère. Lorsque nous pensons à l'utilisation du patrimoine culturel dans l'éducation, nous pouvons parfois ne pas savoir comment l'inclure. Cependant, en raison de son interdépendance, le patrimoine culturel peut être utilisé de différentes manières dans des cadres d'apprentissage formels, non formels et informels. Dans POEME, nous avons l'intention d'utiliser le patrimoine culturel comme outil pédagogique dans l'apprentissage de la langue étrangère des élèves issus de l'immigration. Pour conclure, le patrimoine culturel nous aide à mieux comprendre notre passé, notre présent et notre avenir. Il se présente sous différentes formes (matériel, immatériel, naturel et numérique) et chacune de ces formes peut servir d'outil pédagogique dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Par conséquent, l'utilisation du patrimoine culturel dans l'éducation ne consiste pas seulement à connaître la culture, mais peut également être utilisée pour développer différentes compétences, telles que les compétences linguistiques. La langue et la culture sont particulièrement liées dans l'apprentissage d'une langue étrangère, car les élèves découvrent le patrimoine culturel du pays où la langue est parlée. De plus, dans ce chapitre, nous avons proposé des exemples de projets et de matériaux construits sur le thème du patrimoine culturel.



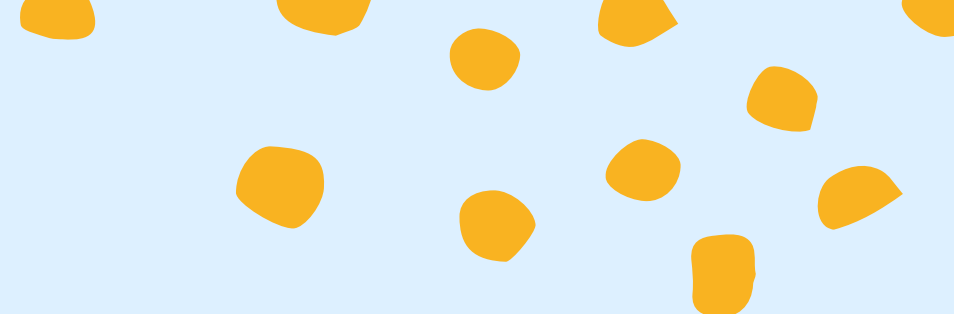
Le chapitre suivant et le dernier de ce e-rapport explore les avantages de l'utilisation d'expositions physiques et numériques comme outil pédagogique dans vos salles de classe.

PARTIE 4 : BÉNÉFICES DES EXPOSITIONS PHYSIQUES ET NUMÉRIQUES COMME OUTIL PÉDAGOGIQUE

QU'EST-CE QU'UNE EXPOSITION ?

La nature et le sens d'une exposition ont été discutés par plusieurs auteurs. Filipovic (2013, p. 102) le définit à son niveau le plus élémentaire comme « une présentation organisée d'une sélection d'articles à un public ». Kaplan (2005) soutient qu'habituellement, les expositions utilisent les mêmes éléments de base pour raconter leurs histoires, en utilisant des objets fabriqués par l'homme ou tirés du monde naturel, elles nécessitent des textes (par ex. étiquettes, panneaux muraux, titres et bannières) et peuvent souvent incorporer des éléments graphiques (par ex. photographies, cartes, graphiques et dessins). Dean et Edson (2008) soutiennent qu'une exposition est plus qu'un simple processus de présentation de choses, qu'elle est un « moyen ou canal d'expression » (p. 151), combinant les éléments d'expression de soi de l'artiste. Filipovic (2013) ajoute à cette idée, affirmant qu'une exposition est plus qu'une somme d'œuvres d'art, soulignant l'importance de la relation qui s'établit entre les œuvres et la façon dont elles sont organisées, car la façon dont les œuvres sont mises en scène et présentées peut susciter différentes expériences et lectures de la part des spectateurs/visiteurs. Compte tenu de ces idées, on peut dire qu'une exposition vise généralement à produire une certaine réaction chez le spectateur, et est organisée en tenant compte de la réaction qu'elle a l'intention de produire.

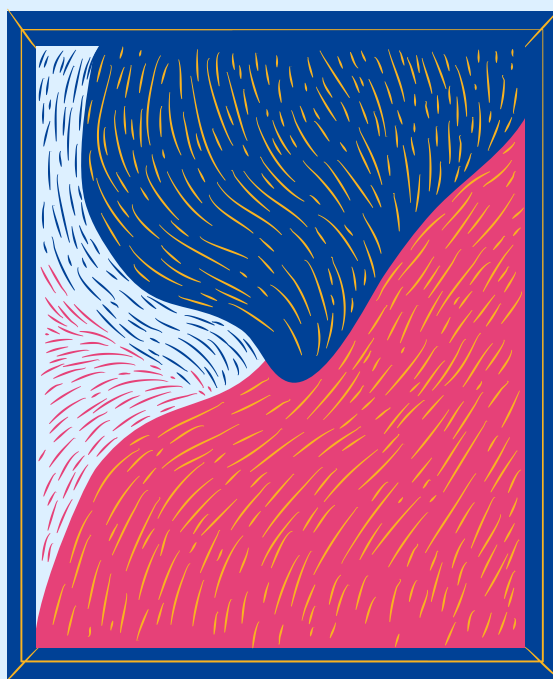
Filipovic (2013, p. 103) mentionne également que les expositions peuvent être présentées de plusieurs manières, qu'elles « peuvent être physiques ou virtuelles, réelles ou projetées ; les « items » qu'ils soient spectaculaires ou discursifs, matériels ou immatériels ; et le « public » connu ou inconnu, composé d'une seule personne ou de plusieurs ». En plus de cela, il est important de noter qu'à l'ère numérique actuelle, un format mixte est également apparu, utilisant à la fois des éléments numériques/virtuels et physiques. De nombreux musées et galeries du monde entier ont ressenti le besoin, en particulier pendant la crise de COVID-19 de rendre leurs collections disponibles en ligne, via des expositions virtuelles, des visites vidéo et du contenu sur les réseaux sociaux, car de nombreuses personnes ne pouvaient pas visiter les emplacements physiques des musées.



Les collections ou les expositions typiques des musées sont organisées par des professionnels et ont souvent des objectifs éducatifs. Cependant, l'objectif du projet POEME n'est pas de créer des expositions mixtes organisées par des professionnels, mais plutôt que les élèves et les enseignants jouent un rôle actif dans la création de leurs expositions, transformer cet acte en une expérience éducative en soi. Dans ce cadre, il convient de préciser davantage ce que signifie la notion d' « exposition » dans le champ de l'éducation. Selon le Glossaire de la réforme de l'éducation (2014), une exposition organisée dans le domaine de l'éducation « fait référence à des projets, des présentations ou des produits à travers lesquels les élèves « exposent » ce qu'ils ont appris, généralement comme un moyen de démontrer si et dans quelle mesure ils ont atteint les normes d'apprentissage ou les objectifs d'apprentissage attendus ». Naturellement, ces expositions peuvent être présentées sous différents formats, physiques, numériques et mixtes. Dans la section suivante, la valeur pédagogique et le potentiel des expositions mixtes seront discutés.

LE POTENTIEL PÉDAGOGIQUE DES EXPOSITIONS D'APPRENTISSAGE MIXTE

Les expositions ont longtemps été utilisées comme environnements d'apprentissage. Il n'est pas rare que les élèves fassent des visites sur le terrain dans les musées afin d'en savoir plus sur certains sujets qu'ils apprennent en classe. Ces types d'activités ont tendance à être plus stimulants pour les élèves que l'environnement de classe traditionnel, où l'enseignant transmet des informations, que les élèves absorbent passivement. De nombreux élèves ne sont pas en mesure de tirer le meilleur parti de leur éducation dans un cadre traditionnel, car ce type d'éducation ne répond généralement pas aux différents styles et préférences d'apprentissage. En fait, dans l'éducation traditionnelle, qui est principalement centrée sur l'enseignant, il n'y a pas beaucoup de place pour l'apprentissage par l'expérience, qui, selon Barton (2019) consiste à stimuler les élèves dans l'apprentissage par la pratique. En ayant une expérience pratique dans une activité éducative, les élèves réfléchiront probablement au processus par lequel ils sont passés et en tireront un sens, et par conséquent, apprendront. Il existe de nombreux types d'activités qui intègrent l'apprentissage par l'expérience, telles que des sorties sur le terrain, des travaux de groupe, des visites de musées, mais dans ce rapport, l'accent sera mis sur la valeur pédagogique des expositions mixtes, et plus précisément, sur les expositions mixtes organisées par les élèves eux-mêmes.



