

taactic

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES POUR TOUS

PRODUCTION INTELLECTUELLE 2

Cadre commun de compétences numériques de base

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



Ce travail est sous licence Creative Commons Attribution – Non commercial – Licence internationale Share Alike 4.0.
Seul le texte de cette publication (pas les illustrations) est disponible sous la licence.

Introduction

Le cadre européen des compétences clés pour l'éducation et la formation tout au long de la vie définit **huit compétences-clés nécessaires à l'épanouissement et le développement personnels, la citoyenneté active, l'intégration sociale et l'emploi** des citoyens européens. **La compétence numérique¹ en fait partie intégrante.** Le cadre la définit comme suit : « *La compétence numérique implique l'usage sûr et critique des technologies de la société de l'information (TSI) au travail, dans les loisirs et dans la communication. La condition préalable est la maîtrise des TIC: l'utilisation de l'ordinateur pour obtenir, évaluer, stocker, produire, présenter et échanger des informations, et pour communiquer et participer via l'internet à des réseaux de collaboration.* »².

On peut considérer la compétence numérique comme étant une **compétence transversale**, mobilisée par de nombreuses personnes, dans le cadre de l'exercice de nombreux métiers, dans différentes situations professionnelles, mais également dans la sphère privée. On peut la qualifier de **littératie numérique**, à concevoir ici comme *l'aptitude à comprendre et utiliser des outils technologiques et informatiques* au quotidien, dans la sphère privée comme professionnelle. Cette compétence demande d'être capable de mobiliser des compétences, aptitudes ou capacités, diverses qui sont l'objet du présent projet.

TAACTIC s'attaque donc à l'enjeu de la littératie numérique des publics adultes peu qualifiés, en développant leurs savoirs, savoir-faire et savoir-faire comportementaux en la matière. **TAACTIC a ainsi pour but d'identifier, développer et valoriser les compétences numériques de base des adultes peu qualifiés** afin de faciliter leur accès durable au marché de l'emploi.

Ces publics sont particulièrement impactés par la fracture numérique et présentent des difficultés pour s'adapter aux évolutions rapides du marché du travail. De plus, la digitalisation rapide de la société et de tous les aspects de notre quotidien (services publics et privés, loisirs, démarches administratives, commerces, ...) implique de nombreuses inégalités pour ces publics, qui se retrouvent d'autant plus marginalisés.

Ainsi, le projet a pour objectif de proposer des réponses pratiques et opérationnelles aux centres de formation afin d'identifier, de développer et de rendre visible l'apprentissage des compétences numériques en vue d'une meilleure insertion sociale, la poursuite de parcours de formation et un accès durable à de l'emploi de qualité pour les apprenants.

Pour atteindre ses objectifs, TAACTIC travaille à :

- Créer un **outil de positionnement**, pour identifier et situer les compétences numériques des apprenants
- **Définir un cadre de référence commun pour la formation aux compétences numériques de base, comprenant un module de formation aux compétences numériques de base**
- Développer des **activités pédagogiques innovantes** pour les professionnels de l'éducation et de la formation professionnelle et leurs apprenants (EFP)
- Élaborer des **recommandations pour former aux métiers du numérique** d'avenir, accessibles aux publics peu qualifiés

¹ La compétence est comprise ici comme le terme *competency* en anglais, soit la capacité à utiliser et mobiliser des compétences (*skills*), soit un ensemble de ressources (aptitudes, connaissances, ...).

² Les compétences clés pour l'éducation et la formation tout au long de la vie, p.7, accessible via https://competencescles.eu/sites/default/files/attachements/keycomp_fr.pdf

- Fournir une **boîte à outils**, rassemblant des ressources pédagogiques existantes pour aider à l'organisation de filières de formation aux métiers du numérique

Un socle de base pour les compétences numériques

Les compétences numériques, et certainement celles de base, sont hautement transférables. Notre quotidien implique régulièrement leur mobilisation, et ce dans de nombreux contextes et situations, privées comme professionnelles. Pour les publics peu qualifiés, inscrits dans des parcours d'insertion, la maîtrise du numérique devient ainsi incontournable pour trouver un emploi, et y rester. Il est dès lors essentiel que les formations qu'ils suivent ne fassent plus l'impasse sur le numérique.

