

RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES MITIC

à l'usage des enseignant-e-s

INTRODUCTION

Ce document présente le référentiel des compétences attendues du corps enseignant genevois dans l'usage des médias, de l'image et des technologies de l'information et de la communication (MITIC).

Parmi les nombreuses définitions du terme compétence énoncées par différents chercheurs et chercheuses, celle de Le Boterf a été retenue :

« ... la capacité à mobiliser en acte des ressources telles que : savoirs théoriques et connaissances, savoirs procéduraux, savoir-faire, savoirs d'expériences et des ressources de l'environnement telles que réseaux documentaires, réseaux informationnels, outils de proximité... La compétence résulte de la combinatoire de ces différents savoirs dans une situation donnée. »

Guy Le Boterf, *Construire les compétences individuelles et collectives*, Editions d'organisations, Paris, 2000.

QUELQUES BUTS ET USAGES POSSIBLES D'UN RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES MITIC:

Stimuler la réflexion dans l'école genevoise sur le rôle des MITIC pour l'enseignement et l'apprentissage.

Constituer un outil de conception et d'évaluation d'un cursus de formation professionnelle.

Garantir la congruence entre les offres de formation initiale et continue.

Renforcer la cohérence entre les compétences attendues des élèves et les offres de formation continue MITIC proposées au corps enseignant.

Aider les formateurs et les formatrices en didactique des disciplines à identifier et inclure les compétences MITIC nécessaires ou utiles dans leur champ d'activités.

Faciliter l'auto-évaluation des compétences des enseignant-e-s et la possibilité d'identifier leurs besoins de formation MITIC.

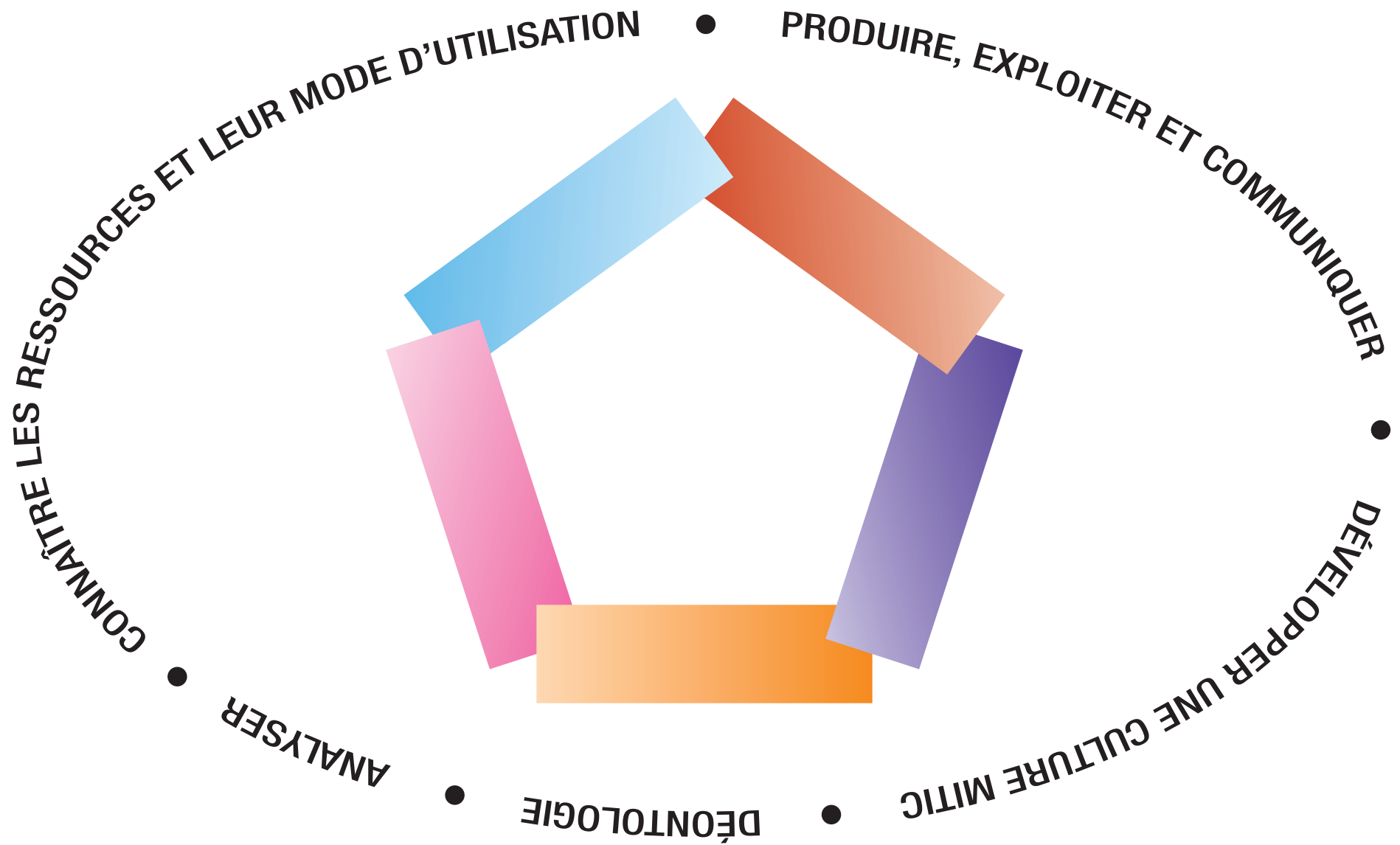
Constituer une référence guidant les formateurs et les formatrices MITIC dans les objectifs qu'ils/elles fixent à leurs cours.