Bien qu'il n'y ait pas beaucoup de données concernant l'organisation d'expositions mixtes par les élèves, il est facile d'identifier leur valeur pédagogique en s'appuyant sur les bénéfices des expositions physiques. La création d'expositions par les élèves a un grand potentiel pour favoriser l'apprentissage chez les élèves. Davidson (2009, p. 36) soutient que, lorsqu'elles sont organisées par des élèves, « les expositions sont des démonstrations publiques de maîtrise qui se produisent à des moments culminants, tels que la fin d'une unité d'étude, la transition d'un niveau de scolarité au suivant et l'obtention du diplôme ». Selon Davidson (2009), la création d'expositions par les élèves présente plusieurs avantages. Par exemple, il assure la responsabilisation des élèves, qui sont plus susceptibles de rester responsables de leurs apprentissages et de leur travail sachant qu'ils seront vus par la communauté scolaire et, fort probablement, par d'autres publics. Les expositions sont également un moyen de faciliter l'évaluation formative, que Bell & Cowie définissent (1999, p. 101) comme « le processus utilisé par les enseignants et les élèves pour reconnaître et répondre à l'apprentissage des élèves afin d'améliorer cet apprentissage, au cours de l'apprentissage ». Cela signifie que les enseignants ne s'appuient pas sur des méthodes d'évaluation quantitatives telles que des tests et des examens pour fournir des commentaires à leurs élèves, mais plutôt qu'ils le font pendant que les élèves travaillent et apprennent, par exemple en fournissant des commentaires. Il est facile de voir comment la création d'expositions par les élèves, qui est une expérience pratique qui oblige les élèves à combiner des compétences générales et techniques, est un environnement fructueux pour les enseignants pour fournir des commentaires et travailler avec les élèves pour améliorer leur apprentissage. En ce qui concerne les expositions mixtes, il est important de mentionner que les élèves acquerront non seulement des compétences spécialisées liées à l'apprentissage de la langue et des faits culturels sur le pays dans lequel ils vivent, mais également des compétences en matière de curation et d'informatique, car ils devront apprendre à créer une exposition à la fois physique et virtuelle. Ainsi, la curation d'expositions mixtes par les élèves dans le contexte de l'apprentissage des langues peut fonctionner comme un véhicule de transmission culturelle, car les élèves développeront des connaissances sur la culture de leur pays d'accueil tout en apprenant et en travaillant dans sa langue. En outre, Barton (2019) mentionne d'autres avantages de l'apprentissage par l'expérience, qui peuvent être appliqués aux expositions organisées par les élèves, qui peuvent potentiellement rendre l'enseignement et l'apprentissage plus efficaces.





Certains des avantages mentionnés sont les suivants :

- Ces types d'activités offrent des environnements d'apprentissage sûrs, où les élèves peuvent faire des erreurs et les corriger sans conséquences négatives, contrairement, par exemple, aux tests ou examens notés ;
- Les apprenants sont plus facilement capables de retenir les concepts, car ils les appliquent dans la vie réelle, ce qui est très important dans toutes les matières, mais surtout dans l'apprentissage des langues, où la capacité à communiquer efficacement est l'un des objectifs ;
- Grâce au travail collaboratif et à la communication, chaque élève peut tirer le meilleur parti de ses forces individuelles et travailler sur les domaines qu'il doit améliorer, avec l'aide de ses pairs et de ses enseignants.

En lien avec le dernier avantage mentionné, il est facile de conclure que les expositions d'élèves sont une excellente occasion pour eux de développer leurs compétences générales, car il existe une opportunité d'apprentissage socialement engagé, où les élèves peuvent s'entraider pour apprendre et développer leurs compétences interpersonnelles à travers un travail collaboratif. Pour les enseignants, la création d'expositions mixtes offre l'opportunité de stimuler les élèves pour un apprentissage pratique et de les laisser prendre la tête de leur propre apprentissage. L'enseignant peut jouer le rôle d'animateur, aidant les élèves à apprendre à leur rythme et selon leurs besoins. Le rôle principal de l'enseignant en tant qu'animateur est, selon Tout (2016), d'apporter un soutien, de donner des conseils, de fournir un échafaudage et d'enseigner des compétences si nécessaire. Bien qu'il s'agisse d'une activité centrée sur l'élève, l'enseignant a toujours un rôle essentiel non seulement en termes d'enseignement aux élèves des compétences - notamment linguistiques - nécessaires pour créer des expositions mixtes, mais également en termes de communication interculturelle, car l'enseignant partagera sans aucun doute des connaissances sur la culture du pays dans lequel ils vivent.

Il est également important de mentionner que ces activités et bénéfiques ne se réfèrent pas seulement à l'enseignement formel, mais aussi à l'éducation non formelle. En fait, la recherche montre (Agner et Strang, 2004) que l'éducation non formelle est un moyen



efficace d'aider les migrants à apprendre la langue du pays dans lequel ils se trouvent, car, selon Morrice (2016), les approches éducatives communautaires et non formelles adaptées aux besoins et aux motivations des apprenants sont plus susceptibles d'aider l'apprenant à apprendre plus efficacement. L'idée d'enseigner aux enfants migrants la langue de leur pays d'accueil en leur enseignant le patrimoine culturel et la création d'expositions mixtes est compatible avec cette approche, car elle ajoute des éléments plus stimulants que l'apprentissage basé sur le texte ou académique, qui pourrait être un moyen plus approprié et une option plus dynamique pour enseigner aux enfants migrants non seulement la langue mais aussi le patrimoine culturel de leur pays d'accueil.

RECOMMANDATIONS POUR LES ENSEIGNANTS

Le Conseil de l'Europe est conscient de la nécessité de promouvoir l'intégration éducative et culturelle des communautés de migrants, ce qui implique notamment de faciliter l'éducation scolaire des enfants migrants. Cela peut à son tour favoriser l'adaptation de leurs parents également (Conseil de l'Europe, Résolution (70) 35, adoptée par les Délégués des Ministres le 27 novembre 1970). Naturellement, les enseignants jouent un rôle important dans l'éducation et la réduction des différences culturelles pour les enfants migrants, en travaillant avec eux pour transformer les obstacles à la communication en « une source d'enrichissement et de compréhension mutuels » (Conseil de l'Europe, « Recommandation No. R (82) 18 du Comité des Ministres). L'enseignement et l'apprentissage des langues jouent un rôle très important dans l'intégration des enfants migrants, comme mentionné précédemment. Tenant compte de cela, ce document présente quelques recommandations et stratégies que les enseignants peuvent suivre dans une approche non formelle de l'enseignement des langues tout en favorisant la compréhension interculturelle et le patrimoine culturel du pays d'accueil. Le rapport Sirius Watch 2018 (Lipnickienė, Siarova et van der Graaf, 2018) attire l'attention sur le fait que les autorités éducatives et la direction des écoles devraient jouer un rôle important en fournissant un environnement favorable (y compris la formation des enseignants) pour que les enseignants réussissent à développer et à maintenir les pratiques d'éducation non formelle. Cependant, les enseignants peuvent également suivre certaines recommandations afin d'améliorer leur pratique.