Sur le terrain, les équipes d'encadrement pédagogiques sont parfois démunies lorsqu'il s'agit d'aborder le numérique en formation. Habitues aux compétences directement liées au métier auquel elles forment, le numérique n'est pas forcément leur zone de confort. D'une part, parce que face à un public (très) éloigné du numérique, il faut repartir de la base, revoir les fondamentaux, parfois même jusqu'à devoir d'abord montrer comment s'allume un ordinateur. D'autre part, parce que face à la multitude de compétences, usages et technologies, il est difficile de cibler et savoir quoi aborder, en un temps limité, pour leur permettre de viser l'autonomie numérique. Bref, quel est le minimum à atteindre pour qu'ils puissent se débrouiller et s'y retrouver dans une société de plus en plus digitale ? Le projet TAACTIC s'est donc attelé à définir un cadre de référence des compétences numériques de base, arrêtant un **socle de base minimal des compétences numériques à acquérir dans le cadre d'un parcours d'insertion**.

Le présent **cadre des compétences numériques** est composé de deux parties :

1. **Le cadre de référence des compétences numériques de base**, définit le socle de base des compétences numériques pour les adultes peu qualifiés en formation, selon 3 niveaux de maîtrise et d'autonomie ;
2. Le **module de formation TAACTIC**, se base sur le cadre de référence pour fournir une ébauche de programme pédagogique d'un module de formation aux compétences numériques de base.

Cadre de référence des compétences numériques de base

Cet outil est dérivé sur le cadre européen des compétences numériques pour les citoyens, le **DigComp, en croisant ses versions 2.0 et 2.1**³, qui balisent **5 grandes aires de compétences numériques** :

1. Informations et données
2. Communication et collaboration
3. Création de contenu digital
4. Sécurité
5. Résolution de problèmes

Le DigComp étant un outil complet et détaillé, il reste une ressource que les équipes pédagogiques ont des difficultés à appréhender et à transposer dans leurs pratiques. Ils ont souvent à faire à des personnes en situation totale de fracture numérique, avec qui ils doivent reprendre les fondamentaux. Pour mieux correspondre aux réalités de terrain des organismes de formation professionnelle ciblés, le présent outil décompose les premiers niveaux DigComp pour créer un cadre de référence plus adapté à la prise en compte des niveaux les plus bas.

TAACTIC s'attarde particulièrement sur les **niveaux⁴ 1 et 2 du DigComp 2.1**, correspondant aux **fondements**, soit à un *utilisateur élémentaire*. En repartant des compétences sélectionnées dans le cadre de la production 1^o du projet⁵, nous définissons et déclinons ici six domaines de compétences à aborder en formation :

- Environnement informatique, y compris l'environnement mobile
- Communication
- Recherche d'information
- Création de contenu
- Gestion des fichiers
- Sécurité

Trois niveaux de difficulté sont identifiés dans ce cadre de compétences. Chaque niveau suppose l'acquisition des compétences dudit niveau ainsi que du niveau le précédant. Ainsi, par exemple, être positionné au niveau 3 implique de maîtriser les compétences des niveaux 1 et 2 également.

³ Pour le projet, nous avons réalisé un croisement, à mi-chemin entre la version 2.0 et 2.1, qui sont complémentaires. Pour plus d'informations, voir <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp>

⁴ Les niveaux du DIGCOMP sont définis selon le degré de maîtrise et d'autonomie de l'utilisateur pour accomplir une action.

