# Module 1

*Aptitudes et compétences pour faciliter l'utilisation de la santé en ligne*

HEAL
E-HEALTH LITERACY

Co-funded by
the European Union

# Imprint

Ce module a été développé dans le cadre du projet E-HEALth Literacy (acronyme HEAL), financé par le programme Erasmus+ de la Commission européenne. Il s'agit d'un partenariat stratégique KA2 Erasmus+ avec la référence 2021-1-DE02-KA220-ADU-000026661. Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

**Date**: Août 2023
**Résultat du projet Numéro PR2**

**Auteurs / Co-auteurs :**
Stiftung Digitale Chancen: Dörte Stahl, Nenja Wolbers
Asociacija "Viešieji interneto prieigos taškai": Monika Arlauskaitė, Laura Grinevičiūtė
IASIS NGO: Athanasios Loules, Theodora Alexopoulou, Ilias - Michael Rafail
Ynternet.org: Leonor Afonso, Thanasis Priftis
Simbioza Genesis, socialno podjetje: Brigita Dane

**License**: Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International

Co-funded by the European Union

# Résultats de l'apprentissage

A l'issue de cette formation, vous serez en mesure de :

1. se familiariser avec le projet HEAL, le cours et les objectifs d'apprentissage des quatre autres modules et être en mesure de présenter les connaissances acquises aux bénéficiaires

2. comprendre les principales théories de l'apprentissage des adultes et la manière de les mettre en œuvre dans le cours

3. dispenser une formation sur les principes fondamentaux de l'apprentissage des adultes et sur la manière de les mettre en œuvre tout au long du cours

4. comprendre le concept de la santé en ligne et de l'alphabétisation en matière de santé en ligne et être en mesure de présenter les connaissances acquises aux bénéficiaires

Co-funded by the European Union

# Conférence 1

# Introduction

Faisons connaissance

Faisons connaissance avec le projet HEAL

Faisons connaissance avec les autres modules

Co-funded by the European Union

HEAL
E-HEALTH LITERACY

# Faisons connaissance

## SE PRÉSENTER BRIÈVEMENT (EN TANT QUE FORMATEUR)

- s'identifier
- expliquer brièvement votre parcours et vos expériences passées en tant que formateur
- expliquer la raison/motivation pour laquelle vous devenez formateur du programme HEAL

## INVITER LES PARTICIPANTS À SE PRÉSENTER BRIÈVEMENT

- les participants s'identifient
- expliquer leurs besoins et leurs attentes en matière de formation
- expliquer la raison pour laquelle ils ont décidé de participer à la formation

Co-funded by the European Union

Faisons connaissance Le projet HEAL

# FOURNIR AUX PARTICIPANTS DES INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR LE PROJET

**Objectifs du projet HEAL :**

- réduire les lacunes en matière de culture numérique dans le domaine de la santé
- améliorer les compétences numériques dans le domaine de la littératie en matière de santé, en particulier chez les adultes et les groupes vulnérables
- sensibiliser à l'importance des connaissances en matière de santé en ligne
- sensibiliser à l'importance de la sécurité et de la maîtrise de l'information (médias, appareils, services de santé en ligne)

**Il est actuellement en cours dans 5 pays :** Allemagne, Lituanie, Grèce, Suisse et Slovénie.

**Visitez le site web : https://heal-digital.org/**

Co-funded by the European Union

HEAL E-HEALTH LITERACY

Faisons connaissance avec d'autres modules

Résultats de l'apprentissage : Module 2

# CONFIDENTIALITÉ DES DONNÉES ET DOSSIERS MÉDICAUX NUMÉRIQUES

1. établir un lien entre la classification et la confidentialité des données, le GDPR et le contexte socio-économique des données de santé en ligne

1. comprendre comment les citoyens  interagissent avec les données et organisent les pratiques de santé

1. évaluer les solutions et les plates-formes de stockage des données de santé

1. suivre ou bloquer les traqueurs de données dans leur environnement personnel en ligne (facultatif)

Co-funded by the European Union

HEAL E-HEALTH LITERACY

Faisons connaissance avec d'autres modules

Résultats de l'apprentissage : Module 3

## LA RECHERCHE ET LA SÉLECTION D'INFORMATIONS

1. se familiariser avec les méthodes de recherche avancée d'informations relatives à la santé en utilisant les services et produits Google

1. savoir distinguer les informations sûres et fiables en matière de santé sur Internet

1. savoir comment les médias sociaux facilitent la recherche et la sélection d'informations fiables sur la santé en ligne

Co-funded by the European Union

HEAL E-HEALTH LITERACY

Faisons connaissance avec d'autres modules

Résultats de l'apprentissage : Module 4

## INTERACTION AVEC LES SERVICES ET UTILISATION DE CEUX-CI

1. être capable de classer et de faire correspondre différents types de services de santé en ligne à des groupes cibles

1. acquérir des connaissances approfondies sur des applications spécifiques et être en mesure d'en faciliter l'utilisation par les bénéficiaires

1. être en mesure de comprendre les dispositifs de suivi et les capteurs des appareils mobiles

1. pouvoir rapprocher les pharmacies en ligne et les ordonnances électroniques des bénéficiaires, leur présenter l'utilité et réduire les craintes

Co-funded by the European Union

HEAL E-HEALTH LITERACY

Faisons connaissance avec d'autres modules

Résultats de l'apprentissage :

Module 5

## LA COMMUNICATION ET LA CONNEXION AVEC UN PROFESSIONNEL DE LA SANTÉ

1. reconnaître la valeur des technologies et des services de télécommunication utilisés pour améliorer la santé mentale et physique à distance

1. soutenir l'utilisation des technologies de télésanté

1. comprendre les besoins numériques des adultes à faible niveau de compétences numériques

1. comprendre comment aider les adultes ayant peu de compétences numériques à intégrer les pratiques de télémédecine dans leur vie quotidienne

Co-funded by the European Union

HEAL E-HEALTH LITERACY

# Activité n° 1

# Moi et qui d'autre est là ?

## ÉTAPES :

- Invitez les participants à s'asseoir confortablement sur leur chaise et demandez-leur de fermer les yeux.
- Demandez-leur ensuite d'inspirer et d'expirer profondément en comptant jusqu'à trois.
- Répétez l'exercice trois fois ensemble.
- Une fois l'exercice terminé, demandez-leur d'ouvrir les yeux.
- Expliquez-leur ensuite qu'au cours de la minute suivante, ils doivent essayer de se concentrer sur trois choses qui représentent quelque chose de beau, de positif, d'attrayant pour eux, quelque chose qui les rend heureux, épanouis, etc.