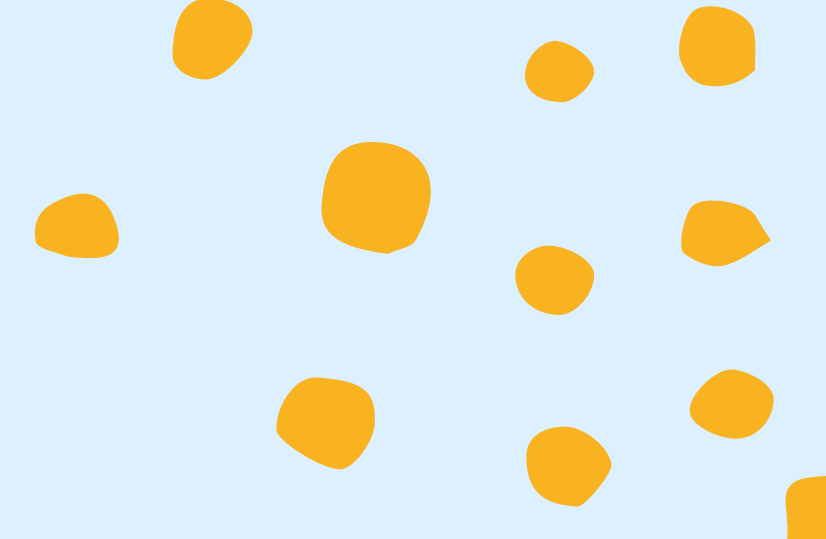


Le Conseil de l'Europe a présenté une série de recommandations aux gouvernements des États membres concernant la formation des enseignants, qui peuvent également être mises en œuvre par les enseignants à titre personnel. Dans ce contexte, il est recommandé aux enseignants de prendre conscience des aspects suivants (adapté de la Recommandation n° R (84) 18 du Comité des Ministres) :

- L'existence de diverses formes d'expression culturelle présentes dans leurs propres cultures nationales, ainsi que dans les communautés de migrants ;
- L'effet potentiellement dommageable que les attitudes ethnocentriques et les stéréotypes peuvent avoir sur les élèves, en s'efforçant de contrer leur influence ;
- Leur rôle important en tant qu'agents dans un processus d'échange culturel, reconnaissant d'autres cultures et éduquant leurs élèves afin de faire de même, développant des stratégies efficaces pour le faire dans leur enseignement.

Étant conscients de ces facteurs, les enseignants doivent diagnostiquer efficacement les compétences linguistiques des élèves et les développer en conséquence. Une fois les besoins d'apprentissage d'un enfant identifiés et pris en compte, cela l'aidera à s'intégrer plus rapidement dans la culture et l'environnement de l'école, en pouvant « bénéficier des opportunités de la vie scolaire sur un pied d'égalité avec les autres enfants » (Recommandation CM/Rec (2008)4 du Comité des Ministres). Bien que l'éducation non formelle soit structurée, la nature plus flexible des programmes d'enseignement non formel permet d'adapter plus facilement ce type d'éducation aux besoins des élèves.

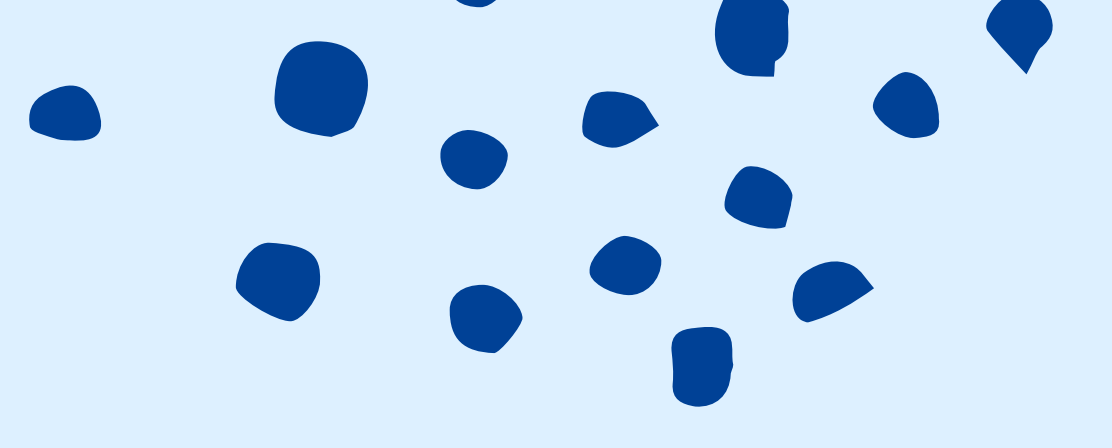
Après avoir identifié le niveau et les besoins des élèves, l'une des stratégies dont les enseignants peuvent tirer parti est l'incorporation de matériel pédagogique qui vise à développer non seulement l'oralité et l'alphabétisation dans la langue d'accueil, mais aussi à approfondir la connaissance de la culture du pays d'accueil. L'enseignant doit également être attentif au contexte culturel des élèves, en créant un environnement favorable en classe. Utiliser la culture aux côtés de la langue peut aider les élèves à mieux comprendre les significations qui se cachent derrière la langue.



Enseigner aux élèves à la fois des éléments traditionnels de la culture, tels que l'histoire et le patrimoine culturel du pays, ainsi qu'aborder l'actualité peut aider l'élève à mieux comprendre le pays d'accueil, sa culture et ses habitudes. Dans l'ensemble, cela permettra aux élèves de créer plus facilement un lien avec la culture d'accueil. Cependant, il est important de ne pas rejeter l'origine culturelle des élèves, car le fait que les élèves partagent leurs origines est également un outil pour accroître la sensibilisation et la tolérance envers les différences culturelles.

Exposer au maximum les élèves à la langue d'accueil est également un moyen efficace de développer les compétences linguistiques, permettant aux élèves de commencer à utiliser le plus possible la langue cible, même s'il s'agit de simples instructions en classe. Les enseignants doivent essayer d'être créatifs et utiliser des approches interactives, une éducation non formelle a plus de flexibilité pour s'affranchir des contraintes de l'éducation traditionnelle. L'utilisation de la technologie et du matériel authentique lors d'activités en classe, par exemple, est un moyen efficace d'aider les élèves à développer leur langue. Avec du matériel authentique, comme des vidéos, des actualités, des émissions de radio, les élèves peuvent découvrir la façon dont la langue est utilisée dans la vie réelle. L'ajout d'éléments de ludification aux activités d'apprentissage des langues est également un moyen d'impliquer activement les élèves dans l'apprentissage des langues. Par exemple, le jeu de rôle est une activité importante qui aide les élèves à recréer des scénarios du monde réel et encourage les élèves à réfléchir sur le moment, ce qui facilite l'acquisition de la langue.

Les enseignants devraient également s'engager dans et promouvoir des pratiques collaboratives, telles que l'apprentissage par les pairs, le mentorat, la rétroaction formative, les pratiques réflexives et basées sur l'enquête (Lipnickiené, Siarova et van der Graaf, 2018). L'apprentissage par les pairs peut prendre de nombreuses formes, mais il englobe essentiellement des activités où les élèves peuvent travailler en collaboration avec d'autres, partager des connaissances, des idées et des expériences, donner et recevoir des commentaires sur leur propre apprentissage (Boud, 2002). Les élèves peuvent également bénéficier d'un mentorat dans un contexte d'éducation non formelle, par exemple, des élèves plus âgés ou plus expérimentés étant affectés en tant que mentors à des élèves plus jeunes/nouveaux arrivants et partageant leur expérience d'apprentissage des langues avec eux.



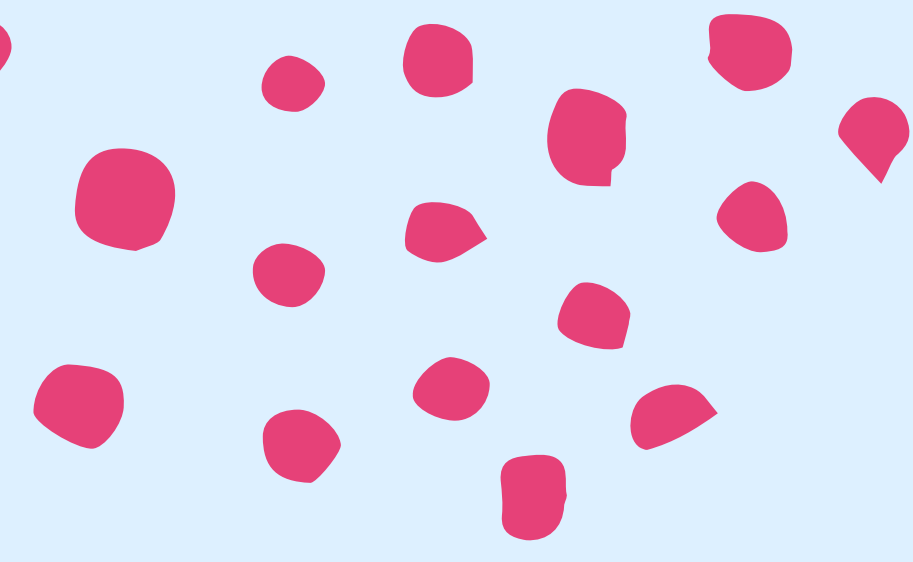
Les retours formateurs sont également importants, car c'est quelque chose que l'enseignant peut mettre en œuvre tout au long de la pratique, en tant que moyen d'évaluation non formel, en donnant aux élèves des retours sur leur apprentissage, en les aidant à prendre davantage conscience des aspects les plus réussis de leur apprentissage et de la nature des domaines sur lesquels ils doivent se concentrer pour s'améliorer. Enfin, le concept de pratiques réflexives et d'investigation renvoie aux enseignants eux-mêmes et à leur pratique. Earl et Ussher (2016, p. 48) recommandent les approches de réflexion et d'enquête suivantes pour les enseignants :

- L'apprentissage en autonomie, pour examiner sa propre pratique afin d'acquérir une connaissance de soi et une croissance professionnelle avec une amélioration conséquente attendue de la pratique.
- L'autoethnographie pour porter attention aux questions sociales, culturelles et politiques depuis son propre point de vue.
- La recherche-action, pour identifier de « nouvelles » actions, individuellement, en équipe ou dans une organisation, des actions à mettre en œuvre pour en évaluer les conséquences.
- L'enseignement en tant que questionnement, pour se concentrer directement sur des niveaux plus élevés de réussite des élèves tels que définis par des normes centralisées.
- « Spirale de questionnement, pour l'exploration des intuitions, l'implication des élèves, et le développement de pratiques innovantes pour changer la façon dont les choses ont été faites auparavant pour les apprenants par les enseignants ».