Favoriser le développement de pédagogies participatives, offrant des situations d'apprentissage différenciées où les MITIC contribuent à varier les approches didactiques tout en motivant les élèves à l'étude.

Le référentiel de compétences MITIC genevois s'inscrit dans le cadre défini par les objectifs d'apprentissage de l'enseignement primaire, du Cycle d'orientation et du Postobligatoire, ainsi que du projet de plan d'étude romand (PER). Il est le produit d'une synthèse de travaux effectués dans le cadre de réalités scolaires comparables, en Suisse et à l'étranger. Eu égard à l'évolution permanente des techniques et des possibilités d'exploitation pédagogique des ressources MITIC, il est à considérer comme évolutif et ouvert aux remarques et réflexions des acteurs de l'éducation.

Ce référentiel propose 5 domaines de compétences présentés sous la forme d'un pentagone. Cette représentation permet de souligner la complémentarité des domaines et l'absence de hiérarchie entre eux. Pour chaque domaine, les compétences de base attendues des enseignant-e-s sont déclinées et complétées par des exemples illustratifs.

SCHÉMA



LES 5 DOMAINES DE COMPÉTENCES

CONNAÎTRE LES RESSOURCES ET LEUR MODE D'UTILISATION

Ce référentiel a pour but de mettre à la portée des enseignant-e-s des exemples d'usages des MITIC qui puissent contribuer à construire des situations pédagogiques riches et porteuses d'apprentissages pertinents en leur faisant connaître un large éventail de ressources ainsi que toute la richesse de leurs différents modes d'utilisation.

Savoir ce qui existe, ce qui est directement disponible dans son champ d'action professionnel et savoir s'en servir, c'est tisser au fil des formations et de la pratique personnelle des liens fonctionnels entre les outils et leurs apports liés aux tâches du métier.

Tout-e professionnel-le de l'enseignement est amené-e à chercher, trier, analyser, s'approprier et traiter des messages de plus en plus complexes. Il est devenu essentiel d'identifier les avantages et les limites de ces nouvelles procédures et de différencier les usages en classe des usages privés.

COMPÉTENCES et EXEMPLES

Connaître les différentes ressources pédagogiques et les moyens didactiques mis à disposition par le DIP et les établissements.

Utiliser les espaces d'accueil, Petit Bazar, les sites du SEM, l'Espace pédagogique, les sites de discipline, etc.

Savoir effectuer des recherches thématiques sur différents supports et Internet (CD-Rom, DVD, sites de différentes natures, etc.).

Maîtriser l'utilisation d'un moteur de recherche, savoir définir les mots clés appropriés, savoir rechercher et évaluer des informations ou des documents de différentes natures (image, vidéo, diaporama, podcast, didacticiels et exercices, etc.).

Savoir exploiter de manière pédagogique les différents équipements audiovisuels, multimédias et informatiques.

Construire des séquences pédagogiques d'apprentissage basées sur l'exploration et l'exploitation du Web.

Exploiter le caractère évolutif des documents numériques : stocker, dupliquer, adapter forme et contenu à l'aide des instruments informatiques appropriés.

Etre capable de concevoir un projet pédagogique disciplinaire ou interdisciplinaire intégrant les MITIC en choisissant judicieusement les ressources nécessaires pour le réaliser.

Utiliser les ressources qu'offrent les MITIC pour faire acquérir des notions dans les différentes disciplines (français, langues secondes, sciences humaines, disciplines scientifiques, artistiques, etc.)

Encadrer les travaux de recherche et les projets personnels des élèves.

Savoir mener une réflexion sur la pertinence de l'exploitation des ressources MITIC en lien avec un objectif d'apprentissage donné.

Utiliser un logiciel de simulation en physique, en géographie, en biologie, etc.

LES 5 DOMAINES DE COMPÉTENCES

ANALYSER

L'exploitation des MITIC en classe implique un regard analytique, critique, réflexif, tant du corps enseignant que des élèves.

