

## Preuve et attestation de développement professionnel

### Littératie médiatique 1 - Explorateur

cadre21



#### Description:

Le niveau Explorateur se divise en trois axes différents afin d'aborder plusieurs facettes du développement de la littératie médiatique : - L'axe du développement professionnel - L'axe de la mobilisation des médias - L'axe du partage de connaissances  
Le Conseil canadien sur l'apprentissage (2008) mentionne que la « Littératie médiatique s'entend généralement de la capacité à lire, à analyser, à évaluer et à créer des médias dans ses diverses formes ». Le développement de cette compétence s'avère donc très pertinent dans un contexte éducatif puisqu'elle correspond à des compétences transversales indispensables pour la vie en société. L'influence des médias sur chaque personne dépend fortement de son vécu personnel et professionnel. Conséquemment, l'utilisation et les connaissances de chacun et chacune sont différentes selon leur vécu. Cette formation a été construite afin de permettre à chaque personne de se concentrer sur les axes qui les intéressent davantage.

:

Badge attribué à :

<https://www.cadre21.org/membres/256ffd71918bc2939d0d0c5a>

Date d'obtention : 2026-05-23 17:01:06

# Littératie médiatique 1 - Explorateur

1 - Quel est votre point de vue ou votre première réflexion sur le thème de la littératie médiatique ?

Je me rends compte qu'il est facile d'oublier la propriété intellectuelle lorsqu'on trouve trop facilement du contenu sur Internet. Il faut toujours se poser la question afin de s'assurer que les images, notamment, sont libres de droit. Avec l'utilisation de l'intelligence artificielle, il faut aussi s'assurer de ne pas oublier de nommer les sources. Cependant, je constate que j'aborde déjà les différences entre les médias traditionnels et nouveaux. Nous abordons plusieurs aspects: les réseaux sociaux et la publicité, mais je n'ai jamais pensé que les jeux vidéo en faisait partie.

2 - Comment cette posture/approche pédagogique pourrait-elle s'insérer dans votre pratique pédagogique ?

Dans ma pratique, je serai plus prudente lors de ma création de présentations (Slides, Canva, Kahoot ou autres). On a l'habitude de citer les sources lorsqu'elles sont journalistiques et qu'elles proviennent d'articles ou de textes trouvés sur le web.

Malheureusement, j'oublie de le faire lorsqu'il s'agit d'images. J'y penserai maintenant! Aussi, je trouve très intéressant de parler des jeux vidéo puisque ce sera très captivant pour les jeunes!

3 - Quel serait l'impact (motivation, engagement, réussite) sur les personnes apprenantes d'intégrer l'éducation aux médias à votre pratique ?

Dans mes cours, je pourrai expliquer aux élèves l'importance de citer toutes les sources (textes, images, IA) afin qu'ils puissent prendre de bonnes habitudes éthiques et ce sera une exigence lors de la remise des travaux. Les projets concernant la radio, les réseaux sociaux et la publicité sont déjà très appréciés par mes élèves, mais je crois que l'ajout des jeux vidéo pourra les motiver encore plus.