

ⵜⴰⴷⵓⴷⴰ ⵜⴰⵎⴰⵎⴳⴷⴰⵢⵜ
ⵜⴰⵎⴰⵎⴳⴷⴰⵢⵜ ⵜⴰⵎⴰⵎⴳⴷⴰⵢⵜ
ⵏ ⵜⴰⵎⴰⵎⴳⴷⴰⵢⵜ ⵜⴰⵎⴰⵎⴳⴷⴰⵢⵜ



المملكة المغربية
وزارة التربية الوطنية
والتعليم الأولي والرياضة

Cycle de qualification des cadres d'enseignement dans les CRMEFs

Filière : enseignement primaire

Spécialité : bilingue

Syllabus du module

I. Intitulé du module

Technologies de l'information et de Communication dans l'Enseignement (TICE)

II. Compétence visée

Énoncé :

Au terme de ce module, l'enseignant stagiaire du cycle primaire sera en mesure d'intégrer les TIC à des fins de planification, de gestion, d'évaluation des enseignements et des apprentissages, ainsi que l'accompagnement des apprenants et les activités de la vie scolaire tout en utilisant les ressources numériques et les équipements informatiques appropriés et disponibles.

III. Objectifs du module

- Comprendre les politiques nationales et internationales en matière des TICE et faire preuve d'intérêt et d'ouverture envers l'utilisation du numérique dans l'enseignement et apprentissage ;
- Utiliser le numérique pour interagir et se former dans son environnement professionnel ;
- Identifier, sélectionner, adapter, produire des ressources numériques pédagogiques ;
- Construire des situations d'enseignement-apprentissage avec des ressources et des services numériques ;
- Concevoir, mettre en œuvre et exploiter des situations d'évaluation à l'aide de services numériques ;
- Assurer l'accessibilité aux activités et aux supports numériques dans une logique d'inclusion de tous les apprenants ;
- Développer les compétences numériques des apprenants.

IV. Prérequis

Savoirs

- Terminologie informatique courante.
- Fonctionnalités des différents constituants d'un ordinateur.
- Systèmes d'exploitation.
- Interface utilisateur (fenêtres, icônes, menus, fichiers, dossiers, ...).

Savoir faire

- Notions de base en programmes de productivité. - Traitement de textes
 - Production de tableurs et de feuilles de calcul
 - Programme des présentations
- Internet Cloud services et le World Wide Web. - Recherche sur Internet
 - Worldwide Web
 - Courrier électronique
 - Communication sur Internet et réseaux sociaux

Savoir être

- Pouvoir exprimer ses conceptions et analyser ses pratiques professionnelles.
- Fournir un travail personnel et participer efficacement au travail du groupe et aux réflexions collectives.

V. Organisation horaire

Composantes / éléments du module	Cours et activités en présentiel	TD	Évaluation	VH global
Volume horaire global	30H		4H	34H
Pourcentage du Volume horaire	88%		12%	100%
Développement professionnel de l'enseignant	03H			
Ressources numériques	12H			
Enseignement et apprentissage	06H			
Prise en compte de la diversité des apprenants et les rendre autonomes	03H			
Développement des compétences numériques des apprenants	06H			

VI. Contenu du module (grandes lignes et commentaires)

- Préambule :

1- Contrat pédagogique : informer les stagiaires sur la compétence, les objectifs, les éléments de contenus du module, les modalités d'évaluation et la charte de travail

- 2- Evaluation diagnostique
- 3- Emergence des représentations

Contenu (grandes lignes)	Commentaires
Développement professionnel de l'enseignant	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre les politiques internationales et nationales en matière des TICE • Communiquer • Collaborer • Se former, développer une veille • Adopter une posture ouverte, critique et réflexive
Ressources numériques	<ul style="list-style-type: none"> • Sélectionner des ressources • Concevoir des ressources • Gérer des ressources • Licences et droits d'auteurs • Ressources éducatives libres (REL)
Enseignement et apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> • Concevoir • Mettre en œuvre • Evaluer
Prise en compte de la diversité des apprenants et de leur autonomie	<ul style="list-style-type: none"> • Inclure et rendre accessible • Différencier • Engager les apprenants
Développement des compétences numériques des apprenants	<ul style="list-style-type: none"> • Education à l'information et aux données • Communication et collaboration • Création de contenu numérique • Usage responsable des TIC • Environnement numérique

VII. Mise en œuvre du module

1) Modalité et activités d'animation

- Brainstorming ;
- Production collaborative en groupes restreints ;
- Exposés, débat d'idées ;
- Ateliers pratiques, démonstrations ;
- Réflexivité collective ;
- Analyse des pratiques ;
- Atelier de production d'outils et de documents ;
- Classe inversée.