Bien qu'il soit important de noter que la possibilité pour les enseignants d'adopter certaines innovations pédagogiques ou méthodes d'enseignement dépend de l'autonomie qui leur est donnée pour mettre en œuvre de telles pratiques, bon nombre des mécanismes susmentionnés peuvent être mis en œuvre à niveau personnel, indépendamment des politiques scolaires.

LES ÉLÈVES COMME COMMISSAIRES D'EXPOSITION

La théorie derrière la valeur pédagogique des expositions d'apprentissage mixte a déjà été établie, mais il est particulièrement important d'explorer également le processus par lequel les élèves deviennent commissaires d'exposition.

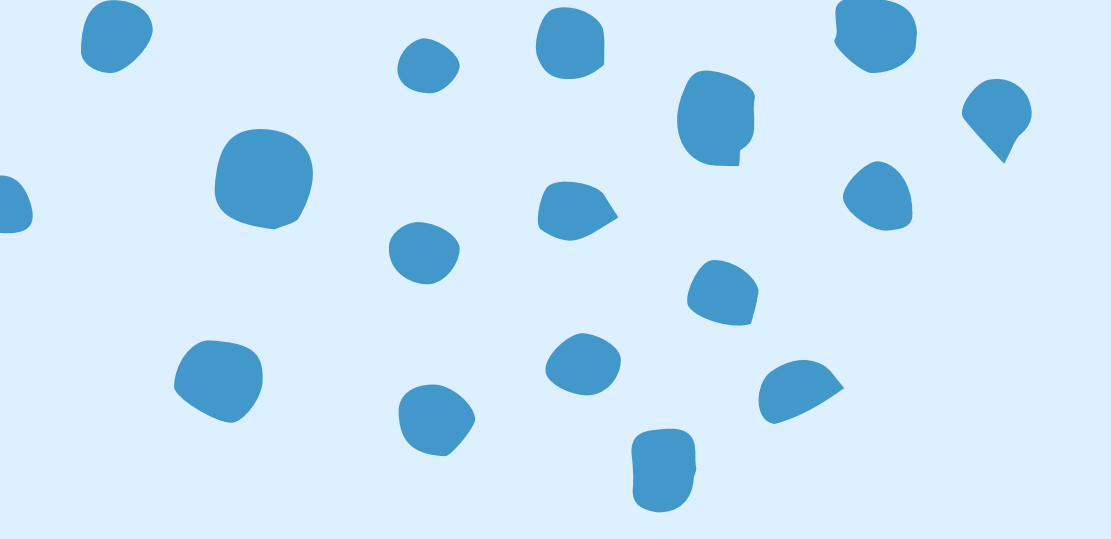


Le processus de curation offre une multitude d'avantages à quiconque s'y engage et ceux-ci doivent être mis en évidence pour renforcer davantage la valeur pédagogique des expositions d'apprentissage mixte pour le processus d'apprentissage.

Dans un premier temps, il est important de faire une distinction entre les avantages que l'engagement avec des expositions physiques et numériques offre séparément. Naturellement, différents types d'expositions offrent des avantages variables au processus éducatif, sans toutefois suggérer qu'un type est supérieur à l'autre. D'une part, les expositions virtuelles ont tendance à présenter plus d'opportunités pour développer des compétences numériques et TIC, en utilisant des outils techniques plus avancés que ceux qui auraient été utilisés avec des expositions physiques - tels que la réalité augmentée, la réalité virtuelle, les effets spéciaux, le son et les logiciels audio. Les expositions virtuelles peuvent nécessiter plus d'expérimentation avec d'autres moyens de présentation, ce qui peut nécessiter le développement de compétences spécifiques en TIC pour y parvenir. D'autre part, les expositions physiques, en raison de leur utilisation d'espaces physiques, nécessitent souvent l'activation de compétences plus sensorielles, telles que des processus liés au positionnement et à la structure physiques des expositions et à l'organisation du cadre. En fonction du sujet de l'exposition, bien sûr, différentes aptitudes et compétences peuvent être avancées, à la fois lors de la curation d'expositions physiques et virtuelles. À cet égard, il semble que malgré leurs différences, les expositions physiques et numériques peuvent offrir des avantages pédagogiques très semblables lorsqu'il s'agit d'élèves en tant que commissaires, car la curation en tant que telle est un processus très engageant et riche en connaissances.

La co-création et la curation d'une exposition, du début à la fin, est une compétence très appréciée en soi. La simple visite d'une exposition peut être très stimulante et participative si elle est conçue et réalisée correctement. Par conséquent, imaginez ce que la capacité de planifier, de concevoir et de mettre en œuvre une exposition à partir de zéro pourrait offrir au commissaire. Les élèves se retrouvent souvent comme des utilisateurs passifs en classe, ou pire, ils peuvent même ne pas reconnaître cette passivité. Les intérêts de la curation sont souvent négligés, en particulier dans les cadres éducatifs formels, où les élèves apprennent à travers des méthodologies plus traditionnelles, étant souvent privés de la possibilité de faire progresser une multitude de compétences générales et techniques.



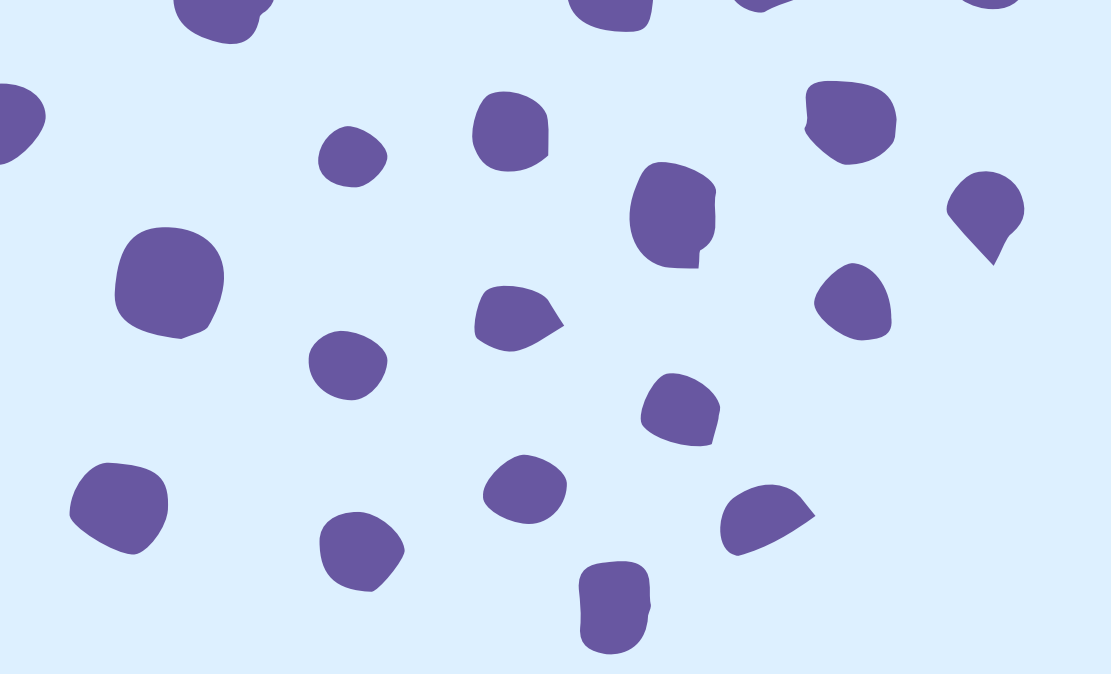


La curation est tout aussi, sinon plus stimulante et bénéfique pour l'éducation. L'apprentissage passif est transformé en apprentissage participatif, où les élèves s'impliquent mieux dans le contenu et où l'apprentissage est réalisé de manière plus productive. Surtout pour les élèves migrants, la curation d'une exposition peut être une expérience inestimable, où ils apprennent non seulement à pratiquer leur présentation et leurs compétences linguistiques, mais aussi à s'engager mieux et plus en profondeur avec des éléments du patrimoine culturel qui faciliteront leur intégration sociale au sein de la culture du pays d'accueil.