Co-funded by the European Union

# Activité n° 1

# Moi et qui d'autre est là ?

## ÉTAPES :

- Pour chaque visualisation et lorsqu'ils sont dans l'état où ils se sentent eux-mêmes, ils doivent inspirer et expirer profondément.
- Demandez aux participants de fermer les yeux et de commencer à mesurer la durée d'une minute.
- Au bout d'une minute, demandez-leur d'ouvrir les yeux et de se tourner vers la personne assise à côté d'eux (si vous avez un grand nombre de participants, vous pouvez regrouper plus de participants dans chaque groupe).
- Dans chaque groupe, demandez aux participants de trouver au moins cinq choses qu'ils ont en commun en l'espace de trois minutes (par exemple, ils ont tous un frère, ils sont tous végétariens, ils ont tous un chien comme animal de compagnie, etc.)
- Une fois les 3 minutes écoulées, chaque groupe partage ses réponses.

Co-funded by the European Union

HEAL HEALTH LITERACY

# Conférence 2

# Un aperçu de l'apprentissage des adultes

**MENTIMETER : https://www.mentimeter.com/**

Qu'est-ce qui vous vient à l'esprit en premier lorsque vous pensez aux mots :

**ÉDUCATION**

**APPRENDRE**

**ADULTES**

Co-funded by the European Union

HEAL E-HEALTH LITERACY

# Types d'éducation

Éducation formelle

Éducation non formelle

Éducation informelle

Co-funded by the European Union

HEAL
E-HEALTH LITERACY

# Éducation formelle

## 7 CARACTÉRISTIQUES DE L'ÉDUCATION FORMELLE
*(Brembeck)*

- **structure :** très structurée (système coordonné et séquentiel)
- **contenu :** académique, résumé
- **le temps :** orienté vers l'avenir
- **récompenses** : tendent à être différées et sont à long terme
- **locale :** très visible et fixe en
- **méthode** : transmission de connaissances standardisées de l'enseignant à l'élève dans la salle de classe
- **participants :** les enseignants sont officiellement certifiés, l'élève est formellement scolarisé (généralement à un âge défini). Échec : stigmatisation sociale
- **fonction** : répondre aux besoins supposés des individus

*Source : Brembeck, S.C. (1978) : Brembeck, S.C. (1978), Formal Education, Non-Formal Education and Expanded Conceptions of*

*Développement, file:///C:/Users/HP/Downloads/msu-0011.PDF*

Co-funded by the European Union

# Éducation non formelle

## 7 CARACTÉRISTIQUES DE L'ÉDUCATION NON FORMELLE
*(Brembeck)*

- **structure : un** sous-secteur plutôt qu'un système
- **contenu :** centré sur les tâches ou les compétences, avec des objectifs liés à l'application pratique dans des situations de tous les jours
- **temps :** orienté vers le présent
- **récompenses** : les gains sont tangibles et immédiats
- **lieu :** peu visible, peut se produire dans presque n'importe quel endroit
- **méthode** : spécifique au contenu, les efforts pédagogiques étant axés sur l'application
- **Participants :** peuvent appartenir à tous les groupes d'âge, les enseignants ont des qualifications variées (pas nécessairement certifiées). Échec (élèves) : peu ou pas de stigmatisation sociale.
- **fonction** : répondre aux besoins que les gens déclarent avoir

*Source : Brembeck, S.C. (1978), Formal Education, Non-Formal Education and Expanded Conceptions of Développement, file:///C:/Users/HP/Downloads/msu-0011.PDF*

Co-funded by the European Union

# Éducation informelle

## CARACTÉRISTIQUES DE L'ÉDUCATION INFORMELLE

- l'éducation qui a lieu tous les jours et souvent de manière inconsciente
- des personnes de tous horizons peuvent suivre (suivent) une éducation informelle
- n'importe qui (ou même "n'importe quoi") peut être enseignant
- spontanée
- Absence de structure et de niveaux
- pas de lignes directrices, de programmes d'études ou de normes
- n'a pas la même portée que l'éducation formelle ou non formelle (*note : regarder quelques saisons de House, m.d. ne fait pas de vous un médecin !)*

*Source : Les différents types d'éducation informelle,*
*https://www.througheducation.com/the-different-types-of-informal-education/*

Co-funded by the European Union

# Définitions

## APPRENDRE :

***Le processus d'acquisition de connaissances et d'expertise (Knowles)***

*Source : Knowles M.S. et. all (2015) Adult Learner : Adult Learner : Knowles M.S. et. all (2015) Adult Learner : The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development, http://intrpr.info/library/books/knowles-the-adult-learner.pdf*

## ADULT/S :

***L'âge de la majorité est de 18 ans dans tous les États membres de l'UE, à l'exception de l'Écosse, où les enfants sont considérés comme ayant une pleine capacité juridique à partir de l'âge de 16 ans.***

*Source : Âge de la majorité, https://fra.europa.eu/en/publication/2017/mapping-minimum-age-requirements/age-majority*

Co-funded by the European Union

# Formation des adultes

# Éducation des adultes

## APPRENTISSAGE DES ADULTES

- processus dans lequel les adultes poursuivent des études
- processus d'acquisition de connaissances, d'aptitudes et de compétences par les adultes
- pratique de l'enseignement et de l'éducation des adultes (propre aux adultes)
- également connu sous le nom d'andragogie
- entrelacés avec le concept de l'apprentissage tout au long de la vie

Selon l'EPRS* :

*Source : Qu'est-ce que l'éducation des adultes ? https : //www.igi-global.com/dictionary/adult-learning/713*

**L'ÉDUCATION DES ADULTES désigne l'ensemble des** activités d'apprentissage formelles, non formelles et informelles, tant générales que professionnelles, entreprises par les adultes après avoir quitté l'éducation et la formation initiales.

** Service de recherche parlementaire européen*

*Source : https://www.europarl.europa.eu/thinktank/infographics/lifelonglearning/*

Co-funded by the European Union

HEAL E-HEALTH LITERACY

# Théories traditionnelles de l'apprentissage

**Théorie de l'apprentissage :** cadre décrivant la manière dont l'information est absorbée, traitée et retenue au cours de l'apprentissage.

**COMPORTEMENTALISME**

- sur la base de changements observables dans les modèles de comportement
- un nouveau comportement est répété jusqu'à ce qu'il devienne automatique
- pour acquérir des connaissances - l'apprenant dépend d'un enseignant
- l'apprenant est considéré comme une *tabula rasa*

**COGNITIVISME**

- changement de comportement par le développement séquentiel des capacités cognitives d'un individu - le processus se déroule dans l'esprit de l'apprenant
- l'apprentissage est basé sur le traitement de l'information
- l'enseignant est celui qui transmet les connaissances ; l'apprenant est celui qui les reçoit passivement

*Source : Teorije učenja/Theories of Learning, https://nanopdf.com/download/slo_pdf*

Co-funded by the European Union

# Théories de l'apprentissage

## CONSTRUCTIVISME

- l'apprentissage en tant que processus dans lequel l'apprenant construit ses connaissances à partir de ses expériences passées
- l'enseignant n'est qu'un facilitateur des explorations des apprenants
- les apprenants collaborent et apprennent les uns des autres
- l'apprenant est un constructeur d'informations - il intègre les nouvelles informations à ses connaissances antérieures
- l'apprenant se forge sa propre opinion et ne se contente pas de mémoriser les "bonnes" réponses ou de traiter les opinions des autres

