

Compétences numériques et info-documentaires

Introduction

Le numérique est omniprésent dans notre société : à la fois matériau, espace et culture, il révolutionne notre quotidien, nos façons de nous informer et d'apprendre et élargit considérablement nos échanges humains.

L'école doit prendre en compte cette nouvelle réalité et utiliser les outils numériques au service des apprentissages des élèves.

- **La poursuite d'études des élèves** ne saurait se concevoir sans une maîtrise suffisante des outils numériques.
- **La construction d'un avenir personnel et professionnel** se fait aussi avec et via le numérique.
- **La préparation à l'exercice de la citoyenneté** suppose de savoir tirer parti des réseaux numériques pour s'informer et se forger une opinion et aussi pour s'exprimer, s'engager et militer.

Il est indispensable, qu'au delà de leurs usages personnels, les élèves vivent dans leur scolarité des situations d'utilisation du numérique riches et variées. Il faut leur proposer, en contexte d'utilisation réelle, des occasions de découvrir les possibilités ouvertes par le numérique et de s'interroger sur les mécanismes invisibles à l'œuvre, qu'ils soient techniques ou commerciaux.

Notre société a besoin de jeunes ayant une solide culture numérique, pour relever les défis à venir en termes de préservation de la neutralité du réseau, de réflexion sur nos biens communs numériques et de leur utilisation citoyenne (données personnelles, big data...). Le développement de la créativité des élèves est la meilleure façon de les préparer à être des contributeurs actifs du monde numérique de demain.

Compétences numériques et info-documentaires

À l'issue de la scolarité obligatoire, l'élève est capable d'utiliser de manière critique les technologies de la société de l'information. Il apprend à chercher l'information, à organiser son espace informationnel et à être critique face à la pluralité et multiplicité des informations. L'élève apprend à s'exprimer, à créer des contenus, à publier et à contribuer en ligne. Il développe une culture numérique en exerçant sa liberté d'expression et en confrontant ses opinions, son travail et ses créations à un auditoire universel. Le niveau de maîtrise attendu est indiqué dans le cadre de référence pour l'évaluation.

Pour cela **trois compétences** :

- S'informer
- Créer
- Communiquer et publier

S'informer

Les élèves, tout au long de leur scolarité, apprennent à rechercher l'information (sur tous supports y compris numériques), ils développent des stratégies efficaces jusqu'à savoir se constituer un système de veille sur un thème précis. Ils découvrent comment identifier les sources et valider une information par recoupements et analyse critique.

Ils s'interrogent et s'informent aussi sur les principes de fonctionnement des outils numériques (informations codées, algorithmes...) ainsi que sur leur modèle économique (publicité, collecte et vente de données...).

Produire

Les élèves créent des contenus avec des outils numériques ou plus traditionnels : écrits, images fixes ou animés, sonores ou multimédias.

Ils apprennent également à créer des programmes : jeux, logiciels, animations de robots, applications...

Ces créations peuvent être au service de la présentation d'un travail scolaire, d'une sortie ou prendre sens dans le cadre d'un projet disciplinaire ou interdisciplinaire.

Communiquer et publier

Les élèves expérimentent régulièrement au cours de leur scolarité les exigences que suppose la publication de leurs travaux (sous forme traditionnelle et numérique). Cela donne du sens à la nécessité d'être très attentif à la qualité de la forme et du fond. Ils apprennent ainsi à s'adapter au contexte et aux destinataires identifiés, à respecter les droits des autres (droit à l'image, droit d'auteur) et la Netiquette. Ils commencent à construire leur identité numérique en veillant à leurs données personnelles, en étant attentifs aux traces numériques qu'ils laissent et à l'image d'eux qu'ils renvoient. Ils apprennent à s'exprimer en ligne, à collaborer et à contribuer.

Situations d'apprentissage et évaluation

Ces trois compétences se construisent de la maternelle à la fin du collège. Elles sont transdisciplinaires et doivent être portées par toutes les disciplines tant pour les usages que pour la réflexion sur ces usages. Ces deux aspects ne peuvent pas être déconnectés, on ne peut s'interroger utilement sur les enjeux qu'en contexte d'utilisation réelle.