La curation, en particulier dans les milieux éducatifs, implique souvent aussi la co-création. Cook-Sather et al. (2014) abordent le fait que cela permet de former un partenariat où les élèves consultent les enseignants sur la façon de planifier et de réaliser une exposition, impliquant une prise de décision, une enquête et une analyse approfondie du sujet à présenter. Ryan et Tilbury (2013) trouvent qu'il s'agit d'un processus d'autonomisation pour les élèves car il encourage une participation active. Comme ce processus fournit une grande quantité d'agence pour prendre ses propres décisions et former sa propre stratégie sur la façon de réaliser une exposition, il s'agit d'un processus hautement responsabilisant. Pour les élèves migrants, qui manquent souvent de sentiment d'appartenance à leur pays d'accueil, l'implication dans la curation d'une exposition peut les encourager à avoir plus confiance en eux et ouvrir de nouvelles voies de communication entre eux et leurs pairs nés dans le pays. De plus, les élèves migrants peuvent manquer d'un sens d'autonomie dans leur nouvel environnement, ce qui peut être amélioré en créant un contenu significatif résultant d'une recherche et d'une planification approfondies.

Les avantages de la curation pour l'éducation semblent être innombrables. Puisque la curation place l'apprenant au centre du processus d'apprentissage, il n'y a rien de plus gratifiant que cela. La curation permet d'identifier les besoins derrière le sujet traité, les domaines problématiques qui doivent être abordés dès le début, ainsi que les solutions originales et pratiques qui amélioreront l'expérience et rendront l'apprentissage plus efficace.

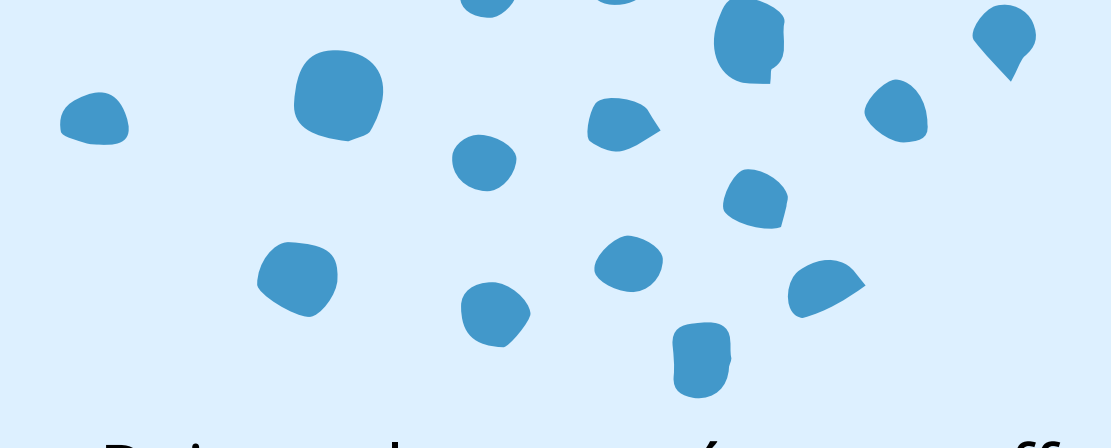
Pour être commissaire d'exposition, il faut apprendre à être un facilitateur efficace (Sotheby Institute, 2021), par conséquent, les apprenants seront appelés à prendre leurs propres décisions concernant la plupart des aspects qui composent une exposition et facilitent sa réalisation.



Certaines des compétences clés que la curation peut offrir aux élèves sont (en partie adaptées de l'American Alliance of Museum Curators Committee, 2018) :

1. Travail d'équipe - collaborer avec d'autres pour atteindre le résultat souhaité
2. Pensée critique et innovante
3. Compétences interpersonnelles et intrapersonnelles
4. Maîtrise de l'information
5. Capacité à appliquer ce qui a été appris
6. Établissement d'objectifs et résolution de problèmes efficaces
7. Échange de connaissances
8. TIC et compétences/alphabétisation numériques – compréhension approfondie et utilisation des TIC pour la communication professionnelle et éducative
9. Engagement actif et apprentissage participatif
10. Gestion & Leadership
11. Recherche et analyse de la littérature académique
12. Compétences en recherche d'objets - catégoriser, classer, documenter et établir des systèmes taxonomiques pour les spécimens/artefacts/œuvres d'art collectés
13. Compétences en matière de présentation orale
14. Planification de la collecte
15. Compétences en communication – interpersonnelle (communication verbale et observation personnelle)
16. Souci du détail et capacités de conception
17. Capacité à organiser, présenter et communiquer des messages efficacement grâce à la conception
18. Gestion de projet et compétences organisationnelles

La liste n'est pas exhaustive et peut être considérée comme une indication de l'utilité d'impliquer les élèves dans ce type d'apprentissage non formel dans le but d'améliorer leur sensibilisation au patrimoine culturel, mais aussi de faciliter une meilleure intégration des enfants migrants au sein de leur pays d'accueil grâce à l'acquisition de la langue et au travail d'équipe avec leurs pairs nés dans le pays en milieu scolaire.



Puisque les compétences offertes par la curation d'exposition sont inépuisables, cela permet de produire un contenu de haute qualité pour les enseignants et les élèves dont tous peuvent bénéficier dans et en dehors de la salle de classe.

COMMENT DES CONTENUS DE HAUTE QUALITÉ PEUVENT DÉVELOPPER LES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES DES ENSEIGNANTS ET DES ÉLÈVES-COMMISSAIRES

Comme mentionné dans les sections précédentes, les élèves peuvent bénéficier de plusieurs façons de la curation d'expositions, qu'elles soient physiques ou virtuelles/mixtes. Dans un monde de plus en plus dominé par la technologie, il est essentiel que les enseignants et les élèves développent des savoirs numériques, afin de répondre aux exigences nécessaires pour prospérer dans une société numérique. Salar et al. (2013) soutiennent que les musées (ou expositions) virtuels peuvent être très bénéfiques aux enseignants et aux élèves, car ils donnent accès à du matériel d'apprentissage au-delà de la salle de classe et ne sont pas aussi limités par des contraintes physiques et temporelles. Ces avantages peuvent être appliqués non seulement à l'utilisation d'expositions virtuelles comme outils pédagogiques, mais également à l'acte de curation lui-même lorsqu'il est réalisé par des élèves. La curation d'expositions virtuelles ou mixtes aide non seulement à développer des compétences générales, mais peut également accroître les savoirs et les compétences numériques des élèves et des enseignants. En fait, les savoirs numériques peuvent aider à développer certaines compétences générales. Selon ResourceEd (2018), les savoirs numériques dans la pédagogie peuvent accroître l'apprentissage en profondeur, un apprentissage qui se caractérise par six compétences fondamentales : collaboration, créativité, pensée critique, citoyenneté, caractère et communication.