*Source : Teorije učenja/Theories of Learning, https://nanopdf.com/download/slo_pdf*

Co-funded by the European Union

# Principales théories de l'éducation des adultes

**L'APPRENTISSAGE TRANSFORMATIF** (*Mezirow* )

- un changement peut se produire dans la façon dont les apprenants pensent au monde et à eux-mêmes sur ce que les apprenants apprennent
- remettre en question les hypothèses, les principes et les croyances des apprenants
- les apprenants font preuve d'esprit critique et posent des questions pour évaluer leurs convictions sous-jacentes
- travailler pour changer les croyances des apprenants peut être à la fois gratifiant et exigeant

**L'APPRENTISSAGE AUTODÉSIF** *(difficile)*

- l'individu prend l'initiative de l'apprentissage sans l'aide des autres
- planifie, réalise et évalue de manière autonome les expériences d'apprentissage
- peut se produire à l'intérieur ou à l'extérieur de la salle de classe

*Source : 10 Simple Principles of Adult Learning (10 principes simples de l'apprentissage des adultes),*
https://www.wgu.edu/blog/adult-learning-theories-principles2004.html#close

Co-funded by the European Union

# Principales théories de l'éducation des adultes

**L'APPRENTISSAGE EXPÉRIMENTAL** *(Kolb)*

- fondée sur l'idée que les adultes sont façonnés par leurs expériences
- style d'apprentissage : expériences pratiques, pratique, réflexion / au lieu d'entendre, de lire et de mémoriser le sujet

**Apprentissage par projet/apprentissage par problème** *(Dewey)*

- "Méthode d'éducation "apprendre par la pratique
- similaire à l'apprentissage par l'expérience
- utilise des scénarios du monde réel et crée des projets
- les résultats ne sont pas prouvés (ils ne sont pas aussi efficaces que d'autres méthodes d'apprentissage)

*Source : 10 principes simples pour l'apprentissage des adultes :*
https://www.wgu.edu/blog/adult-learning-theories-principles2004.html#close

Co-funded by the European Union

HEAL
E-HEALTH LITERACY

# Andragogie

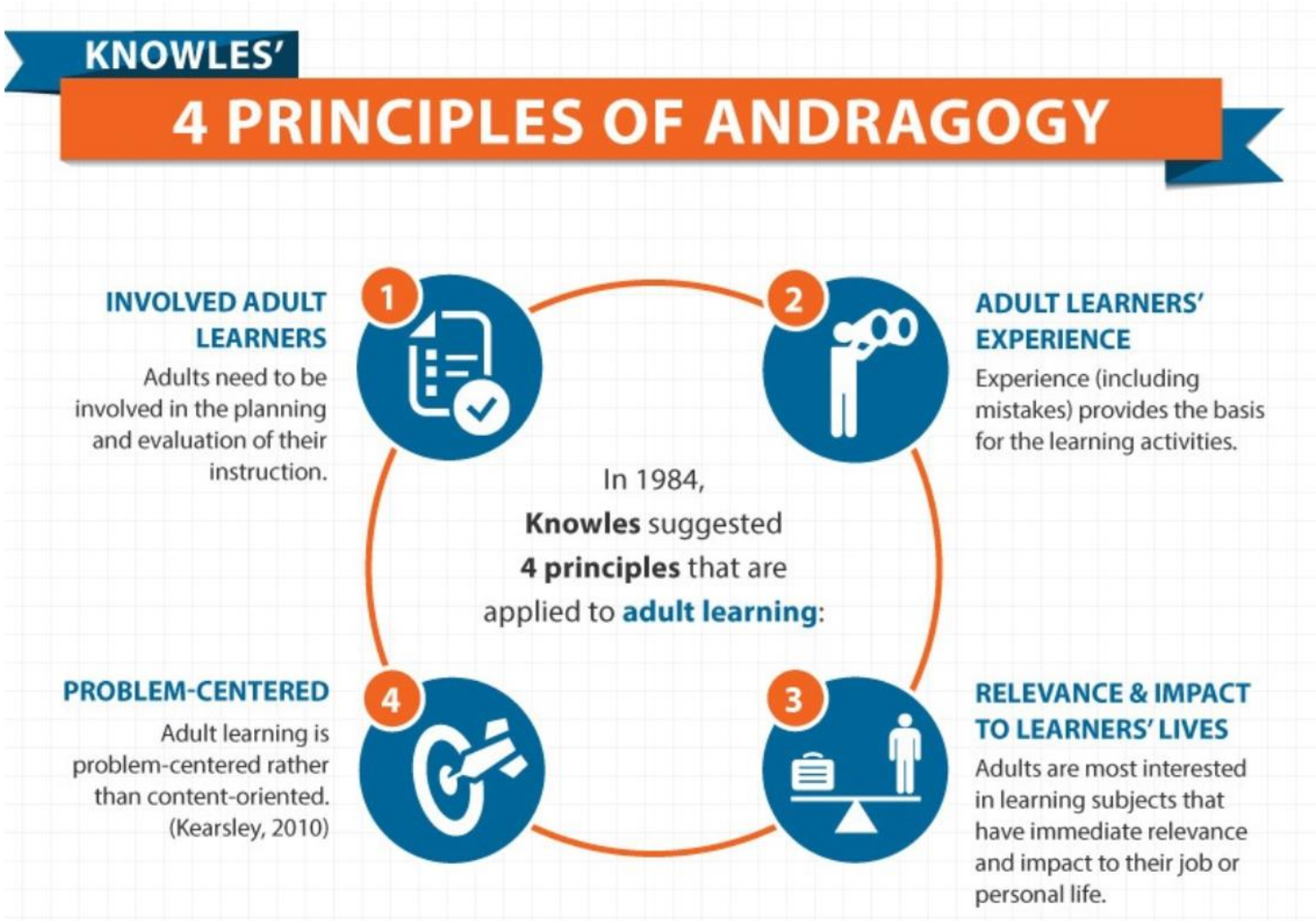
## **ANDRAGOGIE** (Knowles)

- l'art et la science d'aider les adultes à apprendre
- hypothèse principale : les adultes apprennent différemment des enfants

*Source : 10 principes simples de l'apprentissage des adultes* : https://www.wgu.edu/blog/adult-learning-theories-principles2004.html#close