2) Outils et supports

- PC, Vidéo projecteur, salle multimédia connecté à Internet, TBI ;
- Supports PPT, multimédia ou autres ;
- Applications d'édition de documents textuels ;

- Applications d'édition de documents multimédia (capture son, image et vidéo) ;
- Papiers et flip chart, marqueurs, ruban adhésif, post-it ;
- Manuels scolaires ;
- Cartes heuristiques ;
- Forum de discussion ;
- Sessions de chat ;
- Services en ligne de Visioconférence
- Plateformes d'enseignement à distance.

3) Tâches et activités des bénéficiaires (étudiants, stagiaires, ...)

Domaine 1 : Développement professionnel de l'enseignant	
Comprendre les politiques nationales et internationales en matière des TIC dans l'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre note des politiques internationales en matière des TICE ; leurs visions et les principes directeurs énoncés ; - Prendre note des référentiels de compétences numériques des enseignants (UNESCO, DigCompEdu, CRCN-Pix, ...) ; - Prendre note de la politique nationale en matière des TICE ; sa vision et les principes directeurs énoncés (stratégie du ministère de l'éducation nationale en TICE- programme GENIE).
Communiquer	<ul style="list-style-type: none"> - Communiquer par des canaux numériques multiples avec les apprenants et les partenaires - S'inscrire dans un cadre professionnel, utiliser des services professionnels (messagerie, plateformes,)
Collaborer	<ul style="list-style-type: none"> - Partager des ressources, échanger des idées et collaborer avec les pairs sur des pratiques pédagogiques innovantes. - Collaborer dans son équipe, dans des réseaux institutionnels ou d'autres réseaux.
Se former, développer une veille	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir et participer à des dispositifs numériques de formation dans le but d'entretenir et de développer ses compétences - Conduire une veille dynamique pour s'informer, enrichir sa pratique en s'appuyant sur des services numériques diversifiés.
Adopter une posture ouverte, critique et réflexive	<ul style="list-style-type: none"> - Interroger, analyser sa pratique pédagogique numérique et celle de sa communauté pour la faire évoluer. - Expérimenter de nouveaux services et ressources numériques, de nouvelles approches pédagogiques.

Domaine 2 : Ressources numériques	
Sélectionner des ressources	<ul style="list-style-type: none"> - Rechercher des ressources numériques appropriées et conformes aux différentes normes du programme d'enseignement ; - Identifier l'auteur, la source, la nature, le type de ressource (ressource brute, didactisée...), la granularité d'une ressource (document, activité, scénario pédagogique...) et les conditions d'utilisation. - Identifier les Ressources Educatives Libres (REL) ;

Concevoir des ressources	<ul style="list-style-type: none"> - Adapter des ressources numériques existantes en tenant compte des licences et des droits associés ; - Créer ou co-cr��er de nouvelles ressources ��ducatives num��riques en fonction d'objectifs p��dagogiques, des apprenants et du contexte d'apprentissage.
G��rer des ressources	<ul style="list-style-type: none"> - Structurer (recenser, classer, indexer) le contenu num��rique et le mettre �� disposition ; - Prot��ger le contenu num��rique sensible, respecter le droit d'auteur et la vie priv��e ; - Comprendre et utiliser les licences (notamment les licences ouvertes)

Domaine 3 : Enseignement-apprentissage

Concevoir des situations d'enseignement-apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> - ��laborer des situations et des activit��s d'apprentissage selon diverses modalit��s (collectif / individuel ; pr��sence / distance / hybride) ; - Planifier, sc��naris��r des apprentissages sur diff��rentes dur��es et s��lectionner des moyens num��riques adapt��s (plateformes, logiciels et applications, services...) ; - Exp��rimer avec sa classe de nouveaux formats et pratiques p��dagogiques.
Mettre en oeuvre	<ul style="list-style-type: none"> Anticiper et organiser les conditions de la mise ��uvre d'une activit�� Conduire des activit��s avec les apprenants �� l'aide d'outils num��riques ; Guider et soutenir les apprenants dans les activit��s d'apprentissage.
Evaluer	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les potentialit��s des ressources et des services num��riques pour diversifier l'��valuation et individualiser les parcours des apprenants ; - Recueillir des productions, des donn��es, des traces pour les analyser et les exploiter ; - Utiliser les dispositifs num��riques pour fournir des retours (feedback, r��troaction) aux apprenants, afin de proposer une rem��diation.