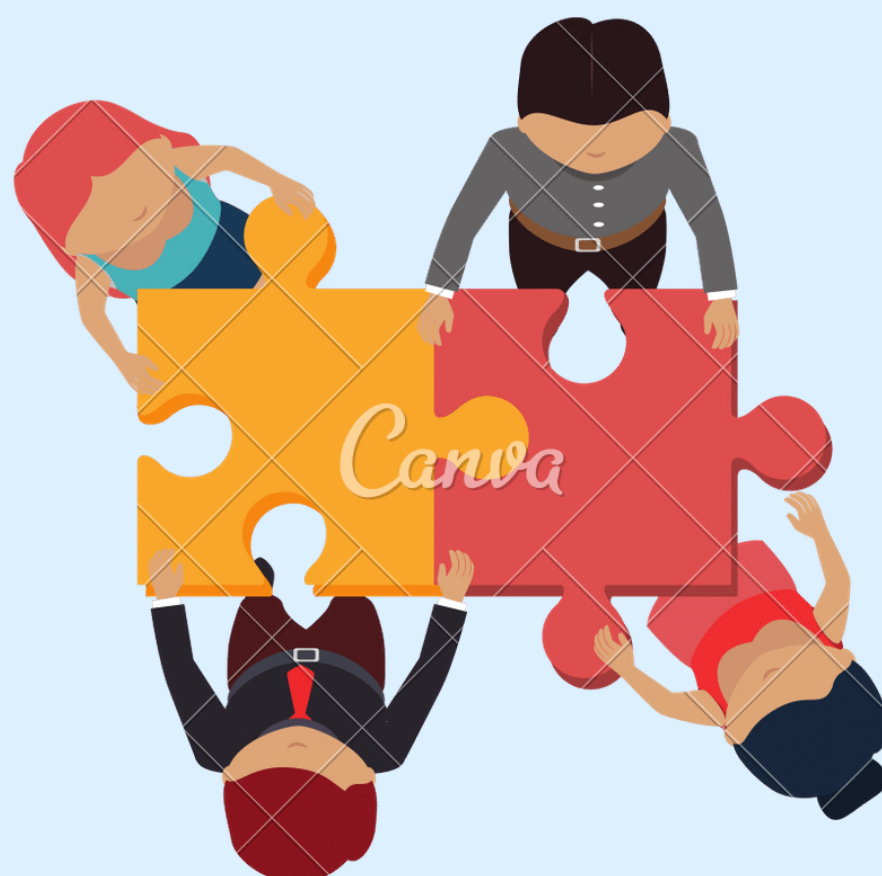
En ce qui concerne les compétences numériques des enseignants dans le cadre de la création d'expositions virtuelles ou mixtes, l'une des principales responsabilités qu'ils doivent assumer est de faciliter l'utilisation de la technologie, ce qui signifie qu'ils ont besoin de savoir quelles ressources technologiques peuvent être utilisées et comment. Par conséquent, afin de guider les élèves dans le processus de création d'expositions virtuelles, les enseignants doivent apprendre non seulement à utiliser les ressources/platformes nécessaires pour créer un contenu de haute qualité, mais également apprendre les techniques de résolution de problèmes numériques (Gothart, 2020) comme les élèves auront probablement besoin de beaucoup d'aide dans le processus de création.

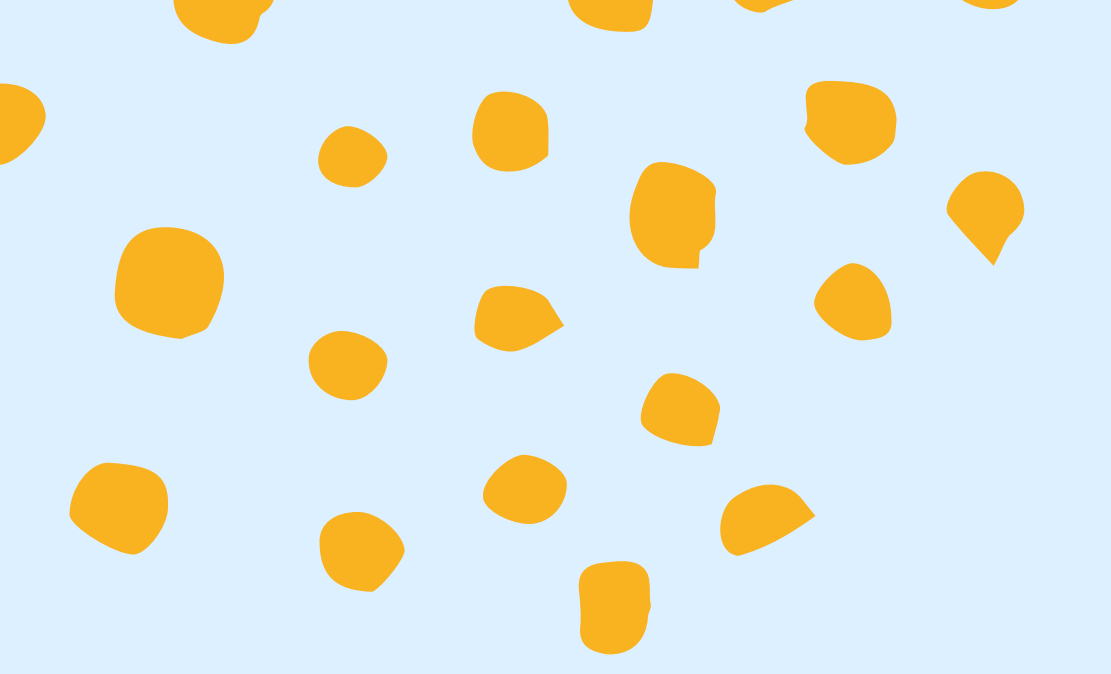
ENSEIGNANTS

- Développer des compétences numériques de base,
- Apprendre à utiliser différentes ressources et plateformes pour guider les élèves dans le processus de construction d'une exposition virtuelle,
- Apprendre à gérer des situations numériques,
- Co-apprendre avec les élèves, car il s'agit d'un domaine pédagogique relativement récent.

ELEVES

- Apprentissage approfondi (développement de 6 compétences de base),
- Développement/amélioration des compétences numériques de base,
- Apprendre l'utilisation de plateformes et d'applications numériques pour construire des expositions virtuelles,
- Résolution de problèmes,
- Acquisition de compétences en matière de manipulation numérique
- Apprendre à développer et à intégrer différents supports artistiques dans les expositions
- Apprendre à organiser, mettre en page et illustrer un flux d'informations.





Ce chapitre a présenté les avantages des expositions numériques et matérielles en tant qu'outil pédagogique. Sur la base des recherches menées, nous avons conclu que l'organisation d'expositions peut améliorer l'apprentissage et fournir une expérience éducative stimulante et ludique. En s'engageant activement dans le processus de création, les élèves peuvent développer un large éventail de compétences non techniques et numériques. Les enseignants bénéficient également de cette activité, car ils ont la possibilité de s'engager dans une évaluation formative, d'aider les élèves à vivre une expérience d'apprentissage plus intéressante et, étant donné la nature de l'activité, ils ont la possibilité de co-apprendre avec leurs élèves et d'accroître leur culture numérique. Dans l'ensemble, l'apprentissage par la création d'expositions numériques peut s'avérer une expérience très positive, tant pour les élèves que pour les enseignants.

CONCLUSION

Ce rapport a été conçu pour présenter l'approche du projet POEME en explorant les notions qui seront rencontrées dans les prochains résultats du projet.

Le premier chapitre fournit des informations complètes sur les méthodes numériques et physiques d'enseignement non formel d'une langue étrangère, sur les meilleures pratiques développées jusqu'à présent dans les pays du partenariat, ainsi que sur d'autres projets complémentaires et ressources qui peuvent participer aux résultats du projet.

Le deuxième chapitre souligne les possibilités qu'offrent les ebooks et les fiches pratiques numériques pour le développement de l'acquisition d'une langue orale et écrite, ainsi que pour la transformation numérique de l'éducation, et des exemples concrets et des liens sur la façon dont ils peuvent être élaborés.

Le troisième chapitre est consacré à la reconnaissance du patrimoine européen. Il se base sur les quatre catégories de patrimoine culturel - matériel, immatériel, naturel et numérique - et présente des exemples d'utilisation du patrimoine culturel comme outil pédagogique.

Le quatrième et dernier chapitre de ce rapport explore les avantages des expositions numériques et matérielles en tant qu'outil pédagogique auprès d'élèves, en tant que commissaires, et étudie comment ces expositions peuvent aussi développer les savoirs numériques des enseignants et des élèves.

Ce rapport tente de vous aider à comprendre comment la méthodologie de POEME facilite la création d'un contenu pédagogique adapté et de qualité, qui répond à la nécessité d'adopter des technologies numériques et des pédagogies innovantes pour assurer une éducation inclusive, qui, d'une part, relève les défis en termes d'équité, de diversité et d'inclusion et, d'autre part, est adaptée à l'éducation en ligne pour atténuer l'impact de la crise COVID-19.