Co-funded by the European Union

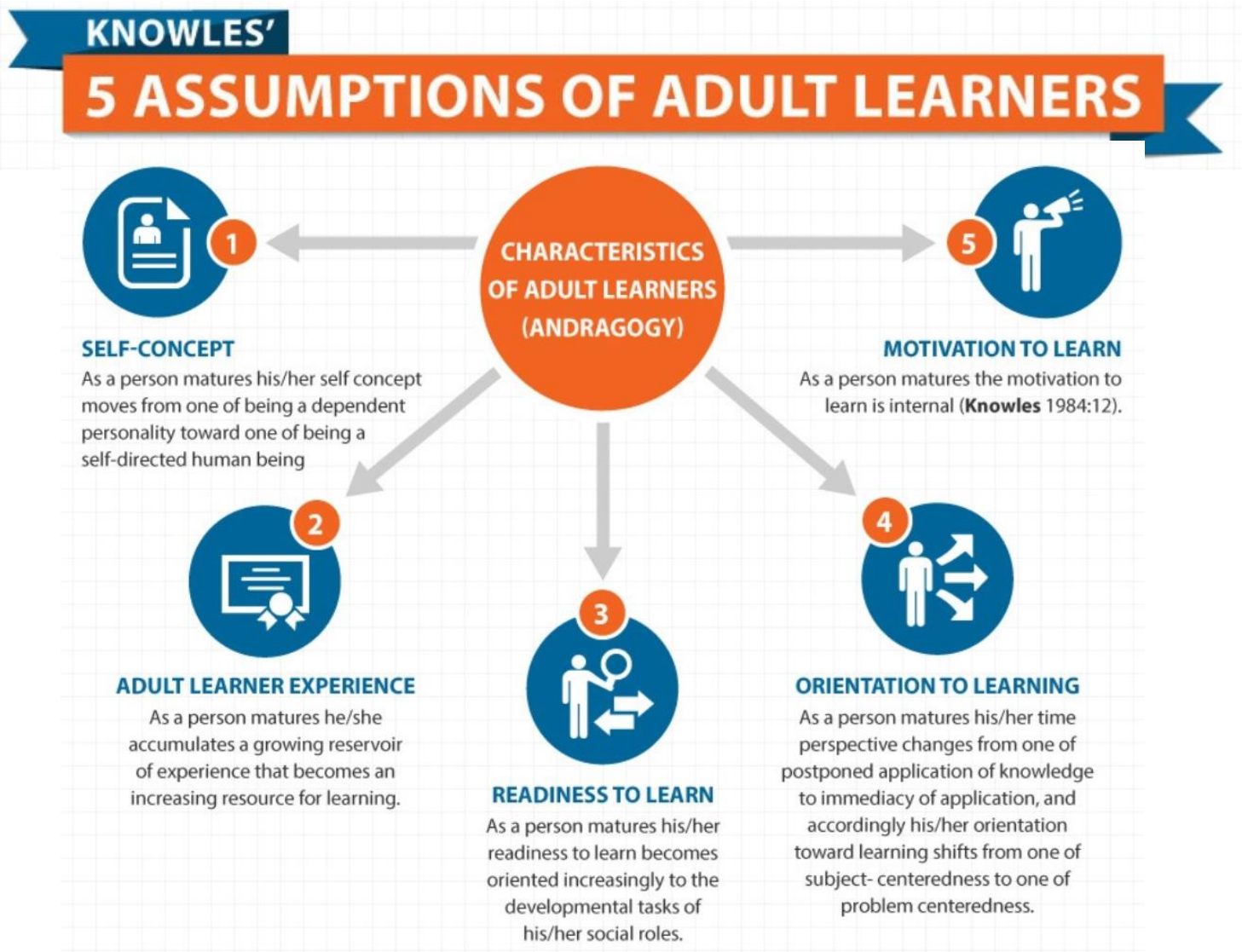
# Andragogie




*Source : Théorie de l'apprentissage des adultes - Andragogie -Infographie,* [https://elearninginfographics.com/adult-learning-theory-andragogy-infographic/](https://elearninginfographics.com/adult-learning-theory-andragogy-infographic/)

Co-funded by the European Union

# Andragogie




*Source : Théorie de l'apprentissage des adultes - Andragogie - Infographie,*
*https://elearninginfographics.com/adult-learning-theory-andragogy-infographic/*

Co-funded by the European Union

HEAL E-HEALTH LITERACY

# Caractéristiques des apprenants adultes

- ont besoin de savoir pourquoi ils doivent apprendre quelque chose
- besoin de motivation interne
- veulent savoir comment l'apprentissage les aidera spécifiquement
- apporter des connaissances et des expériences préalables qui constituent la base de leur apprentissage
- sont autonomes et veulent prendre en charge leur parcours d'apprentissage
- tirer le meilleur parti d'un apprentissage axé sur les tâches et correspondant à leurs propres réalités
- une pensée moins flexible

*Source et lectures complémentaires : 10 principes simples de l'apprentissage des adultes,* https://www.wgu.edu/blog/adult-learning-theories-principles2004.html#close

Co-funded by the European Union

HEAL E-HEALTH LITERACY

# Styles d'apprentissage des adultes

**APPRENANTS VISUELS** : apprennent plus efficacement si l'information est présentée visuellement.

- utiliser des vidéos, des images, des diagrammes, etc. - les autres apprenants en profiteront également
- écrire les points clés - cela permet d'avoir des repères visuels
- éviter d'utiliser des textes de grande taille
- remplacer les mots par des couleurs et des images et
- utiliser des exercices où les apprenants créent des cartes mentales
- le conte
- code couleur et organisation du matériel d'apprentissage
- préfèrent apprendre seuls dans un environnement calme

*Source : Styles d'apprentissage des adultes : Aider les adultes à apprendre avec le modèle VAK, https://virtualspeech.com/blog/adult-learning-styles-vak-model*

**Application dans un environnement en ligne :**
L'environnement en ligne est bien adapté à ce type d'apprenants - en raison de la présentation graphique.

*Source : Principes de l'apprentissage des adultes, http://pictet-tempus.sstu.ru/doc/0302/Module%202%20-%20Adult%20Learning%20Principles.pdf*

Co-funded by the European Union

# Styles d'apprentissage des adultes

**APPRENTISSAGE AUDITIF** : apprentissage par le son (musique, enregistrements, rimes, rythmes, etc.)

- ils se souviennent des conversations - utiliser la discussion
- si la lecture est nécessaire - utiliser des livres audio
- leur permettre d'écouter de la musique pendant qu'ils étudient le matériel d'apprentissage
- permettre l'enregistrement de vos cours ou les rendre accessibles en ligne - également utile pour d'autres types d'apprentissage
- demander aux élèves de se mettre par deux et d'expliquer les concepts l'un à l'autre
- encourager la résolution de problèmes à haute voix
- utiliser des moyens mnémotechniques (*acronymes et acrostiches, association, découpage, etc.)*
- si vous expliquez une histoire, diffusez des sons pertinents à partir de votre ordinateur
- l'espace - la salle de classe traditionnelle leur convient le mieux

Co-funded by the European Union



*Source Styles d'apprentissage des adultes : Aider les adultes à apprendre avec le modèle VAK,*

# Styles d'apprentissage des adultes

## Application dans un environnement en ligne

- peut compléter le style de ces apprenants (sans tenir compte du fait que la plupart des informations dans un environnement en ligne sont présentées visuellement)
- encourager la participation des groupes et les activités de collaboration (salles de réunion, etc.)
- diffuser du matériel audio ou vidéo

