



Évoluer dans un environnement numérique, ça s'apprend

publié le 30/08/2017 - mis à jour le 25/09/2023

Descriptif :

5ème composante du cadre de référence des compétences numériques. Quelques pistes pédagogiques, des solutions pour se former.

Sommaire :

- Conscient.e et efficace
- Une séance en fin de 6ème pour démystifier les moteurs de recherche
- Un atelier pour les 6ème : apprendre en créant
- Des cours qui permettent la découverte et la comparaison de différents services et matériels
- Et moi, professeur.e, qui me forme ?



Take it easy, photo Cc Pd

C'est l'intitulé du domaine 5 du [cadre de référence des compétences numériques](#), qui se met en place actuellement pour les élèves, les étudiants et la formation des adultes.

Il est bien question ici d'informatique d'usage.

8 niveaux d'acquisition de cette compétence sont prévus. De quoi s'agit-il, comment faciliter cet apprentissage dans la scolarité obligatoire ?

● Conscient.e et efficace

Il s'agit de savoir installer, configurer et enrichir un **environnement numérique** (matériels, outils, services) pour disposer d'un cadre **adapté** aux **activités** menées, à leur **contexte** d'exercice ou à des **valeurs**. Ce qui inclut la capacité à utiliser des outils de configuration, des logiciels et des systèmes d'exploitation, à installer et désinstaller, à souscrire à des services, en s'appuyant sur quelques clefs de **compréhension** pour le faire à bon escient. Cela inclut aussi de savoir résoudre quelques problèmes techniques pour garantir et rétablir le bon **fonctionnement** de cet environnement, et éviter d'en changer 2 ans plus tard parce que "ça rame".

Un jeune doit progressivement apprendre à résoudre des problèmes empêchant l'accès à un service numérique usuel. Par exemple savoir ce qui ressort de l'**alimentation** électrique, les pratiques possibles avec une faible **connexion** internet et hors connexion, les signes de faiblesse de **mémoire** et les moyens d'y remédier, les moyens d'éviter les virus. Comprendre ce qui est lié à l'**appareil**, au système d'exploitation, au **navigateur**, au **moteur de recherche**, au site utilisé, pour ensuite apprendre à faire des choix.

Il doit avoir l'occasion d'utiliser des ressources et des contenus situés dans différents environnements numériques, et s'entraîner à distinguer les différents espaces de **stockage** des programmes et des données.

Ces apprentissages peuvent se faire dans différents temps et lieux, au fil des projets, mais les éléments de **connaissance** et de **compréhension** sont sans doute surtout apportés par les professeurs de technologie et de documentation.

● Une séance en fin de 6ème pour démystifier les moteurs de recherche

Proposée par Marion Utéza, Professeure documentaliste au collège Lumière de Besançon, et mise en ligne en août 2017, cette [séance d'éducation aux médias et à l'information \(EMI\) sans ordinateur](#) propose des discussions par groupes autour de questions :

- Que faut-il pour faire une recherche sur internet ?
- Quel moteur de recherche choisir ?
- Comment sont classées les réponses issues d'un moteur de recherche ? Pourquoi ?

● Un atelier pour les 6ème : apprendre en créant

Animé par Sylvaine Paul, documentaliste, il a permis aux élèves de se familiariser avec leur **environnement** numérique scolaire. La professeure a pu repérer les niveaux d'usage de l'informatique, apporter des connaissances (notions de **serveur**, de **réseaux**, d'enregistrement des **données**, de **droit**...) et transmettre quelques bonnes habitudes, avant qu'ils ne bénéficient du cours de technologie pour en savoir plus.

▶ [Voir le déroulement et des exemples de séances](#).

● Des cours qui permettent la découverte et la comparaison de différents services et matériels

Pascal Godard, professeur de technologie en collège, permet dans certains travaux d'utiliser des **outils mobiles** variés, ce qui élargit la culture numérique des élèves, notamment de ceux et celles qui ne sont pas équipé.e.s de ces appareils et applications à la maison.

▶ [Voir le témoignage \(2014\)](#).

Le lycée de la Venise Verte organise des jeux au cours desquels les élèves vont utiliser des smartphones et des applications, en prenant conscience de l'utilité et du volume de ces applications, de la variété des systèmes, des informations conservées dans l'historique...

▶ [animations autour du smartphone](#)

▶ [Un jeu de piste pour découvrir le lycée](#)

● Et moi, professeur.e, qui me forme ?

Les collègues, souvent. Dans la salle des professeurs, ou lors de "rencontres autour du numérique" ([voir quelques exemples de temps et modalités de co-formation](#)).

Les élèves, parfois, si nous acceptons de les écouter.

En tant qu'adultes qui ont besoin de se former tout au long de leur vie, les professeur.e.s peuvent aussi s'appuyer sur des **MOOCs**¹ et des petites formations en ligne offertes par différents organismes.

Voir quelques ressources :

▶ Sur le site "usages du numérique éducatif" l'article "[le numérique en classe : savoir anticiper les aléas](#)".

▶ Les parcours de la direction numérique de l'éducation et de Canopé (concevoir un webdocumentaire en classe, la classe inversée à l'ère du numérique, etc.) [dans m@gistère](#)

▶ [kit pour un meilleur internet incluant des conférences](#), proposée par Tralalère.

▶ Les ateliers du [réseau Canopé](#).

▶ Les offres de formation en présentiel pensées par les inspecteurs-trices, accessibles via le **plan académique de formation**.

Enfin des **personnes ressources** sont chargées de conseiller et accompagner les pratiques pédagogiques nécessitant l'usage du numérique, et peuvent dans ce contexte apporter des éléments de compréhension et maîtrise de l'environnement :

▶ **référénts numériques de circonscription** pour le premier degré : [voir la liste pour notre académie](#)

▶ [référénts pour les ressources et Usages Pédagogiques du Numériques pour le second degré](#) : [voir un exemple de pratique d'accompagnement](#)

▶ enseignants détachés au [Service Régional Académique au Numérique Éducatif](#).

(1) Massive Online Open Course, cours en ligne

 [Qu'est-ce qu'un algorithme, sur le blog "sweet random science" \(la belle et surprenante science\)](#) 



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.