RÉFÉRENCES

- Alivizatou-Barakou, M., Kitsikidis, A., Tsalakanidou, F., Dimitropoulos, K., Giannis, C., Nikolopoulos, S., Al Kork, S., Denby, B., Buchman, L., Adda-Decker, M. and Pillot-Loiseau, C., (2017). "Intangible cultural heritage and new technologies: challenges and opportunities for cultural preservation and development". In: *Mixed reality and gamification for cultural heritage* (pp. 129-158). Springer, International Publishing
- Alqahtani, S. N. S. (2019). "Impact of Technology in Classrooms of Saudi Arabian Students in a Midwest University". JITEResearch.org
- American Alliance of Museums Curators Committee (2018) "Curator Core Competencies", <https://www.aam-us.org/wp-content/uploads/2018/05/CURATOR-CORE-COMPETENCIES.pdf>
- Balkin, J.M. and Sonnevend, J. (2016). "The digital transformation of education. Education and social media: Toward a digital future", pp.11-24.
- Barton, T. (2019). "Experiential Learning In And Out Of Classrooms", Serve Learn. [Online] <https://servelearn.co/blog/experiential-learning-in-and-out-of-classrooms> (Accessed: 12 August 2021)
- Bogdandy, B., Tamas, J. and Toth, Z. (2020). "Digital transformation in education during covid-19: A case study". In: *2020 11th IEEE International Conference on Cognitive Infocommunications (CogInfoCom)* (pp. 000173-000178). IEEE.
- Bouchenaki, M., (2003). "The interdependency of the tangible and intangible cultural heritage".
- Boud, D. (2002). 'Introduction: Making the move to peer learning', in Boud, D., Cohen, R. and Smapson, J. (eds.) *Peer Learning in Higher Education: Learning From & With Each Other*. London: Kogan Page Limited.
- Champion, E., (2015). "Defining cultural agents for virtual heritage environments". *Presence*, 24(3), pp.179-186.
- Cook-Sather, A., Bovill, C., & Felten, P. (2014). "Engaging students as partners in learning and teaching: a guide for faculty". San Francisco: Jossey Bass.
- Council of Europe, (2005). *Convention on the Value of Cultural Heritage for Society*. Faro: Council of Europe.
- Council of Europe, "Recommendation No. R (82) 18 of the Committee of Ministers concerning Modern Languages", in *Children and Adolescents from a migrant background: Integration and Education*, compiled by the Language Policy Programme, Council of Europe.
- Council of Europe, "Resolution (70) 35 School Education for the Children of Migrant Workers (Adopted by the Ministers' Deputies on 27 November 1970), in *Children and Adolescents from a migrant background: Integration and Education*, compiled by the Language Policy Programme, Council of Europe.

RÉFÉRENCES

- Council of Europe, Recommendation CM/Rec(2008)4 of the Committee of Ministers to member states on strengthening the integration of children of migrants and of immigrant background (Adopted by the Committee of Ministers on 20 February 2008 at the 1018th meeting of the Ministers' Deputies)
- Council of Europe, Recommendation No. R (84) 18 concerning the training of teachers in education for intercultural understanding, notably in a context of migration from the Committee of Ministers, in *Children and Adolescents from a migrant background: Integration and Education*, compiled by the Language Policy Programme, Council of Europe.
- Cowie, B. & Bell, B. (1999). 'A Model of Formative Assessment in Science Education'. *Assessment in Education*, 6(1), pp. 101-116.
- Daniela, L. (2020) Virtual Museums as Learning Agents. *Sustainability*, 12 (2698), pp. 1-24.
- Davidson, J. (2009). 'Exhibitions: Connecting Classroom Assessment with Culminating Demonstrations of Mastery'. *Theory into Practice*, 48(1), pp. 36-43.
- Dean, D., & Edson, G. (2013). *Handbook for Museums*. Oxon: Routledge.
- Dewey, J. (1916), *Democracy and Education*. An introduction to the philosophy of education (1966 edn.). New York: Free Press.
- Earl, K. & Ussher, B. (2016) 'Reflective practice and inquiry: Let's talk more about inquiry', *Teachers and Curriculum*, 16(2), pp. 47-54.
- Eaton, S.A. (2010) *Formal, non-formal and informal learning: The case of literacy, essential skills and language learning in Canada*. Eaton International Consulting Inc.
- *Education in the digital age: Through non-formal to digital education in the digital age*. Available at: http://culturalrelations.org/Resources/2019/Through_non-formal_to_digital_-_2019.pdf (Accessed on 10 July 2021)
- Ellis, C., Adams, T. E. & Bochner, A. P. (2011) 'Autoethnography: An Overview', *Forum: Qualitative Social Research*, 12(1), Art. 10. [online] <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs1101108> [Accessed: 23 August 2021].
- European Commission (2020) *Blended learning in school education – guidelines for the start of the academic year 2020/21*. Available at: https://www.schooleducationgateway.eu/downloads/Blended%20learning%20in%20school%20education_European%20Commission_June%202020.pdf
- European Commission (2020). *Digital Education Action Plan (2021-2027) - Commission Staff Working Document*. Available at: https://ec.europa.eu/education/sites/default/files/document-library-docs/deap-swd-sept2020_en.pdf (Accessed on 10 July 2021)
- European Commission, (2018). *Innovation in Cultural Heritage Research For an integrated European Research Policy*

RÉFÉRENCES

- European Commission, (2020). CORDIS Results Pack on digital cultural heritage - How digital technologies can play a vital role for the preservation of Europe's cultural heritage
- European Commission, 2020. Digital Education Action Plan
- European Parliament (2020) Rethinking education in the digital age, Study, Panel for the future of science and technology. European Parliamentary Research Service, Scientific Foresight Unit (STOA).
- 'Exhibition' 2014, in The Glossary of Education Reform, <https://www.edglossary.org/exhibition/> (Accessed: 05 August 2021)
- Filipovic, E. (2013). 'What is an exhibition?', in Hoffmann, J. Ten Fundamental Questions of Curating. Milan, Italy: Mousse Publishing.
- Glatkauskas, G. (2020) Benefits of Using a Learning Management System (LMS). Goodelearning. [Online] <https://blog.goodelearning.com/lms-training/benefits-of-having-a-learning-management-system/> [Accessed 02 September 2021]
- Golubova, I. (2018) The links between education and active citizenship/civic engagement, NESET II ad hoc question No. 1/2018, Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Gražulevičiūtė, I., (2006). Cultural heritage in the context of sustainable development. Environmental Research, Engineering & Management, 37(3).
- Grenfell, J. (2013) Immersive interfaces for art education teaching and learning in virtual and real world learning environments. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 93, pp. 1198-1211.
- Hamburg, I. and Bucksch, S., 2017. Inclusive education and digital social innovation. Advances in social sciences research journal, 4(5).
- Harman, M. (2018). Importance of eBooks in education. [online] Kitaboo. Available at: <https://kitaboo.com/importance-of-ebooks-in-education> [accessed 02 September 2021]
- Harman, M. (2018). Importance of eBooks in education. Kitaboo.
- Hatlevik, O. E., Throndsen, I., Loi, M. & Gudmundsdottir, G. B. (2018). Students' ICT self-efficacy and computer and information literacy: Determinants and relationships. Computers & Education, 118, p. 107-119. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.11.011>
- Iivari, N., Sharma, S. and Ventä-Olkkonen, L., 2020. Digital transformation of everyday life—How COVID-19 pandemic transformed the basic education of the young generation and why information management research should care?. International Journal of Information Management, 55, p.102183.
- Kalogirou, K., Fernée, C. L., Stamenkovic, D., Trimmis, K. P. (2020) ' "A Town of Many": Drama and Urban Heritage Landscapes as Mediums for Second Language Acquisition and Social Inclusion', Global Education Review, 7 (4), p9-28.