*Source : Principes de l'apprentissage des adultes, http://pictet-tempus.sstu.ru/doc/0302/Module%202%20-%20Adult%20Learning%20Principles.pdf*

Co-funded by the European Union

# Styles d'apprentissage des adultes

**APPRENANTS KINAESTHETIQUES :** utilisent leur corps pendant le processus d'apprentissage

- l'exercice physique et les expériences pratiques
- les activités où l'on utilise un stylo et du papier (l'écriture est un exercice physique) - les diagrammes, les graphiques, les cartes
- interagir avec des objets physiques
- jeux de rôle, exemples de la vie réelle (études de cas)
- revoir leurs notes d'apprentissage pendant l'activité physique
- enseigner aux autres membres de la classe une partie du contenu de la leçon.
- dans le cas où vous utilisez la visualisation - expliquez les sentiments qui seraient ressentis
- lieu - grand espace

*Source : Styles d'apprentissage des adultes : Aider les adultes à apprendre avec le modèle VAK,* https://virtualspeech.com/blog/adult-learning-styles-vak-model

Co-funded by the European Union

# Styles d'apprentissage des adultes

**Application dans un environnement en ligne**

- l'environnement en ligne peut également offrir des possibilités d'apprentissage à ce type d'apprenants
- des simulations avec des graphiques en trois dimensions (comme répliques de démonstrations physiques)
- cours mixtes - une partie des sessions peut se dérouler dans un environnement physique et faire l'objet d'une discussion en ligne
- inclure également le travail sur le terrain - organiser des discussions en ligne avant et après l'expérience

*Source : Principes de l'apprentissage des adultes*, *http://pictet-tempus.sstu.ru/doc/0302/Module%202%20-%20Adult%20Learning%20Principles.pdf*

Co-funded by the European Union

# Les hypothèses de la théorie des adultes de Knowles 5 et l'apprentissage en ligne

1. **AUTOCONCEPTATION : créer des expériences d'apprentissage qui offrent un minimum d'instruction et un maximum d'autonomie.**

- offrir un système de soutien - des conseils et de l'aide
- leur présenter des outils et des ressources - les encourager à explorer un sujet par eux-mêmes
- les laisser travailler de manière autonome
- utiliser des projets d'auto-apprentissage ou de collaboration en groupe qui impliquent une intervention minimale de l'enseignant

*Source : 9 Conseils pour appliquer la théorie de l'apprentissage des adultes à l'eLearning, https://elearningindustry.com/9-tips-apply-adult-learning-theory-to-elearning*

Co-funded by the European Union

# Les hypothèses de la théorie des adultes de Knowles 5 et l'apprentissage en ligne

**2. EXPÉRIENCE DE L'APPRENANT ADULTE : inclure un large éventail de modèles et de théories de conception pédagogique afin d'attirer des niveaux d'expérience et des antécédents variés.**

- note : le public de l'éducation et de la formation des adultes sera plus diversifié (différentes origines, niveaux d'expérience, compétences, etc.)
- sonder votre public avant le cours (connaissances techniques, limitations, niveaux d'éducation, etc.)
- créer des expériences eLearning informatives et engageantes, pas trop difficiles ou ennuyeuses

*Source:9 conseils pour appliquer la théorie de l'apprentissage des adultes à l'eLearning, https://elearningindustry.com/9-tips-apply-adult-learning-theory-to-elearning*

Co-funded by the European Union

HEAL E-HEALTH LITERACY

# Les hypothèses de la théorie des adultes de Knowles 5 et l'apprentissage en ligne

**3. PRÉPARATION À L'APPRENTISSAGE : utiliser les médias sociaux et les outils de collaboration en ligne pour lier l'apprentissage au développement social.**

- les adultes qui vieillissent ont tendance à s'orienter davantage vers des expériences d'apprentissage qui offrent des avantages en termes de développement social (compétences liées à nos rôles sociaux).

**4. ORIENTATION DE L'APPRENTISSAGE : mettre l'accent sur la manière dont le sujet va résoudre les problèmes qu'un apprenant adulte rencontre régulièrement.**

- les apprenants adultes, qui ont besoin de savoir pourquoi ils s'engagent dans le processus eLearning (non seulement pour acquérir des informations spécifiques, mais aussi pour savoir où ces informations peuvent être appliquées dans l'immédiat (ici et maintenant, plutôt que dans le futur).

- proposer des exemples et des scénarios concrets

*Source : e Conseils pour appliquer la théorie de l'apprentissage des adultes à*

Co-funded by the European Union

HEAL E-HEALTH LITERACY

# Les hypothèses de la théorie des adultes de Knowles 5 et l'apprentissage en ligne

**5. MOTIVATION D'APPRENDRE : chaque cours, module ou activité éducative d'apprentissage en ligne doit avoir une raison valable.**

- la motivation est essentielle pour les apprenants adultes
- leur donner une raison pour chaque activité eLearning, évaluation ou module eLearning qu'ils devront compléter

*Source : 9 conseils pour appliquer la théorie de l'apprentissage des adultes à l'apprentissage en ligne, https://elearningindustry.com/9-tips-apply-adult-learning-theory-to-elearning*

Co-funded by the European Union

# Obstacles à l'apprentissage des adultes

- le manque de temps (travail, enfants, etc.)
- doute de soi (trop vieux pour apprendre)
- la neuroplasticité de notre cerveau (processus biologique - notre cerveau devient moins plastique - il est plus difficile de comprendre de nouvelles choses)
- obstacles financiers
- la contradiction (résultant du conflit entre ce qu'ils ont appris auparavant et les nouvelles connaissances acquises)

*Source : 10 Simple Principles of Adult Learning (10 principes simples de l'apprentissage des adultes), https://www.wgu.edu/blog/adult-learning-theories-principles2004.html#close*

Co-funded by the European Union

# Motivation

- créer des expériences d'apprentissage utiles et pertinentes en fonction de la tranche d'âge et des intérêts de vos apprenants
- faciliter l'exploration (toutes sortes de documents, de références, d'infographies, de vidéos, de conférences, de podcasts, etc :) Note : la voix dans une vidéo ne suffit pas - importance de la touche personnelle - inviter des experts, des auteurs, des professeurs et d'autres spécialistes.
- faire preuve d'humour
- informations sur les morceaux
- stimulez vos apprenants (casse-tête, questions provocantes)
- le rendre visuellement attrayant
- être respectueux
- demander un retour d'information

*Source : 17 conseils pour motiver les apprenants adultes, https://elearningindustry.com/17-tips-to-motivate-adult-learners*

Co-funded by the European Union

# Activité n° 2

# Discussion en groupe

## ÉTAPES :

Après la première conférence, montrez à nouveau les résultats du Mentimètre (pensées et associations des participants sur les mots *éducation, apprentissage, adultes)* et invitez les participants à les commenter.

Utilisez d'abord des questions auxquelles on peut répondre par un simple oui ou non, puis, pour faire avancer la discussion, introduisez lentement les questions auxquelles on ne peut répondre que par une opinion.

