

Le référentiel :

La version complète du référentiel de l'UNESCO est disponible sur :
<http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002169/216910f.pdf>

La synthèse du référentiel :

Tableau n°1 : Référentiel de compétences TIC de l'UNESCO : Alphabétisation

N°	Type	Libellé
1	Domaine	Place des TIC dans l'éducation
1.1	Compétence	Identifier les objectifs de politique étayés par le référentiel TIC/enseignants
1.2	Compétence	Identifier le but et les approches du référentiel TIC/enseignants
1.3	Compétence	Identifier les résultats des élèves attendus d'une expérience d'apprentissage structurée par le référentiel TIC/enseignants
1.4	Compétence	Comprendre la pertinence du référentiel TIC/enseignants dans un scénario donné
2	Domaine	Programme et évaluation
2.1	Compétence	Pour un objectif programmatique donné, identifier les ressources tic appropriées et les compétences requises pour les utiliser
2.2	Compétence	Pour un scénario donné, évaluer et choisir une ressource TIC pédagogique
2.3	Compétence	Pour un scénario donné, évaluer et choisir une ressource tic d'évaluation
2.4	Compétence	Choisir un outil informatique adapté au suivi et à la transmission des performances des élèves
3	Domaine	Pédagogie
3.1	Compétence	Intégrer les TIC dans les modèles théoriques d'apprentissage et d'acquisition de savoirs didactiques
3.2	Compétence	Créer des activités d'apprentissage qui utilisent des ressources tic à l'appui de résultats éducatifs spécifiques
3.3	Compétence	Appliquer les TIC pour des interactions d'apprentissage « juste à temps » et « spontanées »
3.4	Compétence	Créer des présentations qui intègrent un usage pertinent de ressources TIC
4	Domaine	TIC
4.1	Compétence	Pour une activité d'apprentissage spécifique, identifier les matériels et équipements nécessaires
4.2	Compétence	Utiliser l'internet et des navigateurs à l'appui des activités d'apprentissage
4.3	Compétence	Utiliser un moteur de recherche pour effectuer une recherche par mots clés
4.4	Compétence	Créer et utiliser un compte de messagerie web
5	Domaine	Organisation et administration
5.1	Compétence	Intégrer des activités d'apprentissage dans l'environnement du laboratoire informatique
5.2	Compétence	Gérer l'utilisation de ressources tic avec des individus, en petits groupes ou en grand groupe dans des environnements variés
5.3	Compétence	Identifier les structures d'organisation sociale adaptées ou non aux ressources TIC
6	Domaine	Formation professionnelle
6.1	Compétence	Utiliser des ressources tic pour améliorer la productivité des enseignants
6.2	Compétence	Utiliser des ressources tic à l'appui de la formation professionnelle des enseignants
6.3	Compétence	Gérer les problèmes de sécurité des environnements numériques

La réponse à cet appel à collaborations se réalise en deux temps. D'une part, les personnes intéressées font une proposition de positionnement sur les compétences et domaines au sujet desquels ils sont en capacité d'attester qu'ils ont l'expertise nécessaire. Pour en juger, les postulants produisent un certain nombre de pièces détaillées par la suite. Il s'agit notamment de faire une proposition concrète en indiquant des pistes en regard de la compétence envisagée. Il ne s'agit pas de réaliser à cette étape le produit final mais de fournir des éléments en respectant strictement les consignes. Dans un second temps, il s'agira de produire les modules sous la responsabilité d'un responsable d'édition selon le calendrier.

Chacune des 22 compétences et 6 domaines se présente systématiquement selon le format proposé pour l'exemple 3.4. C'est à dire :

- une **fiche signalétique** qui décrit la compétence et les objectifs liés à la compétence
- Une **proposition de contenu du cours**. Pour chaque compétence, le cours n'excède pas 4 pages. Il comprend une présentation du contenu, les concepts et points liés, **une présentation sous forme de schéma** des contenus et de leurs logiques articulées.
- Une **série de questions** pour le **test de positionnement** : 10 avec réponses et feedbacks ;
- Un descriptif des **activités d'apprentissage** pour l'analyse de l'existant et la production de quelque chose en rapport avec les compétences ;
- Une **bibliographie commentée** ;
- Une **série de questions** pour le **test d'évaluation finale** : 10 avec réponses et feedbacks ;
- Un **film** qui présente les compétences et les activités.

La construction de chaque module lié à une compétence suit une logique d'apprentissage standardisée.

Tout d'abord un système d'entrée par lequel l'étudiant prend connaissance de la compétence à acquérir et des objectifs. Un test de positionnement (auto-évaluation) sous forme de questions fermées, a minima une par compétence, pour permettre à l'étudiant d'évaluer son niveau préalable.

Ensuite un système d'acquisition, c'est à dire un cours, deux activités d'apprentissage, l'une en lien avec quelque chose de produit, l'autre un guide pour construire quelque chose, une bibliographie commentée qui n'excède pas ½ page, une courte séquence filmée qui présente les points saillants de la compétence à acquérir. Pour chaque compétence, des consignes de travail et de réalisation des activités sur le plan méthodologique sont également disponibles.

Enfin un système de sortie, c'est à dire un ensemble de questions qui permettent d'évaluer les compétences des étudiants à l'issue du travail sur la compétence.

Pour chaque élément sont données des informations en rapport avec le temps nécessaire à la réalisation de chaque volet de la compétence. Par exemple, on indique la durée nécessaire pour faire le test préalable, la durée pour travailler le cours, pour travailler la bibliographie, pour faire l'activité A, B, les tests d'évaluation finale.