

une pratique professionnelle

une pratique sociale

Découvrir le *Cadre
de référence des
compétences
numériques de Lire
et Écrire*

2024



à partir d'une démarche proposée par

María Echeverría Cañas, Lire et Écrire Communauté française, adaptée et mise en page par Élodie Cailliau, Lire et Écrire Communauté française.

préambule

Cette séquence a été rédigée suite à quatre demi-journées de découverte du *Cadre de référence des compétences numériques* de Lire et Écrire. Cette démarche est une proposition de travail facilitant la découverte et l'appropriation du référentiel au sein des équipes pédagogiques. Elle a été conçue non pas comme un mode d'emploi mais comme une piste de travail modulable en fonction du temps, des participants et des questions qui apparaissent...

contexte

Lire et Écrire a élaboré un *Cadre de référence des compétences numériques* définissant les contenus de base en technologies de l'information et de la communication (TIC) à intégrer dans les programmes de formation en situant clairement la place à leur réserver en alphabétisation populaire : à savoir un outil pour atteindre les objectifs des apprenants, favoriser l'autonomie des personnes et mettre en lumière les impacts liés à leur utilisation (en matière de sécurité, environnement, vie privée, etc.)

objectifs

- Découvrir le *Cadre de référence des compétences numériques* de manière collective et travailler à son appropriation pour enrichir les pratiques pédagogiques des formateurs.
- Explorer les moyens d'intégrer les connaissances numériques de base dans les formations.

matériel

Chaque participant est invité à apporter un projet ou une démarche en lien avec le numérique, qu'il peut s'il le souhaite décrire en quelques étapes sur une page A4.

- Feutres
- Impression d'un *Blob tree* (1 par participant), exemples :
 - <https://www.blobtree.com/collections/singles-collection/products/blob-tree>
 - <https://innerfrog.com/produit/poster-fusee-telechargeable/>
- Version papier du *Cadre de référence des compétences numériques* (1 par groupe de 3 personnes) :
https://lire-et-ecrire.be/IMG/pdf/cadre_de_reference_des_competences_numeriques.pdf
- Version papier de la roue du numérique (1 par groupe de 3 personnes), pp. 40-41 :
https://lire-et-ecrire.be/IMG/pdf/cadre_de_reference_des_competences_numeriques.pdf#page=46
- Version papier de la roue vierge (1 par groupe de 3 personnes), p. 1 :
https://lire-et-ecrire.be/IMG/pdf/les_roues_-_outil_d_analyse.pdf
- Pictogrammes de la roue au format papier :
<https://lire-et-ecrire.be/IMG/pdf/rouages.pdf>

déroulement

étape 1 : Le numérique et moi

- Une photocopie du *Blob tree* est distribuée à chaque participant. Chacun est invité à choisir un personnage qui représente son ressenti face à l'intégration du numérique dans ses formations.
 - Photocopie du *Blob tree*, feutres

« Comment je me sens par rapport à l'intégration du numérique dans mes formations ? »

- En plénière, chacun présente le personnage qu'il a choisi et explique son choix.

étape 2 : La structure du référentiel

- Constitution de sous-groupes.
- À chaque sous-groupe est attribuée une partie du texte :
 - Versions papier du *Cadre de référence des compétences numériques* divisées en 3 parties

Groupe 1 (pp. 1 à 4)	PARTIE 1 – CE QUI NOUS GUIDE
Groupe 2 (pp. 6 à 17)	PARTIE 2 – CE QUI NOUS INTERPELLE
Groupe 3 (pp. 19 à 26)	PARTIE 3 – S’APPROPRIER LE NUMÉRIQUE

- Laisser une vingtaine de minutes à chacun pour lire leur partie de manière individuelle, prendre des notes, écrire des questions et des réactions.
- Chaque sous-groupe fait ensuite une mise en commun et une synthèse de la partie qu’ils ont lue.

« Identifier les six idées qui vous ont le plus interpellés »

- Constituer de nouveaux sous-groupes. Chacun des nouveaux sous-groupes doit être formé de 3 personnes qui ont, chacune, lu une partie différente du texte. Chaque sous-groupe couvre ainsi l’ensemble du document.
- Raconter, échanger et questionner les idées principales du texte.

De cette manière, l’ensemble du texte accompagnant le référentiel aura été lu en une demi-heure par tous les participants.

étape 3 : S'approprier la roue du numérique sur base de démarches existantes

- (Facultatif) Changer les sous-groupes à nouveau.
- Chacun partage l'idée de projet qu'il a apportée et le groupe choisit un projet qu'il veut voir développer ou sur lequel il veut travailler.
 - Version papier de la roue du numérique
 - Version papier de la roue vierge
- Proposer d'associer les objectifs de chaque activité décrite dans le projet raconté avec des compétence de la roue du numérique et le pictogramme correspondant. Le groupe peut se servir de la roue vierge pour formaliser ses réflexions. Par exemple, pour un projet qui consiste à créer une page *Instagram* avec son groupe d'apprenant, on pourra choisir la compétence « Je développe mes connaissances sur le numérique à travers la découverte des médias numériques » (pictogramme *Comprendre le monde*).

Il n'est pas nécessaire de remplir toutes les cases de la roue vierge. L'objectif de cette activité est de découvrir les compétences, faire des associations jugées pertinentes par le groupe et d'utiliser la roue comme un outil d'analyse et donc au service de leur projet.

- Dans un deuxième temps, inviter les participants à réfléchir à la manière de nourrir leur projet. Rappeler que la partie 2 sur les enjeux politiques peut potentiellement être une source d'inspiration et de pistes pour le formateur.

« Quels autres enjeux, savoirs ou compétences pourraient être introduits dans le cadre de votre projet ? La perspective critique est-elle présente ? Comment ? »

- Mise en commun des projets sur lesquels chacun des groupes a travaillé.

évaluation formative

- Les pictogrammes de la roue sont placés à la vue de tous. Chaque participant est encouragé à choisir un pictogramme qui représente ce qu'il a appris / découvert / désappris.
- Mise en commun.