Veillez à ce que tous les participants du groupe aient la possibilité de prendre la parole et d'exprimer leurs idées afin que la discussion ne soit pas dominée par une seule personne.

Clarifier et résumer des points, des arguments ou des idées importants.

Co-funded by the European Union

# Conférence 3

# Introduction à la santé en ligne

**MENTIMETER : https://www.mentimeter.com/**

Qu'est-ce qui vous vient à l'esprit en premier lorsque vous pensez au mot :

**E-SANTÉ**

Co-funded by the European Union

HEAL
E-HEALTH LITERACY

# Santé en ligne ou santé numérique

- le concept est apparu pour désigner l'utilisation des technologies de l'information et de la communication (TIC) dans le secteur des soins de santé
- un domaine à l'intersection de l'informatique médicale, de la santé publique et des affaires
- se réfère aux services de santé et aux informations fournies ou améliorées par le biais de l'Internet et des technologies connexes
- le terme caractérise non seulement un développement technique, mais aussi un état d'esprit, une façon de penser, une attitude et un engagement en faveur d'une pensée globale et en réseau, afin d'améliorer les soins de santé au niveau local, régional et mondial en utilisant les TIC.

*Source : Eysenbach G. (2001), What is e-healht ? Eysenbach G. (2001), What is e-healht,* https://www.jmir.org/2001/2/e20

Co-funded by the European Union

# Les 10 E de la santé en ligne

1. **Efficacité des soins de santé -** réduction des coûts

1. **Amélioration de la qualité des soins de santé** - comparaisons entre différents prestataires, orientation du patient vers les meilleurs prestataires, etc.

1. **Fondées sur des données probantes** - les interventions en matière de santé en ligne doivent être fondées sur des données probantes.

1. **Responsabilisation des consommateurs et des patients**

1. **Encouragement d'une nouvelle relation entre le patient et le** professionnel **de la santé - un** partenariat, où les décisions sont prises de manière partagée.

1. **Formation des médecins par le biais de sources en ligne** (formation médicale continue) **et des consommateurs** (éducation à la santé, informations préventives pour les consommateurs)

Co-funded by the European Union

HEAL E-HEALTH LITERACY

# Les 10 E de la santé en ligne

7. **Permettre l'échange d'informations et la communication de** manière standardisée entre les établissements de soins de santé

7. **L'extension du champ d'application des soins de santé au-delà des frontières traditionnelles** - la santé en ligne permet aux consommateurs d'obtenir facilement des services de santé en ligne auprès de prestataires internationaux.

7. **Éthique - La** santé en ligne implique de nouvelles formes d'interaction entre le patient et le médecin et pose de nouveaux défis et menaces aux questions éthiques telles que la pratique professionnelle en ligne, le consentement éclairé, la protection de la vie privée et les questions d'équité.

7. **L'équité** - la santé en ligne risque de creuser le fossé entre les "nantis" et les "démunis".

Co-funded by the European Union

HEAL E-HEALTH LITERACY

*Source : Eysenbach G. (2001). What is e-health ? Eysenbach G. (2001). What is e-health*

# Santé en ligne

**LA SANTÉ EN LIGNE DEVRAIT ÉGALEMENT L'ÊTRE :**

- **facile à utiliser**
- **divertissant** (personne n'utilisera quelque chose d'ennuyeux !)
- **passionnante, digne de confiance et réaliste**
- et il doit absolument **exister**

*Source : Eysenbach G. (2001), What is e-health ? Eysenbach G. (2001), What is e-health,* https://www.jmir.org/2001/2/e20

Co-funded by the European Union

HEAL E-HEALTH LITERACY

Source : https://www.youtube.com/watch?v=CZ2xv-GabHg

# Domaines et services de la santé en ligne

- Télémédecine
- Santé mobile
- Produits portables et jeux sérieux
- Dossiers médicaux électroniques

Co-funded by the European Union

HEAL
E-HEALTH LITERACY

# Télémédecine

- la fourniture de services cliniques à distance en temps réel/la fourniture de soins à distance
- communication bidirectionnelle entre le patient et le prestataire de soins à l'aide de moyens électroniques audio et visuels
- il est pratiqué à partir d'un concentrateur, qui est le site à partir duquel le praticien éloigné fournit des services par le biais d'un système de télécommunications
- ne nécessite pas de coûts importants autres qu'une caméra web et un portail patient sécurisé qui relie le médecin à une base de données sécurisée de dossiers médicaux électroniques
- l'élargissement de l'accès au diagnostic et au traitement médical (amélioration de l'accessibilité aux patients, en particulier dans les régions où les professionnels de santé locaux sont peu nombreux, fourniture plus facile et plus rapide de deuxièmes avis, etc. )
- économise du temps, de l'argent et des déplacements pour les médecins et les patients

Co-funded by the European Union

# Types de télémédecine

- **Télésurveillance :** gamme de dispositifs technologiques permettant de surveiller à distance l'état de santé et les signes cliniques d'un patient.
- **stockage et transmission : les** informations relatives au patient (images médicales, signaux biologiques) peuvent être envoyées au spécialiste lorsqu'elles ont été obtenues auprès du patient
- **services interactifs en temps réel :** fournir des conseils immédiats aux patients qui ont besoin d'une assistance médicale
- **télésoins infirmiers, téléneuropsychologie, télépharmacie, téléréadaptation ...**

*Source : Types de télémédecine, https://www.news-medical.net/health/Types-of-Telemedicine.aspx*

Co-funded by the European Union

# Santé mobile Types d'applications

- se réfère aux applications dans le domaine de la santé

- aide à collecter et à contrôler les données cliniques et les données collectées en temps réel sur les patients par les prestataires de soins de santé

- **applications de surveillance à distance**

aider les praticiens à prendre soin des patients et à suivre leur état à distance (taux de glycémie, taux d'oxygène, fréquence cardiaque, pression artérielle, etc.)

- **applications cliniques et diagnostiques**

permettent aux praticiens de consulter les résultats de laboratoire, de vérifier les dossiers médicaux électroniques, d'effectuer des examens d'imagerie numérique

les patients peuvent prendre rendez-vous via l'application

*Source : mHealth apps : Types and Examples, https://siliconithub.com/mhealth-apps-types-and-examples/*

Co-funded by the European Union

# Santé mobile Types d'applications

- **applications pour un mode de vie sain**
  vérifier les paramètres tels que la fréquence cardiaque, le régime alimentaire, l'exercice physique et le sommeil

- **applications de référence clinique**
  créé pour rechercher des références et des guides en un seul endroit

- **applications de productivité**
  accroître l'efficacité des prestataires de soins de santé (dossiers mobiles, planification des soins à domicile, communication interne, dictée à distance)

*Source : mHealth apps : Types and Examples*, https://siliconithub.com/mhealth-apps-types-and-examples/

Co-funded by the European Union

# Produits portables et Serious Games

- **des vêtements** et **accessoires intelligents** tels que des bracelets, des lunettes et des montres pour surveiller et collecter des informations sur notre santé et notre condition physique