Domaine 4 : Prendre en compte de la diversit   des apprenants et leur autonomie

Inclusion et accessibilit��	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre en compte la diversit�� des apprenants (besoins ��ducatifs particuliers), leurs attentes, leurs habilet��s mais aussi les contraintes contextuelles, physiques ou cognitives lors du choix et de l'utilisation des technologies num��riques ; - Utiliser les potentialit��s des ressources et des services num��riques pour inclure et rendre accessible.
Diff��rencier	<ul style="list-style-type: none"> - Proposer aux apprenants des parcours et objectifs d'apprentissage adapt��s (rythme, niveau, etc.) �� leurs besoins particuliers ; - G��rer des temps et des modalit��s de travail pour prendre en compte la diversit�� des apprenants ; - Accompagner, aider de fa��on personnalis��e les apprenants dans la r��alisation de leurs travaux, leurs projets, leurs recherches.

Engager les apprenants	<ul style="list-style-type: none"> -Utiliser les technologies et services numériques pour rendre les apprenants actifs et favoriser les interactions ; -Utiliser les technologies numériques pour encourager l'engagement et la créativité des apprenants ; - Aider et amener les apprenants à s'approprier les outils et les usages numériques de manière critique
------------------------	--

Domaine 5 : Développement des compétences numériques des apprenants	
Education à l'information et aux données	- Activités d'apprentissage qui exigent des apprenants qu'ils trouvent des informations dans des environnements numériques, qu'ils les organisent, les traitent, les analysent et les interprètent et qu'ils comparent et évaluent de façon critique la crédibilité et la fiabilité de l'information et de ces sources.
Communication et collaboration	<ul style="list-style-type: none"> - Activités d'apprentissage permettant aux apprenants d'utiliser de manière efficace et responsable les TIC pour la communication, la collaboration et la participation civique ; - Activités d'apprentissage permettant aux apprenants de s'insérer dans un monde numérique.
Création de contenu numérique	<ul style="list-style-type: none"> - Activités d'apprentissage permettant aux apprenants de s'exprimer par des moyens numériques et de modifier et créer du contenu numérique dans différents formats tout en respectant le droit d'auteur et les licences qui s'appliquent au contenu numérique ; - Activités d'apprentissage permettant aux apprenants de résoudre des problèmes à l'aide d'algorithmes, puis de traduire ceux-ci dans un langage de programmation (Ex. Scratch).
Usage responsable des TIC	<ul style="list-style-type: none"> - Mesures à prendre pour assurer le bien-être physique, psychologique et social des élèves tout en utilisant les TIC de manière sûre et responsable ; - Activités d'apprentissage permettant aux apprenants d'apprendre à créer et gérer leur identité numérique en toute sécurité en protégeant leurs données personnelles.
Environnement numérique	<ul style="list-style-type: none"> - Activités d'apprentissage permettant aux apprenants de comprendre les fonctions de base d'un système d'exploitation (fenêtres, menus, paramètres, etc.) et de résoudre des problèmes techniques et matérielles (fonctions d'aide, forums, etc.) ; - Activités d'apprentissage permettant aux apprenants d'identifier et résoudre des problèmes techniques ; - Activités d'apprentissage permettant aux apprenants d'appréhender et d'évoluer dans un environnement numérique.

4) Réinvestissement du module dans la pratique professionnelle (stages)

- **Au niveau du CRMEF (lieu de la formation):**

- Recherche de ressources numériques et leur adaptation.
- Adaptation, production et partage de ressources numériques.
- Production de scénarios pédagogiques relatifs à des séquences d'enseignement/ apprentissage intégrant les TIC.
- Elaboration de projets et d'activités de la vie scolaire via l'usage des TIC. - Exploitation des acquis du module dans d'autres modules.

- **Au niveau des établissements scolaires (lieu du stage) :**

- Animation de séquences d'enseignement/ apprentissage intégrant les TIC.
- Analyse des pratiques au regard de séquences d'enseignement/ apprentissage intégrant les TIC au cours de la période des stages.

5) Modalités d'évaluation

- Evaluation diagnostique : Evaluation des connaissances préliminaires et des prérequis ;
- Evaluation formative ;
- Auto-Evaluation ;
- Validation du module :
- Contrôle continu (25%) ;
- Examen de validation du module : Evaluation sommative basé sur une situation d'évaluation complexe pour s'assurer de la réalisation de la compétence visée (75%).
- Modalité : Ecrit et/ou pratique.