La capacité d'analyse et de réflexion de l'enseignant-e est au coeur de la pédagogie : l'élève est un-e citoyen-ne en devenir et doit être capable de forger ses propres idées par une analyse critique de l'information disponible via les mass médias traditionnels (presse, radio, télévision) aussi bien que contemporains (mobiles de communication).

Or l'analyse des images, des films, des documents multimédias de toute nature provenant de sources multiples ainsi que la capacité à évaluer leur intérêt pédagogique ne va pas de soi. Le corps enseignant doit disposer de compétences de haut niveau en la matière.

COMPÉTENCES et EXEMPLES

▶ Etre capable d'analyser des documents iconiques, filmiques et hypermédias, et d'aider à développer cette capacité chez les apprenant-e-s.

Découvrir les différents éléments qui rentrent dans la composition de l'image (le cadre, la profondeur de champ, la couleur, le rythme, le mouvement, la durée, etc.), s'interroger sur les rapports entre image et réalité.

Analyser les rapports de l'image ainsi que du son et leurs effets sur la production de sens.

Savoir comparer et classer les résultats d'une recherche thématique et en faire une analyse critique.

Identifier le plan d'un site, analyser le système de liens et de noeuds d'un multimédia.

▶ Etre capable d'analyser les médias et les usages des TIC comme phénomènes sociaux et économiques.

Elaborer des exercices de lecture d'images et de documents video qui mettent en évidence les enjeux psycho-affectifs, culturels et symboliques sous-jacents.

Analyser des affiches et des spots publicitaires dans le but de mettre en évidence les manipulations de l'image et du point de vue pour dénoncer les stéréotypes et les modèles idéalisés qu'ils véhiculent.

▶ Savoir développer chez les apprenant-e-s une réflexion critique sur leur relation aux médias et sur leurs usages de l'informatique.

Explorer un jeu vidéo et mettre en évidence les différents rôles qu'ils assignent au joueur ou à la joueuse.

Analyser les thèmes et les personnages d'une série tv et amener les élèves à s'interroger sur ce qui leur plaît ou au contraire leur déplaît.

LES 5 DOMAINES DE COMPÉTENCES

PRODUIRE, EXPLOITER ET COMMUNIQUER

La démocratisation des moyens de production et de communication est une nouveauté essentielle. A travers le Web, la messagerie électronique et le multimédia, de nouvelles possibilités de rédaction, de publication et d'échanges apparaissent : pages Web, correspondance numérique, blogs, films en ligne, podcasts, etc.

En outre, les outils du Web et des possibilités nouvelles de réseautage social sous-tendent le développement d'un mode de communiquer et de travailler ensemble novateurs. La maîtrise des outils et des pratiques afférentes à ces activités favorisent des stratégies pédagogiques difficiles à mettre en oeuvre sans l'appui des nouveaux

médias et des plateformes pédagogiques : (apprentissage différencié, étayage, remédiation, etc.).

L'exploitation pédagogique de ces outils permet aux élèves, avec l'accompagnement de l'enseignant-e, de rassembler les éléments de leurs connaissances, de leurs savoir-faire, en cherchant à être clair, précis, à documenter, à argumenter et à illustrer leurs propos.

COMPÉTENCES et EXEMPLES

► Savoir utiliser des moyens d'expression divers ainsi que les codes de la communication médiatisée.

*Fabriquer soi-même et de façon autonome des objets de communication tels que présentation en ligne, billet pour un blog, etc.
Utiliser un blog pour communiquer avec une classe étrangère ou participer à un forum de discussion.
Maîtriser les usages de la messagerie électronique.*

► Savoir adapter les documents médiatiques à l'espace et au temps scolaire.

*Planifier une activité utilisant les MITIC sur une heure, plusieurs jours, plusieurs semaines.
Choisir les documents en vue d'une exploitation réellement réalisable en classe (durée, degré de complexité, etc.).*

► Etre en mesure de participer à une communauté virtuelle et de collaborer à distance.

*Participer à (et savoir organiser) un travail collaboratif utilisant Internet.
Développer les compétences relationnelles des élèves par l'usage des MITIC (défense d'opinion, débat, écoute, confrontation, synthèse).*

► Etre capable de produire des documents liés à l'utilisation des MITIC dans les différentes disciplines, pour un projet interdisciplinaire ou transdisciplinaire pédagogiques.

Réaliser un dossier didactique sur un thème donné.

► Etre capable d'utiliser les technologies les plus pertinentes pour gérer ses ressources, et délivrer une partie de son enseignement.