⁵ À retrouver sur le site du projet, www.taactic.eu, rubrique « Livrables »

1. ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE

A : Connaît l'environnement informatique (mots-clés : ordinateur, matériel, logiciels)

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>Sait allumer et éteindre correctement l'ordinateur.</p> <p>Sait distinguer le matériel et le logiciel.</p> <p>Sait reconnaître l'ordinateur et ses composants, le matériel et les périphériques (webcam, clé USB, disque dur externe, routeur).</p> <p>Sait utiliser les systèmes audio (écouteurs, haut-parleurs externes).</p> <p>Sait utiliser correctement le clavier et la souris pour interagir avec le système opérationnel (double-clic, bouton gauche et droit).</p> <p>Connait les principales commandes et icônes (arrêter, redémarrer, redémarrer avec mise à jour, copier et coller...).</p> <p>Sait comment ouvrir les principaux programmes (programmes pour les fichiers texte, pour créer des feuilles de calcul, pour naviguer sur Internet, ...).</p> <p>Sait utiliser une connexion Internet déjà établie sur l'ordinateur.</p>	<p>Sait effectuer les mises à jour nécessaires.</p> <p>Sait configurer et vérifier la connexion Internet (entrer le mot de passe et se connecter, utiliser les hotspots).</p> <p>Sait trouver un programme/une application sur l'ordinateur.</p>	<p>Sait personnaliser le bureau.</p> <p>Sait travailler avec la corbeille et les fichiers effacés.</p> <p>Sait rechercher, installer et désinstaller un programme/une application.</p> <p>Sait installer des composants externes (scanner, imprimante, ...).</p>

B. Connaît l'appareil mobile (mots-clés : smartphone, tablette, iPad)

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>Sait reconnaître les principales commandes et icônes (hotspot et Wi-Fi, téléchargement d'applications, utilisation d'un système de pression tactile).</p> <p>Sait enregistrer et gérer correctement ses contacts en se connectant à son compte Google.</p> <p>Sait utiliser une connexion Internet déjà configurée et enregistrée sur l'appareil.</p>	<p>Sait configurer les différents paramètres du système (redémarrage, arrêt, mode avion, hotspot...).</p> <p>Sait gérer les mises à jour nécessaires.</p> <p>Sait configurer et vérifier la connexion Internet (recherche des connexions Internet disponibles, saisie du mot de passe, bornes Wifi).</p>	<p>Sait installer des applications sur l'appareil.</p> <p>Sait gérer les connexions Bluetooth.</p>

2. COMMUNICATION

Utilise les systèmes de communication (mots-clés : compte, courrier, Skype)

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>Sait expliquer ce qu'est un compte.</p> <p>Sait utiliser un compte précédemment créé.</p> <p>Sait utiliser une boîte aux lettres (lire, répondre, transférer, écrire, joindre un fichier...).</p> <p>Sait utiliser WhatsApp.</p>	<p>Sait créer un compte si nécessaire.</p> <p>Sait utiliser les programmes et applications de communication (Google Meet, Skype, Zoom).</p> <p>Sait reconnaître les principales commandes des systèmes de communication vidéo (microphone, caméra, chat...).</p>	<p>Sait créer un compte si nécessaire.</p> <p>Sait utiliser les programmes et applications de communication (Google Meet, Skype, Zoom).</p> <p>Sait reconnaître les principales commandes des systèmes de communication vidéo (microphone, caméra, chat...).</p>

3. RECHERCHE D'INFORMATION

Recherche des informations (mots-clés : recherche, cartes, traductions)

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>Sait utiliser un moteur de recherche.</p> <p>Sait utiliser et trouver des informations sur Google Maps (ou autre similaire).</p> <p>Sait utiliser Google translate.</p>	<p>Sait utiliser un navigateur et comprendre une page Internet.</p>	<p>Sait créer un itinéraire avec plusieurs arrêts, l'enregistrer et l'imprimer.</p> <p>Sait évaluer des informations fiables et utiliser une source fiable (fausses informations).</p>

4. CRÉATION DE CONTENU

Crée des contenus (mots-clés : doc, pdf, xls, jpg)