RÉFÉRENCES

- Kalogirou, K., Trimmis, K. (2020). VIA Culture: Drama based heritage infused teaching resources for language learning and social inclusion, 26 p19 - 23.
- Kaplan, F. E. S. (2005). 'Exhibitions as communicative media', in Hooper-Greenhill, E. (ed.) *Museum, Media, Message*. Oxon: Routledge, pp. 37-58.
- Karadeniz, C.B., (2020). Assessment for awareness and perception of the cultural heritage of geography students. *Review of International Geographical Education Online*, 10(1 (Special Issue)), pp.40-64
- Knutson, E., (2006). Cross-cultural awareness for second/foreign language learners. *Canadian modern language review*, 62(4), pp.591-610.
- Koya, K. and Chowdhury, G., (2020). Cultural heritage information practices and iSchools education for achieving sustainable development. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 71(6), pp.696-710.
- Krashen, S. (1994) "The input hypothesis and its rivals". In Ellis, Nick (ed.). *Implicit and Explicit Learning of Languages*. London: Academic Press. pp. 45–77. ISBN 978-0-12-237475-3.
- Kurniawan, H., Salim, A., Suhartanto, H. and Hasibuan, Z.A., (2011), E-cultural heritage and natural history framework: an integrated approach to digital preservation. In *International Conference on Telecommunication Technology and Applications (IACSIT)* (pp. 177-182).
- Lai, C., Zhu, W., Gong, G. (2015) 'Understanding the Quality of Out-of-Class English Learning', *TESOL Quarterly*, 49, p278-308.
- Latchem, C. (2014), 'Informal Learning and Non-Formal Education for Development', *Journal of learning for development*, 1(1).
- Lipnickienė, K., Siarova, H. and van der Graaf, L. (2018). *Sirius Watch 2018 Role of non-formal education in migrant children inclusion: links with schools*. European Commission. [online] https://www.sirius-migrationeducation.org/wp-content/uploads/2018/11/SIRIUS-Watch_Full-report-1.pdf [Accessed: 23 August 2021].
- Lipnickienė, K., Siarova, H. Van der Graaf, L. (2018) *Role of non-formal education in migrant children inclusion: links with schools*. Synthesis Report. SIRIUS WATCH 2018. Available at: https://www.sirius-migrationeducation.org/wp-content/uploads/2018/11/SIRIUS-Watch_Full-report-1.pdf (Accessed on 7 July 2021)
- Logan, William (2007) *Closing Pandora's Box: Human Rights Conundrums in Cultural Heritage Protection*. In *Cultural Heritage and Human Rights*, edited by Helaine Silverman and D. Fairchild Ruggles, pp. 33–52. Springer, New York
- Lynch, M. (2017). What are the benefits of digital textbooks? *The Tech Advocate*. [Online] <https://www.thetechadvocate.org/benefits-digital-textbooks> (Accessed 11 August 2011)

RÉFÉRENCES

- McNulty, N. (2021). What are the benefits of digital education? Niall McNulty.
- Milosevic, O., (2020). The Host Country Culture in Second Language Acquisition: A Case Study in an International School. *Global Education Review*, 7(4), pp.46-58.
- Morrice, L. (2016). Why non-formal language learning can be more effective for migrants. *Electronic Platform for Adult Learning in Europe*. [Online].
<https://epale.ec.europa.eu/it/node/21165> (Accessed: 12 August 2021)
- Niglio, O., (2014). Inheritance and identity of Cultural Heritage. *Advances in Literary Study*, 2(1), pp.1-4.
- OECD (2020). New OECD PISA report reveals challenge of online learning for many students and schools. OECD PISA report. Retrieved from <https://www.oecd.org/newsroom/new-oecd-pisa-report-reveals-challenge-of-online-learning-for-many-students-and-schools.htm>
- Olson, M. and Maurath, K. (2020) Evaluating the learning experience, <https://edtechbooks.org/digitaltoolsapps/evaluatinglearningexperience>
- Ostanina-Olszewsk, J. (2018). Modern technology in language learning and teaching. *Linguodidactica*.
- Ott, M. and Pozzi, F., (2008). ICT and cultural heritage education: Which added value?. In *World summit on knowledge society* (pp. 131-138). Springer, Berlin, Heidelberg.
- Ott, M. and Pozzi, F., (2011). Towards a new era for Cultural Heritage Education: Discussing the role of ICT. *Computers in Human Behavior*, 27(4), pp.1365-1371.
- Promethean (2018), Digital literacy in the classroom. How important is it? *ResourceEd - A Promethean Blog*. [Online] <https://resourced.prometheanworld.com/digital-literacy-classroom-important/> (Accessed: 01 September 2021)
- Redecker, C. & Punie, Y. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators – DigCompEdu*. European Commission: EU.
- Research for CULT Committee - Education in Cultural Heritage, (2018). Available at: [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/617486/IPOL_STU\(2018\)617486_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/617486/IPOL_STU(2018)617486_EN.pdf)
- Ruggles, D.F. and Silverman, H., (2009). From tangible to intangible heritage. In *Intangible heritage embodied* (pp. 1-14). Springer, New York, NY.
- Ruggles, D.F. and Silverman, H., (2009). *Intangible heritage embodied*. New York: Springer.
- Ryan, A., & Tilbury, D. (2013). *Flexible pedagogies: new pedagogical ideas*. York: Higher Education Academy.
- Salar, H. C. et al. (2013) Online (Virtual) Exhibitions Applications in Education. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, 33(3), pp. 176-182.

RÉFÉRENCES

- Sefton-Green, J. (2004) 'Report 7: Literature Review in Informal Learning with Technology Outside School' A Report for NESTA Futurelab.
- Shaping Europe's digital future (2021). Digital skills and jobs. European Commission. Retrieved from <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/digital-skills-and-jobs>
- Sotheby Institute (2021) "Key Skills for Curators Today", Sotheby's Institute of Art, <https://www.sothebysinstitute.com/news-and-events/news/key-skills-for-curators-today>
- Stoeva, Z. (2021). What Are the Benefits of E-Learning for Teachers. VEDAMO.
- Sundseth, K., (2019). Natural and Cultural Heritage in Europe: Working together within the Natura 2000 network.
- Takyar, A. (2021). Digital Transformation in Education Industry | LeewayHertz. LeewayHertz.
- Thigpen, K. (2013). Creating Anytime, Anywhere Learning for All Students: Key Elements of a Comprehensive Digital Infrastructure. Alliance For Excellent Education.
- Top 5 Benefits of a Blended Learning Platform (Moodlelearning) (2015) Available at: <https://blog.moodlelearning.com/top-5-benefits-of-a-blended-learning-platform/>
- Trust, T. (2020). Teaching with Digital Tools and Apps (1st ed.). EdTech Books. <https://edtechbooks.org/digitaltoolsapps>
- UNESCO (n.d) World Heritage. Available at : <https://whc.unesco.org/en/about/>
- UNESCO (n.d.) Tangible Cultural Heritage Available at: <https://en.unesco.org/fieldoffice/ramallah/tangible-cultural-heritage>
- UNESCO Institute for Statistics (2012). International Standard Classification of Education: ISCED 2011, Montreal: UIS.
- UNESCO, (1972). Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage. Paris: UNESCO
- UNESCO, (2003). Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage. Available at: <https://ich.unesco.org/en/convention>
- UNESCO, (2008). World Heritage Information Kit [Online] Available at: <https://whc.unesco.org/en/activities/567/>
- UNESCO, (2009). Charter on the Preservation of the Digital Heritage. Available at: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000179529.page=2>
- UNESCO, (2012). Managing Natural World Heritage. Paris: UNESCO.
- UNESCO, (2013). Managing Cultural World Heritage. Paris: UNESCO.
- Van Zanten, W., (2004). Constructing new terminology for intangible cultural heritage. Museum international, 56(1-2), pp.36-44.
- ViewSonic Education (2021) Blended learning in Education 3.0: <https://www.viewsonic.com/library/blended-learning-in-education-3-0/>

RÉFÉRENCES

- Westfall, B. (2020) 5 Long-Term LMS Benefits for Schools and Universities. Softwareadvice [Online] <https://www.softwareadvice.com/resources/lms-benefits-schools-universities/> [Accessed 02 September 2021]
- Yalçinkaya, D. (2015) 'Why is blended learning for vocationally oriented language teaching?' Procedia - Social and Behavioral Sciences 174, p1061 – 1068
- Yooyativong, T., Luang, M. F. & Rai, C. (2018). Developing Teacher's Digital Skills Based on Collaborative Approach in Using Appropriate Digital Tools to Enhance Teaching Activities. The 6th Global Wireless Summit.
- Zadarozhnyy, A. & Yu, B. (2020). The importance of informal digital eLearning practices for English language acquisition. Conference Paper.
- Zimmerman, E. (2019). AR/VR in K-12: Schools Use Immersive Technology for Assistive Learning. EdTech Magazine. [Online] <https://edtechmagazine.com/k12/article/2019/08/arvr-k-12-schools-use-immersive-technology-assistive-learning-perfcon> (Accessed 11 August 2011)