La construction de certaines notions concerne particulièrement l'éducation aux médias et à l'information, la technologie et les mathématiques. Les nouveaux programmes prendront en compte ces éléments.

Les situations d'apprentissages sont des propositions pour la mise en œuvre des compétences numériques et info-documentaires. Celles-ci se construisent de manière progressive, par cycle. À l'intérieur de chaque cycle, les programmes doivent préciser :

- des situations d'apprentissage, ou tâches complexes, qui engagent les élèves dans des activités qui font sens et qui permettent de construire les compétences.
 - des niveaux de maîtrise de compétences, qui permettent aux élèves de se situer dans leurs apprentissages.
- Situations d'apprentissage et niveaux de maîtrise sont les facettes complémentaires de la construction des compétences. Les compétences s'appuient sur des savoirs identifiés.

Les tableaux suivants accompagnent la définition de la compétence-clé. Ils nécessitent un travail d'expertise partagée. Ce travail collaboratif est organisé par le CSP. Il implique des équipes pédagogiques d'écoles et de collèges, des inspecteurs, des formateurs, des chercheurs, des élèves et des parents.

Ces tableaux doivent également permettre de :

- de fournir une banque de situations d'apprentissages qui sera intégrée dans les programmes
- de fournir aux enseignants les outils pédagogiques nécessaires pour la mise en œuvre d'un parcours d'apprentissage

Tableau des situations d'apprentissage

Les propositions inscrites dans le tableau sont des exemples de ce qui est attendu à l'issue du travail collaboratif.

Cycles	Situations d'apprentissage possibles	Le conseil de cycle/le conseil pédagogique garantit aux élèves les apprentissages suivants au cours du cycle:
Apprentissages premiers	<i>Réaliser une affiche informative à destination des parents Créer un audio-livre associant photos et enregistrement de la voix Échanger avec une autre classe par mail ...</i>	<i>Utiliser un logiciel simple (adapté aux jeunes enfants) de création multimédia Adapter un message écrit (dictée à l'adulte) à des interlocuteurs identifiés ...</i>
Apprentissages fondamentaux		
Consolidation		
Approfondissement		

Tableau des niveaux de maîtrise des compétences

Les propositions inscrites dans le tableau sont des exemples de ce qui est attendu à l'issue du travail collaboratif. Elles s'appuient très largement sur les formulations du programme de formation québécois.

Compétences	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3	Cycle 4
S'informer	<i>à la fin du cycle, l'élève est capable de reconnaître les différentes sources d'information mises à sa disposition. Il y accède essentiellement par l'écoute et l'observation. Dans un contexte approprié, il partage ses découvertes avec ses pairs.</i>	<i>à la fin du cycle, l'élève est capable de repérer dans les diverses sources d'information mises à sa disposition des renseignements intéressants pour lui. L'écoute et l'observation dominant dans sa démarche mais il recourt de plus en plus à la lecture. il partage ses découvertes et peut indiquer d'où il tient son information.</i>	<i>à la fin du cycle, l'élève est capable d'élargir l'éventail des ressources auxquelles il se réfère, à l'école et dans son environnement immédiat. Il est capable de reconnaître les éléments d'information reliés à son questionnement. Il peut expliquer les étapes de sa démarche. Il sait comparer l'information issue de diverses sources et sélectionner les éléments appropriés pour répondre à ses besoins.</i>	<i>à la fin du cycle, l'élève est capable de diversifier sa quête d'information en ayant recours à des ressources en ligne, à des documents écrits, visuels ou audiovisuels, au multimédia, aux experts, etc. Il acquiert des stratégies de recherche économiques et efficaces. Il sait évaluer la fiabilité des informations en confrontant des données d'origine différente. Il organise l'information collectée pour une réutilisation ultérieure dans la réalisation de tâches diverses.</i>
Produire				
Communiquer et publier				