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>Sait créer un nouveau fichier et l'enregistrer en utilisant Microsoft Word, Google Documents, LibreOffice ou similaire.</p> <p>Sait récupérer le fichier précédemment créé.</p> <p>Sait créer un document texte simple en suivant une mise en page (par exemple, je peux écrire mon curriculum vitae).</p> <p>Sait saisir du texte ou des données numériques dans une cellule d'une feuille de calcul en utilisant Microsoft Excel, LibreOffice Calc ou similaire.</p>	<p>Sait reconnaître les principaux types de fichiers et choisir le format approprié (docx, pdf, xls, jpg, mp3, ...).</p> <p>Sait reconnaître les bases du traitement de texte (mise en page, copier/coller, enregistrer sous, imprimer...) en utilisant Microsoft Word, Google Documents, LibreOffice ou similaire.</p> <p>Sait utiliser les commandes de base d'un tableur (format des cellules, principales formules, types de données, copier et déplacer des informations...).</p>	<p>Sait créer une feuille de calcul simple sur Microsoft Excel, LibreOffice Calc ou similaire avec des formules de base (par exemple, création d'une feuille de temps ou d'un tableau de contrôle des dépenses).</p> <p>Sait créer un fichier pdf directement par différents types d'outils (contenus Web, Microsoft Word, Google Documents, LibreOffice, Microsoft Excel, etc.).</p> <p>Sait convertir un fichier (par ex. un .doc en pdf).</p>

5. GESTION DES FICHIERS

Gère des fichiers (mots-clés : USB, cloud)

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>Sait sauvegarder des données sur un PC, un appareil mobile ou un support amovible.</p> <p>Sait stocker les supports et leur capacité.</p>	<p>Sait reconnaître les principales unités d'information numérique (KB, MB, GB et TB).</p> <p>Sait sauvegarder des fichiers sur un ordinateur.</p> <p>Sait organiser des fichiers dans des dossiers.</p>	<p>Sait gérer le stockage de fichiers dans un espace cloud comme Dropbox ou Google Drive.</p> <p>Sait gérer les fichiers zip.</p> <p>Sait gérer l'accès aux sous-dossiers.</p>

6. SÉCURITÉ

Cyber-sécurité et résolution de problèmes (mots-clés : identité numérique, connexion, mot de passe)

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>Sait choisir un mot de passe sûr.</p> <p>Sait expliquer l'importance d'un antivirus.</p> <p>Sait utiliser en toute sécurité ses systèmes de crédit (carte de crédit, de débit et prépayée).</p>	<p>Sait protéger son ordinateur (sauvegarde, antivirus, mises à jour régulières des logiciels...).</p> <p>Sait se déconnecter correctement.</p> <p>Sait trouver de l'aide lorsqu'un problème technique survient ou lors de l'utilisation d'un nouveau dispositif, programme ou application.</p>	<p>Sait expliquer ce qu'est une identité numérique et les risques potentiels des médias sociaux et du partage d'informations personnelles sur Internet.</p> <p>Sait reconnaître les principaux logiciels dangereux (malware, spam, etc.).</p> <p>Sait reconnaître une arnaque phishing.</p>

Déclinaison des compétences en ressources (aptitudes et savoirs)

1. Environnement informatique

Savoir	Savoir-faire	Savoir-faire comportemental
<i>Essentiel</i>		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Environnement informatique (ordinateur, matériel, logiciels) ▪ Périphériques informatiques (webcam, usb, écouteurs, ...) ▪ Connexion internet ▪ Commandes de base de l'ordinateur ▪ Bureau et icônes ▪ Périphériques externes (scanner, imprimante, ...) ▪ Notions de base pour accéder à Internet ▪ Systèmes d'exploitation 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifier la partie d'un ordinateur/ d'un portable / d'un smartphone ▪ Expliquer la terminologie de base ▪ Allumer/éteindre un ordinateur/un portable/ un smartphone/ une tablette ▪ Taper sur un clavier et utiliser la souris ▪ Reconnaître les icônes du bureau et les applications de base de Windows ▪ Connecter un smartphone à internet ▪ Connecter un smartphone à internet ▪ Utiliser l'interface du navigateur web ▪ Installation d'un smartphone et/ou d'une tablette 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apprendre à apprendre
<i>Standard</i>		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Personnaliser l'écran d'accueil 	