- **des jeux vidéo spécifiques** sont utilisés comme ressource d'apprentissage pour les professionnels de la santé et les étudiants afin d'améliorer leur formation sur des pathologies spécifiques

*Source : eHealth, quand la technologie devient la clé du bien-être social, https://www.iberdrola.com/innovation/ehealth*

Co-funded by the European Union

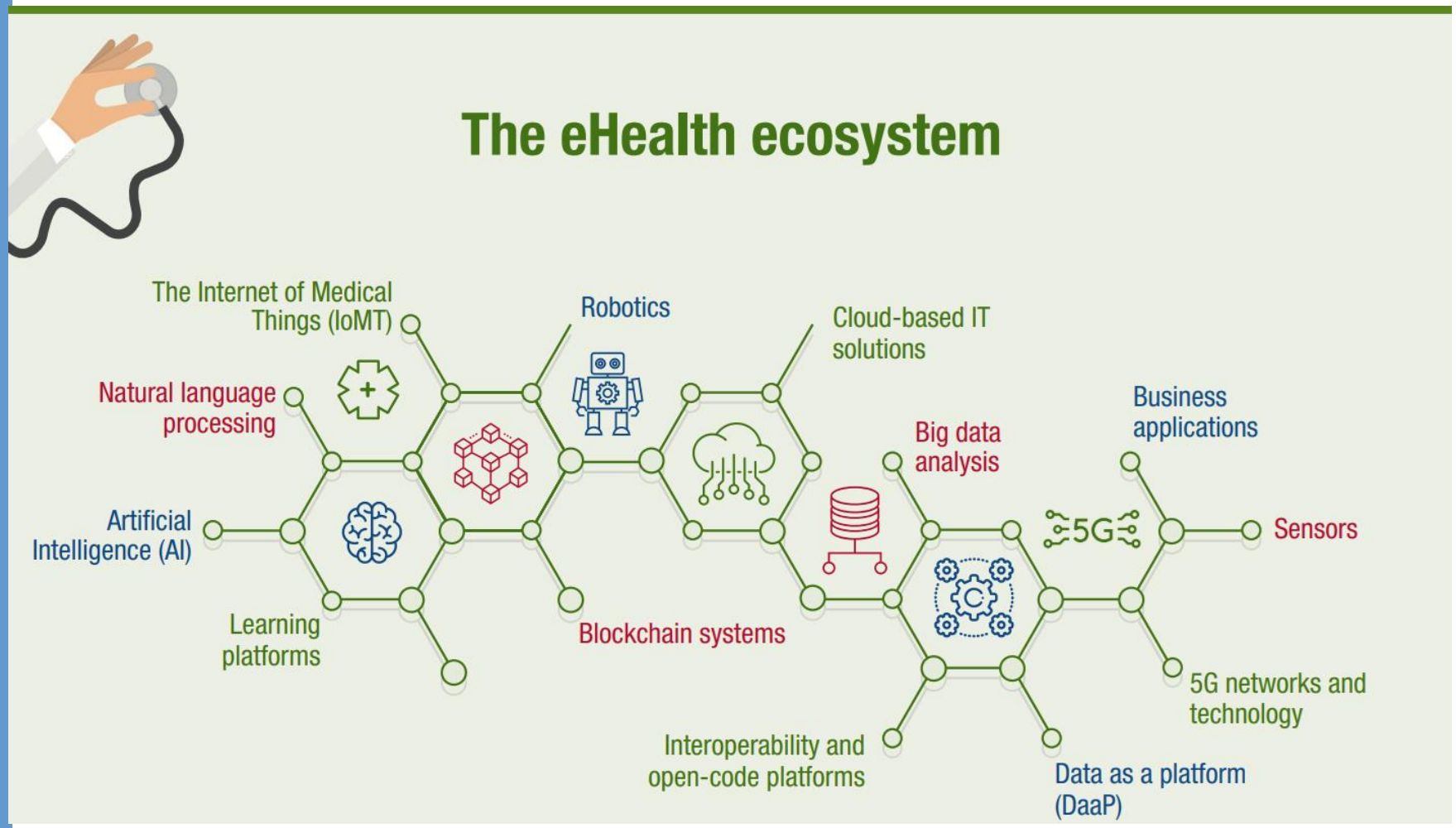
# Dossiers médicaux électroniques

- une version numérique du dossier papier d'un patient (antécédents médicaux, diagnostics, médicaments, plan de traitement, etc.)
- des dossiers en temps réel, centrés sur le patient, qui permettent aux utilisateurs autorisés d'accéder instantanément et en toute sécurité à l'information
- offrir un accès à des outils fondés sur des données probantes que les prestataires peuvent utiliser pour prendre des décisions concernant les soins d'un patient
- automatiser et rationaliser le flux de travail des prestataires
- améliorer l'organisation et la précision des informations relatives aux patients

*Source : Qu'est-ce qu'un dossier médical électronique (DSE) ? https://www.healthit.gov/topic/health-it-and-health-information-exchange-basics/what-are-electronic-health-records-ehrs*

Co-funded by the European Union

# Autres domaines de la santé en ligne




*Source:* [https://www.iberdrola.com/documents/20125/40261/Infographic_Ehealth_Ecosystem.pdf/ef1968bc-94c4-4a79-330a-da537c5a6968?t=1627032604639](https://www.iberdrola.com/documents/20125/40261/Infographic_Ehealth_Ecosystem.pdf/ef1968bc-94c4-4a79-330a-da537c5a6968?t=1627032604639)

Co-funded by the European Union

# Technologies utilisées dans le domaine de la santé en ligne

**Internet des objets (IoT)**

- le lien entre le monde physique et le monde numérique
- cruciales dans les équipements tels que les inhalateurs et les audiomètres.

**Big Data**

- l'utilisation du big data pour l'analyse des macro-données permet de personnaliser les traitements
- aide à détecter les facteurs de risque et les effets secondaires potentiels des médicaments

**Intelligence artificielle (IA)**

- aide les professionnels de la santé à prendre des décisions plus avisées et à fournir de meilleurs traitements

**Réalité virtuelle (RV)**

- aide à la réadaptation des patients et au traitement des troubles psychologiques

*Source: : Qu'est-ce qu'un dossier médical électronique (DSE) ? https://www.iberdrola.com/innovation/ehealth*

Co-funded by the European Union

# Technologies utilisées dans le domaine de la santé en ligne

**Blockchain**

- permet un accès sécurisé au dossier médical du patient et une administration plus efficace
- permet aux laboratoires pharmaceutiques de tenir un registre plus précis du processus de production des médicaments

**Impression 3D et 4D**

- la production d'articles médicaux à l'aide d'imprimantes 3D
- l'utilisation de l'impression 4D dans les échographies

**Chatbots**

- fournir un outil permettant une communication plus rapide - des programmes informatiques utilisant l'IA et le traitement du langage naturel (NLP) pour comprendre les questions des patients