*Utiliser un site de gestion des liens.
Utiliser une plate-forme d'apprentissage dans un contexte cohérent.*

LES 5 DOMAINES DE COMPÉTENCES

DÉVELOPPER UNE CULTURE DES MÉDIAS DE L'IMAGE ET DES TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

Les MITIC élargissent constamment le champ des possibles. Les références d'hier (livre, presse, radio, télévision) se complètent de nouvelles approches et de nouveaux modèles (internet, plateformes éducatives, baladodiffusion, livre numérique, objets communicants, etc.).

Cette nouvelle donne culturelle influence notre mode de vie dans ses différentes composantes : les modes de communication, d'information, de collaboration ou de production, mais aussi les systèmes de valeurs, les traditions et les croyances.

Les nouveaux moyens de communiquer et de s'informer recèlent un fort potentiel pédagogique que les enseignant-e-s doivent connaître pour chercher à en exploiter le potentiel.

L'assimilation de cette nouvelle donne culturelle représente également une des clés de la citoyenneté de demain. L'école doit être attentive aux pratiques MITIC développées par les élèves hors du cadre scolaire et favoriser le transfert des acquis de l'école et vers celle-ci.

COMPÉTENCES et EXEMPLES

▶ Connaître les enjeux sociologiques, économiques, juridiques, éthiques relatifs à l'usage des MITIC dans la société et dans l'enseignement.

Etudier la production et la circulation d'un spot publicitaire et sensibiliser les enfants et les adolescents à l'impact des marques.

Questionner l'opposition vie privée/vie publique (blogs, réseaux sociaux, vidéos en ligne) et les enjeux de l'identité numérique.

Thématiser le développement inégal des technologies dans le monde.

▶ Connaître les faits marquants de l'histoire de la communication et des médias et leur impact sur la société.

Comparer des faits et événements historiques significatifs et savoir les mettre en relation avec des problématiques contemporaines (par exemple: la lecture à l'âge classique vs la lecture numérique ou les pratiques d'usage de la radio des années 40/50 vs les usages contemporains de la radio - podcasts).

▶ Etre capable de thématiser avec les élèves les enjeux sociologiques, économiques, juridiques, éthiques et historiques liés à l'usage des MITIC dans la société.

Proposer des activités d'apprentissage qui prennent en compte la culture médiatique et numérique des jeunes en formation (connaissances techniques, pratiques sociales et culturelles).

Elaborer des activités d'apprentissage qui mettent en perspective les relations entre pouvoir et production de contenu dans le champ médiatique et le champ culturel.

▶ Connaître les usages et compétences médiatiques extra-scolaires des élèves.

Varié les approches et les supports médiatiques selon les situations didactiques et la pluriculturalité des élèves.

Construire une séquence d'enseignement sur la base de documents médiatiques vus ou découverts par des élèves en dehors de la classe, en exploitant leurs usages et leurs classements propres.

▶ Savoir intégrer les nouveautés technologiques pertinentes et les idées d'applications pédagogiques qui leur sont liées.

Adapter les documents aux nouvelles possibilités technologiques, par exemple transformer un texte en hypertexte.

LES 5 DOMAINES DE COMPÉTENCES

DÉONTOLOGIE (AGIR AVEC ÉTHIQUE)

Les principes qui régissent notre école publique et notre société participative s'expriment également sur Internet. Il est fondamental de construire et de transmettre à la génération montante la déontologie et les règles de droit qui se mettent en place pour gérer le nouvel espace virtuel.

Les ressources MITIC confrontent le corps enseignant et les élèves à la problématique de l'identité des documents ainsi qu'aux droits et devoirs liés à leur exploitation dans le cadre de l'école et hors de celle-ci.

Reproduction, citation, plagiat, référencement de documents sont autant de pratiques qui impliquent des droits et des devoirs que l'enseignant-e doit connaître et faire connaître.

COMPÉTENCES et EXEMPLES

▶ **Connaître les droits spécifiques à l'exercice de la profession enseignante quant à l'utilisation des oeuvres.**

Connaître la loi suisse sur le droit d'auteur et les restrictions à ce droit qui permettent d'utiliser les oeuvres en classe.

Savoir choisir une licence Creative Commons adéquate pour publier un exercice, un devoir.

▶ **Apprendre aux élèves à exercer leurs droits dans le respect de la loi et de la vie privée des autres.**

Mettre en place des projets pédagogiques qui permettent aux élèves d'apprendre à respecter les dispositions concernant le droit d'auteur, l'utilisation d'informations trouvées sur le Web (textes, images, sons) et les informer des risques relevant de l'atteinte à la sphère privée (blogs, vidéos, portables).

Ecrire un journal ou un blog avec les élèves et discuter des implications de la publication en ligne.

▶ **Connaître les règles de déontologie et d'éthique propres aux différents médias.**

Comparer les traitements d'une même information dans différents médias et dégager leurs contraintes respectives.