Durée d'apprentissage recommandée

8 heures

Présentiel : 80%

Apprentissage en ligne : 20%

2. Communication

Savoir	Savoir-faire	Savoir-faire comportemental
<ul style="list-style-type: none">▪ Notion et gestion de compte utilisateur▪ Fonctionnement d'un email▪ Applications de visioconférences (WhatsApp, Google Meet, Skype, Zoom, ...)▪ Réseaux sociaux (Facebook, Instagram, ...)▪ Synchronisation des comptes	<ul style="list-style-type: none">▪ Créer et gérer un compte personnel (choix d'un mot de passe, stockage des identifiants, ...)▪ Gérer un e-mail (liste de contacts, pièces jointes...)▪ Définir des politiques de sécurité et de confidentialité des données▪ Synchroniser les comptes et les clouds en gérant leurs sauvegardes	<ul style="list-style-type: none">▪ Suivre les règles de conduite destinées à favoriser le respect mutuel entre les utilisateurs (netiquette)▪ Utiliser les réseaux sociaux à des fins sociales et de recherche d'emploi▪ Construire une identité numérique sur les réseaux sociaux▪ Communication verbale et non-verbale▪ Créer un profil en accord avec les principes de la netiquette

Durée d'apprentissage recommandée

10 heures

Présentiel : 80%

Apprentissage en ligne : 20%

3. Recherche d'information

Savoir	Savoir-faire	Savoir-faire comportemental
<ul style="list-style-type: none">▪ Le fonctionnement d'internet▪ Existence et utilités des moteurs de recherche▪ Démarrage et configuration d'un navigateur	<ul style="list-style-type: none">▪ Utiliser Internet pour effectuer des recherches▪ Rechercher et trouver des sites d'intérêt (loisirs, travail, citoyenneté, santé, ...)▪ Rechercher et trouver des applications et des outils utiles pour la vie quotidienne (itinéraires, traductions, achats, ...)	<ul style="list-style-type: none">▪ Reconnaître une information et une source fiable▪ Utiliser des services en ligne en toute sécurité▪ Utiliser des services en ligne pour les citoyens▪ Comprendre le potentiel de la recherche active en ligne

Durée d'apprentissage recommandée

8 heures

Présentiel : 70%

Apprentissage en ligne : 30%

4. Création de contenu

Savoir	Savoir-faire	Savoir-faire comportemental
<i>Essentiel</i>		
<ul style="list-style-type: none">▪ Logiciels d'écriture (Microsoft Word, Google Documents, LibreOffice ou similaire)▪ Logiciels pour créer et gérer des feuilles de calcul (Microsoft Excel, LibreOffice Calc ou similaire)	<ul style="list-style-type: none">▪ Créer et modifier un fichier texte▪ Savoir créer une feuille de calcul et gérer les fonctionnalités principales	<ul style="list-style-type: none">▪ Structure de base et usages des documents utiles (curriculum vitae, ...)▪ Expression écrite▪ Auto-évaluation
<i>Standard</i>		
<ul style="list-style-type: none">▪ Principaux logiciels de création de contenu (présentations, montage vidéo et photo, ...)	<ul style="list-style-type: none">▪ Convertir un fichier	

