Quelles compétences pour l'usage du numérique en classe ?

(par Pierre-François Vilz - 2020)

Cette question pourrait paraître centrale… et pourtant ! Pour ma part, cette question ne l'est pas. Avant d'envisager l'utilisation du numérique, il est de bon ton de se poser les questions : « Quelle est ma philosophie de l'éducation ? Quelle est ma conception pédagogique ? ». Être enseignant, c'est avant tout être praticien (pédagogue) et être en réflexion continue par rapport aux dispositifs d'enseignement/apprentissage à mettre en place. Par la suite, les questions relatives au COMMENT se posent. C'est là que vont entrer les composants numériques (T.B.I., tablettes, ordinateurs… et applications diverses). Les composants numériques restent des outils qui, le cas-échéant, peuvent être employés en situation d'enseignement/apprentissage. Ils ne sont pas centraux.

C'est dans cette optique qu'ont été rédigées les compétences suivantes.

1. COMPÉTENCES PERSONNELLES ET PROFESSIONNELLES

1.1. Je suis conscient.e des valeurs qui guident mon action quotidienne d'enseignant.e.
1.2. J'identifie mes pratiques quotidiennes d'enseignement (y compris ma manière de concevoir l'évaluation). Je suis capable de les expliquer de manière structurée et raisonnée.
1.3. Je suis à l'écoute de témoignages d'autres pratiques quotidiennes. Je les questionne.
1.4. J'ai des envies ou besoins professionnels. Je me mets en projet de les rencontrer (en tenant compte des facteurs espace-temps).
Se mettre en projet, c'est formuler une envie ou besoin en un objectif réaliste et réalisable. C'est définir un plan d'action (calendrier des actions à mener) : un temps d'exploration et d'approfondissement (lire, observer), un temps de conception, un temps de pratique et un temps d'évaluation. Être en projet, c'est prendre le risque de ne pas aboutir. C'est rencontrer des moments d'implication intenses mais aussi de découragement. Ce n'est pas parce que le projet n'a pas abouti que je n'ai pas grandi professionnellement.

2. COMPÉTENCES TECHNICO-PÉDAGOGIQUES en lien avec les composantes personnelles et professionnelles

2.1. Je recherche et liste d'éventuels outils numériques (matériaux, applications et/ou logiciels) qui pourraient m'aider à compléter ou enrichir mes pratiques quotidiennes.

OU

Je découvre des outils numériques et questionne mes pratiques pédagogiques (modèles d'enseignement-apprentissage).
2.2. Je me questionne quant à la fonction que je souhaite leur attribuer (présentation, occupation, exploration libre d'une thématique, exercisation, modélisation, création)
2.3. Je me questionne quant à leur impact estimé sur l'acquisition des savoirs par les élèves. J'ai un esprit-critique.
2.4. J'adopte une attitude positive et consciente des désagréments techniques éventuels. *Mes élèves sont partenaires de ma mise en projet et de mon utilisation des outils numériques. Je suis en situation d'apprentissage.*
2.6. Je n'oublie pas mes pratiques pré-numériques. Elles restent centrales et constituent l'inévitable PLAN B en cas de soucis techniques.

3. COMPÉTENCES TECHNIQUES

STRATÉGIQUES

3.1 Je développe des stratégies d'appropriation des outils numériques. *J'emploie les modes d'emploi et les tutoriels à disposition sur le WEB. Je reproduis. Je procède par essais-erreurs.*

DE BASE

3.2. Je connais les actions de base relatives à l'utilisation de logiciels de production (production de textes, de tableaux, de graphiques), de présentation (conception de diaporamas), de communication (courriel), d'ouverture (navigation Internet).
3.3. J'utilise différents matériels d'usage courant (ordinateur, scanner, imprimante, tablette, appareil photographique numérique...)
3.4. J'utilise Internet (moteur de recherches, Youtube, Dailymotion...)
Il est possible d'avoir une utilisation de son T.B.I. sans tébéiciel.

AVANCÉES

3.4. Je connais les actions de base du tébéiciel (OPEN SANKORE, ACTIVINSPIRE, SMARTNOTEBOOK...) .
3.5. J'utilise des logiciels d'archivage en réseau (GOOGLE DRIVE, DROPBOX, iCLOUD...)
3.6. J'utilise des technologies de communication et de travail collaboratif (OFFICE, GOOGLE...)
3.7. J'utilise une plate-forme scolaire (MOODLE, CLASSEDOJO…)
3.8. J'utilise des logiciels de création (montage photo ou vidéo, dessin…)

3.9. J'utilise des outils de « réalité augmentée » (MERGE...)
3.10. Je conçois un sites WEB (WORDPRESS, JOOMLA…)
3.11. J'utilise les réseaux sociaux dédiés à l'enseignement (Edmodo)
...