*Source : eHealth, quand la technologie devient la clé du bien-être social, https://www.iberdrola.com/innovation/ehealth*

Co-funded by the European Union

Source : https://www.youtube.com/watch?v=b59sGPXSNyk

# Avantages de la santé en ligne

- l'accessibilité
- des interventions adaptées aux utilisateurs
- responsabilisation des utilisateurs
- le rapport coût-efficacité, la possibilité de réduire les coûts
- l'anonymat et la confidentialité des utilisateurs
- de meilleurs comportements en matière de soins de santé. de meilleurs résultats en matière de santé
- complète les informations du médecin
- soutien communautaire
- fidélité des utilisateurs
- Les interventions en matière de santé en ligne sont généralement plus attrayantes pour les utilisateurs
- plus de sécurité pour les patients/moins d'erreurs médicales

*Source : Nievas Soriano et ale (2019) Santé : avantages, inconvénients et principes directeurs pour l'avenir, https://www.researchgate.net/publication/334409444_eHealth_advantages_disadvantages_and_guiding_principles_for_the_future_Preprint*

Co-funded by the European Union

# Inconvénients de la santé en ligne

- préoccupations concernant la qualité des informations disponibles sur la santé (en particulier sur l'internet)
- informations difficilement compréhensibles et difficulté à évaluer si les informations sont adéquates pour l'utilisateur
- difficultés d'accès à l'information électronique sur la santé en raison de la fracture numérique
- risque d'effets indésirables inattendus
- les préoccupations relatives à la protection de la vie privée et à la sécurité
- le stress ou l'anxiété, lorsqu'il s'agit d'effectuer des recherches sur la santé
- susciter la méfiance
- préoccupations éthiques et juridiques
- le risque d'une acceptation défavorable de la part du fournisseur

*Source : Nievas Soriano et ale (2019) Santé : avantages, inconvénients et principes directeurs pour l'avenir, https://www.researchgate.net/publication/334409444_eHealth_advantages_disadvantages_and_guiding_principles_for_the_future_Preprint*

Co-funded by the European Union

# Principes directeurs pour l'avenir de la santé en ligne

- améliorer la santé de l'utilisateur et ses connaissances en matière de santé en ligne
- formation des prestataires de soins de santé et implication dans le développement et la fourniture de la santé en ligne
- étudier et améliorer la facilité d'utilisation des interventions dans le domaine de la santé en ligne
- examiner l'efficacité de la santé en ligne et les résultats en matière de santé
- rechercher des moyens de réduire la fracture numérique
- étudier les méthodes d'évaluation pour garantir la qualité de la santé en ligne
- adapter les interventions de santé en ligne aux besoins de l'utilisateur
- enquêter sur les coûts, l'efficacité et la durabilité
- développer les aspects éthiques

*Source : Nievas Soriano et ale (2019) Santé : avantages, inconvénients et principes directeurs pour l'avenir, https://www.researchgate.net/publication/334409444_eHealth_advantages_disadvantages_and_guiding_principles_for_the_future_Preprint*

Co-funded by the European Union

# Littératie en matière de santé

- trouver des prestataires ou des établissements de soins de santé
- remplir des questionnaires complexes sur la santé
- comprendre les formulaires qu'on leur demande de signer
- expliquer les antécédents médicaux au prestataire
- comprendre les termes utilisés par les prestataires de soins de santé
- comprendre l'impact des comportements à risque sur la santé
- se conformer aux instructions figurant sur les médicaments délivrés sur ordonnance
- programmer des soins ou des visites de suivi, etc …

Source : *6 défis en matière de littératie en santé*, https://claritysi.com/health-literacy-challenges

Co-funded by the European Union

# Alphabétisation en matière de santé en ligne

***la capacité de rechercher, de trouver, de comprendre et d'évaluer des informations sur la santé à partir de sources électroniques et d'appliquer les connaissances acquises pour aborder ou résoudre un problème de santé***

*Source : Alphabétisation en matière de santé en ligne : Essential Skills for Consumer Health in a Networked World (Compétences essentielles pour la santé des consommateurs dans un monde en réseau),* https://doi.org/10.2196/jmir.8.2.e9

Co-funded by the European Union

HEAL E-HEALTH LITERACY

# Activité n° 3

# Discussion en groupe

## ÉTAPES :

- Après la première conférence, montrez à nouveau les résultats du Mentimètre (pensées et associations des participants sur le mot *e-santé)* et invitez les participants à les commenter.
- Utilisez d'abord des questions auxquelles on peut répondre par un simple oui ou non, puis, pour faire avancer la discussion, introduisez lentement les questions auxquelles on ne peut répondre que par une opinion.
- Veillez à ce que tous les participants du groupe aient la possibilité de prendre la parole et d'exprimer leurs idées afin que la discussion ne soit pas dominée par une seule personne.
- Clarifier et résumer des points, des arguments ou des idées importants.

Co-funded by the European Union

HEAL E-HEALTH LITERACY

# Quiz

1) L'éducation des adultes désigne l'ensemble des activités d'apprentissage formelles, non formelles et informelles, tant générales que professionnelles, entreprises par les adultes après avoir quitté l'éducation et la formation initiales.

**a) Vrai**

b) Faux

2) L'une des caractéristiques des apprenants adultes est qu'ils apportent des connaissances et des expériences préalables qui constituent la base de leur apprentissage.

**a) Vrai**

b) Faux

HEAL
E-HEALTH LITERACY

# Quiz

3) Les trois styles d'apprentissage des adultes sont les suivants

a) _____

b) _____

c) _____

4) Les principaux domaines et services de la santé en ligne sont les suivants :

a) _____

b) _____

c) _____

d) _____

HEAL
E-HEALTH LITERACY

# Quiz

5) La santé en ligne améliore la sécurité des patients et réduit les erreurs médicales.

**a) Vrai**

b) Faux

6) Énumérer les avantages et les inconvénients de la santé en ligne :

_____

_____

_____

_____

_____

HEAL
E-HEALTH LITERACY

# Devoirs

Choisissez l'un des styles d'apprentissage des adultes suivants :

1. apprenant visuel

2. apprenant auditif

3. apprenant kinesthésique

Préparer un bref projet de matériel pédagogique, adapté aux caractéristiques du style choisi, d'une durée de 5 minutes.

Vous pouvez choisir n'importe quel sujet comme contenu du matériel d'apprentissage, mais idéalement un sujet lié à la santé en ligne.

Co-funded by the European Union

# Pour en savoir plus


- 10 définitions sur l'apprentissage, https://theelearningcoach.com/learning/10-definitions-learning/
- Maria Herzog, (2020) How to define the adult in 2020 ?, International Journal of Business and Social Science Research, Vol : 1, Issue :, November/2020, https://ijbssrnet.com/index.php/ijbssr
- Types et exemples de moyens mnémotechniques, https://psychcentral.com/lib/memory-and-mnemonic-devices#what-they-are


Co-funded by the European Union

HEAL E-HEALTH LITERACY