Durée d'apprentissage recommandée

15 heures

Présentiel : 70%

Apprentissage en ligne : 30%

5. Gestion de dossiers

Savoir	Savoir-faire	Savoir-faire comportemental
<ul style="list-style-type: none">▪ Stockage et gestion des fichiers (sauvegarde, recherche, choix du format approprié, ...)▪ Taille des fichiers, connaissance des unités et possibilités de compression du format de fichier▪ Gestion des données, prévention des pertes de données, sauvegarde▪ Partage de fichiers et principe du cloud	<ul style="list-style-type: none">▪ Enregistrer et retrouver des fichiers en utilisant des mémoires fixes et amovibles▪ Utiliser des outils pour la sauvegarde des fichiers (mémoire interne, espace cloud, disque dur, ...)▪ Mettre en place un système de sauvegarde et de récupération de fichiers▪ Partager l'information avec différents outils (email, réseaux sociaux, cloud, ...)	<ul style="list-style-type: none">▪ Gérer la sécurité informatique▪ Protéger la vie privée et la diffusion des données sensibles▪ Sélectionner le support ou l'outil pertinent et approprié▪ Faire une auto-évaluation

Durée d'apprentissage recommandée

8 heures

Présentiel : 80%

Apprentissage en ligne : 20%

6. Sécurité

Savoir	Savoir-faire	Savoir-faire comportemental
<ul style="list-style-type: none">▪ Utilité et principes de fonctionnement d'un antivirus▪ Achats en ligne et principes de fonctionnement des paiements électroniques▪ Importance d'un arrêt correct des appareils numériques (déconnexion, mises à jour du système, ...)▪ Logiciels malveillants (spywares, spam, virus, ...)	<ul style="list-style-type: none">▪ Gérer la mise à jour des programmes fonctionnels et la sécurité des appareils numérique (antivirus)▪ Gérer les paiements électroniques de manière sûre et sécurisée▪ Reconnaître un dysfonctionnement et savoir demander de l'aide, si nécessaire	<ul style="list-style-type: none">▪ Choisir un mot de passe sécurisé▪ Construire une identité numérique▪ Connaître les risques potentiels des réseaux sociaux et comment partager des informations personnelles sur Internet▪ Reconnaître une tentative de phishing

Durée d'apprentissage recommandée

8 heures

Présentiel : 100%

Module de formation aux compétences numériques de base

L'objectif de TAACTIC est que peu importe le secteur d'activité ou le métier visé, le lieu, la durée du parcours de formation, tous les programmes incluent un module de formation dédié au numérique dans leurs programmes pédagogiques. Ceci afin que, partout, tous les apprenants adultes peu qualifiés puissent acquérir le socle de base de compétences numériques défini plus haut.

L'outil qui suit sert donc de programme de formation, de squelette de module de formation TAACTIC, à intégrer dans les parcours de formation. Il s'agit d'une référence commune pour développer les compétences numériques de base des adultes peu qualifiés, en établissant des objectifs, des compétences ciblées et les méthodologies à privilégier.

Le module de formation TAACTIC est destiné à être utilisé de deux manières possibles :

- Soit seul, comme une formation courte et complète aux compétences numériques de base
- Soit à intégrer dans des programmes de formations existants, comme un module parmi les autres, dédié aux compétences numériques. Ainsi, le module pourrait être intégré dans des programmes de préformation ou formation de base (remise à niveau, orientation, préparation à la formation qualifiante, ...) mais aussi dans des formations professionnelles, qualifiantes ou non, (bâtiment, peinture, vente, communication, administration, restauration, ...)

Aller plus loin, vers la valorisation voire la validation des compétences

Pour aller un pas plus loin, afin d'accompagner les apprenants dans leur parcours d'insertion, il est courant de penser à la valorisation des acquis, leur reconnaissance voire leur validation.

Dans le cadre du projet TAACTIC, un livrable supplémentaire, un **passport des compétences numériques**, a été développé⁶. Ce passeport est un outil d'aide à l'apprentissage, permettant de valoriser l'apprentissage et l'acquisition des compétences numériques en formation. Attestation de suivi de formation, il contient des données relatives au niveau atteint (1, 2 ou 3) sur chaque domaine de compétence identifié dans le cadre du projet TAACTIC.

Pour aller un pas plus loin, si cela est pertinent pour le projet professionnel et le profil de l'apprenant, des solutions existent également pour valider voire certifier les compétences numériques. Dans le cadre des travaux TAACTIC, le consortium de partenaires s'est largement appuyé sur les initiatives et projets existants, les prenant en exemple et inspirations pour développer leurs ressources. Cela permet de travailler avec des ressources adéquates, tout en pouvant mener ensuite les apprenants vers les systèmes et références plus officielles ou formelles. L'une des initiatives ayant nourri le projet est le *European Certificate of Digital Literacy (ECDL)*. En fonction des pays et régions, d'autres initiatives peuvent exister et s'avérer intéressantes pour les apprenants en parcours d'insertion ou de recherche d'emploi. On citera notamment ici le [système TOSA](#), qui propose des certifications et des évaluations sur le référentiel européen DigComp.

⁶ A retrouver, en complément à la présente production, sur le site du projet, rubrique « Livrables » : www.taactic.eu

Le module de formation TAACTIC

Public cible	Adultes peu qualifiés
Objectifs	<p>L'objectif de ce module est d'aider les adultes peu qualifiés à améliorer leurs connaissances numériques de base, compétences cartographiées à partir du cadre européen des compétences numériques DigComp et considérées comme essentiel pour l'intégration sociale et professionnelle.</p> <p>Ces objectifs couvrent plusieurs domaines :</p> <ul style="list-style-type: none">- les bases de l'utilisation des ordinateurs et des supports mobiles,- la création de contenu et la recherche d'information,- la sécurité informatique,- le réseau social et l'identité numérique <p>Les objectifs du cours incluent indirectement le renforcement des 8 clés européennes compétences car elles sont considérées comme essentielles à la réalisation des objectifs d'apprentissage et en font partie intégrante.</p>
Prérequis et conditions pratiques	<p>→ Compétences linguistiques : Niveau B1 du CECR - Cadre européen commun de référence pour les langues (CECR) de la langue nationale/régionale (notamment pour la lecture et compréhension, l'écriture, l'expression orale)</p> <p>→ Compétences numériques : aucun prérequis nécessaire. Le module de formation s'adresse aux débutants et repart de la base, pour mettre tous les participants à niveau.</p> <p>Chaque apprenant passe un test de positionnement visant à identifier les compétences et besoins spécifiques (cf. « Mes compétences numériques », production intellectuelle 1° TAACTIC), et ce afin de pouvoir mieux adapter et personnaliser l'accompagnement et les activités d'apprentissage</p> <p>→ Langues disponibles pour les supports TAACTIC : FR, EN, ES, IT</p> <p>→ Accès libre aux ressources, publiées sous License Creative Commons</p>
Outils et supports	<p>Une boîte à outils sera développée en fonction des trois niveaux prévus par la carte des compétences.</p> <p><u>Outils techniques et informatiques à prévoir, et à fournir aux participants :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Ordinateur, une tablette ou un smartphone (via un système de prêt),- Logiciels de base, comme la suite Office/Open office,- Configuration de base du PC : navigateur web, antivirus, ...- Connexion internet.

Unités de formation (sujets de cours)

1. Environnement informatique
2. Communication
3. Recherche d'info
4. Création de contenu
5. Gestion des fichiers
6. Sécurité

Les unités d'apprentissage précises restent à développer, en fonction de la réalité de terrain et des modalités pédagogiques habituelles de l'organisme. Globalement, le module est structuré autour d'un cadre de référence en trois niveaux. Différents niveaux de formation peuvent alors être organisés.

Modalités d'apprentissage

Le cours nécessite la présence d'un tuteur pour accompagner l'apprenant dans le processus d'apprentissage. Les activités sont planifiées de manière hybride, combinant des activités en face à face, en présentiel à des activités à distance, en e-learning.

Le tutorat est réalisé à trois niveaux :

- **Accompagnement individualité des participants**

Le tuteur :

- soutient le participant en facilitant l'utilisation des ressources en ligne et des activités en classe ;
- l'aide à réfléchir sur les expériences faites ;
- l'aide à faire le lien entre les nouveaux contenus appris et son expérience antérieure (cette action de soutien est cruciale pour les apprenants adultes) ;
- facilite les relations du participant avec le groupe de pairs ;
- et, enfin, est l'interface naturelle entre l'organisme de formation et l'apprenant

- **Activités collectives et encadrement de groupe**

Lorsqu'il travaille avec des groupes, le tuteur favorise l'apprentissage du groupe. Dans une perspective d'apprentissage social, le tutorat favorise la collaboration entre les participants et facilite le développement de relations de soutien et d'encouragement entre eux. Le tuteur contrôle et encourage également la participation aux activités à distance impliquant le partage et la collaboration entre pairs.

- **Suivi et cohérence du parcours d'apprentissage global**

Dans le cadre de la prestation du cours de formation, le tuteur :

- Collabore à la planification didactique ;
- Donne son avis sur le contenu et évaluations éventuelles ;
- Garantit l'utilisabilité des ressources dédiées à l'enseignement à distance
- Gère la transition de la présence à la distance.

Méthodologies pédagogiques

Le cours s'adresse à des adultes peu qualifiés, il est donc essentiel que le tuteur et le formateur aient des compétences d'enseignement et de formation qui leur permettent de répondre efficacement aux besoins des étudiants du cours.

L'attention sera donc portée sur les différents styles d'apprentissage, les différents niveaux culturels et linguistiques et la possibilité de personnaliser les interventions.

Les activités seront proposées en alternant théorie et pratique, en utilisant des stratégies interactives et collaboratives, quand cela est possible.

Les activités seront, dans la mesure du possible, en lien avec la vie quotidienne, se concentrant sur les aspects pratiques et concrets.

Il est conseillé d'encourager l'utilisation d'appareils mobiles tels que les smartphones et les tablettes qui sont les plus utilisés par le public cible.

Méthodologies de référence possibles :

- études de cas et méthodologie de l'apprentissage par analogie,
- activités interactives,
- travail en petits groupes,
- éducation par les pairs,
- classe inversée,
- jeu de rôle,
- tutoriel vidéo,
- apprentissage mixte (activités en face à face et en ligne),
- enseignement en classe,
- apprentissage autodirigé avec des contenus théoriques et des activités pratiques.

Chaque unité sera composée :

- d'un brève introduction à l'unité (1/2 pages, graphiques, langage simple),
- d'un scénario de formation : activités en classe basées sur l'utilisation d'analogies (min. 1 activité pour chaque sujet),
- d'activités d'apprentissage autonome (en dehors de la classe, devoirs).

Qualification / Certificat délivré

Passeport de compétences numériques comprenant des informations sur le niveau atteint (1, 2 ou 3) pour chaque domaine de compétences.

La " carte des compétences " (IO2 - A2 Socle de compétences numériques - Niveau 1 - 2 - 3) et les niveaux atteints correspondants seront joints.

<p><i>Durée et nombre de participants</i></p>	<p>Le cours a une durée de 57 heures (du 1^{er} au 3^{ème} niveau) et s'adresse à des groupes de 10 participants maximum, pour pouvoir assurer un accompagnement proche et individualisé au besoin.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Environnement informatique : 8 heures 2. Communication : 10 heures 3. Recherche d'informations : 8 heures 4. Création de contenu : 15 heures 5. Gestion de dossiers : 8 heures 6. Sécurité : 8 heures
<p><i>Outils et critères d'évaluation</i></p>	<p>Une évaluation intermédiaire (tests et simulations) sera réalisée au cours du module, pour vérifier la progression des apprenants.</p> <p>Le test de positionnement initial sera soumis à nouveau à la fin du cours pour vérifier l'acquisition des compétences.</p> <p>L'évaluation du niveau atteint (1, 2 ou 3) sera effectuée à la fin de la formation.</p>
<p><i>Autres ressources et références pour aller plus loin</i></p>	<p>Système de développement des compétences numériques (SDCN) : www.dcdsproject.eu/</p> <p>Permis de conduire informatique international (ICDL) : https://icdleurope.org/</p>



www.taactic.eu

2019-1-FR01-KA204-063046