



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DigiGo - L'apprentissage à l'ère numérique

2020-1-FR01-KA226-VET-094938

**Module 1 - Outils pratiques pour le développement des compétences
numériques**

Table des matières

Introduction	3
Résultats de l'apprentissage	3
Unité 1 : Pourquoi développer des activités pratiques et des outils pour soutenir le processus d'apprentissage ? Principes de la pédagogie active	4
Unité 2 : Concevoir et mettre en œuvre des activités pratiques pour soutenir le développement des compétences numériques	6
Unité 3 : Conception et mise en œuvre d'outils d'évaluation des compétences numériques	10
Références bibliographiques	20

Introduction

Dans le cadre du projet DIGIGO, les mentors et les formateurs de l'enseignement et de la formation professionnels, tant dans les centres d'apprentissage que dans les entreprises, contribueront au développement des compétences numériques de leurs apprentis. Les ressources pédagogiques développées à cette fin sont principalement basées sur les lignes directrices des cadres DigComp Edu et DigComp 2.2 (voir la bibliographie et le module 2 du kit de formation pour plus de détails concernant les cadres numériques européens).

Ce module vise à permettre aux formateurs et aux mentors de :

- Encadrer les lignes directrices pédagogiques à mettre en œuvre pour soutenir le développement des compétences numériques des apprentis
- Créer leurs propres activités à cette fin
- Construire une approche d'évaluation des compétences numériques basée notamment sur des outils identifiés et disponibles en ligne.

Résultats de l'apprentissage

A la fin de ce module, les mentors et les formateurs seront capables de :

- Connaître les lignes directrices pédagogiques pour concevoir des activités pratiques pour le développement des compétences numériques
- Développer leurs propres activités pratiques
- Connaître les 8 niveaux de compétences numériques établis par le cadre DigComp 2.2
- Créer et mettre en œuvre un processus d'évaluation des compétences de leurs apprenants

Unité 1 : Pourquoi développer des activités pratiques et des outils pour soutenir le processus d'apprentissage ? Principes de la pédagogie active

Pour favoriser le développement des compétences et des pratiques numériques chez les apprentis, et plus généralement chez les apprenants de la formation professionnelle, on privilégiera un apprentissage actif basé sur la mise en œuvre d'activités concrètes plutôt que sur des connaissances théoriques. À cette fin, les éléments suivants sont mis en évidence :

- Le projet DIGIGO soutient le développement des compétences numériques dans l'environnement professionnel de l'apprenant. Par conséquent, le découplage entre les connaissances théoriques et les compétences pratiques n'est pas très pertinent pour ce domaine de compétences ;
- Le profil des apprenants de la formation professionnelle et leur processus d'apprentissage, dans lequel ils ont été davantage confrontés à des modèles d'apprentissage basés sur la transmission de la pratique professionnelle et sont, par conséquent, plus sensibles à ce module du processus éducatif.

1. Méthodes et outils pédagogiques en matière d'apprentissage

La littérature pédagogique regorge de méthodes pédagogiques en constante évolution, à tel point que les ingénieurs pédagogiques développent de nouveaux concepts pédagogiques sur la base de nouvelles recherches.

Ainsi, il est souligné qu'il existe de nombreuses façons d'aborder le sujet de la méthode d'enseignement. Il n'existe pas de définition unique et unanime de la méthode d'enseignement. Pour Philippe Mérieu, chercheur français et spécialiste des sciences de l'éducation, il existe 3 définitions d'une méthode d'enseignement¹ :

- Cadre pédagogique (ou école) servant à promouvoir certaines finalités éducatives et proposant un ensemble cohérent de pratiques ;
- Une activité dont le but est de permettre aux apprenants de développer certaines capacités et donc de permettre l'apprentissage ;
- Un outil ou un instrument pédagogique utilisé pour atteindre des objectifs spécifiques.

En général, une méthode d'enseignement est un moyen utilisé pour développer l'apprentissage et atteindre un objectif éducatif spécifique.

Enfin, il convient de noter que toute méthode pédagogique est appelée à évoluer et doit faire l'objet d'une réflexion permanente après chaque formation. En effet, le formateur doit s'assurer que son approche est adaptée à ses apprenants et qu'elle vise à faciliter l'apprentissage.

2. Les principales méthodes pédagogiques actives ou expérientielles

Pour améliorer l'efficacité de l'apprentissage des compétences numériques dans l'apprentissage, une pédagogie active ou expérimentale est recommandée dans tous les domaines. En particulier, les

¹ <https://www.meirieu.com/DICTIONNAIRE/methodepedagogique.htm>

processus d'apprentissage par la pratique soutiennent la capacité d'apprendre de manière autonome, sollicitent un engagement réel de la part de l'apprenant, favorisent un apprentissage profond et durable et augmentent le plaisir d'apprendre (Anderson et al. 2001).

Ces principes amènent les formateurs et les mentors à se concentrer sur l'élaboration de programmes d'études basés sur des activités. L'objectif des activités pédagogiques est de permettre à l'apprenant de tester sa compréhension des concepts énoncés et de développer sa pratique numérique.

LA MÉTHODE ACTIVE OU DE DÉCOUVERTE

Parce qu'elle modifie considérablement les rôles des formateurs et des apprenants, la méthode active va à l'encontre des postulats des méthodes d'enseignement classiques. Ainsi, elle considère que la connaissance se construit et ne s'apprend pas, et a pour point de départ l'action. C'est à partir de l'action qu'un apprenant va initier une réflexion sur un sujet donné.

En outre, les connaissances et les compétences ne peuvent être acquises que dans 3 cas :

- Si l'apprenant s'engage lui-même dans ce processus. C'est la notion de "motivation intrinsèque à l'apprentissage" qui signifie que l'apprenant est motivé parce que cela lui procure une satisfaction directe. Dans un contexte d'apprentissage professionnel, cette motivation intrinsèque est motivée, par exemple, par le fait de gagner en autonomie sur son poste de travail, de mieux s'intégrer dans l'équipe, de gagner en responsabilité ;
- L'apprenant est-il impliqué dans un effort d'apprentissage collaboratif ou coopératif (dans la littérature éducative, différents courants apportent des définitions différentes à ces concepts) ;
- Si l'apprenant est engagé dans un processus d'action-expérience et peut ainsi tester en temps réel ce qu'il entreprend et valider ou invalider ses hypothèses lui-même, ou en les débattant avec d'autres apprenants.

Au cours d'une formation utilisant la méthode active, il existe plusieurs moyens de permettre l'acquisition de connaissances, notamment des études de cas, des simulations, des jeux de rôle ou des projets de groupe. Le formateur ne possède pas nécessairement toutes les connaissances et peut même, dans certains cas, n'être qu'un guide ou un médiateur. Ses interventions sont donc limitées et son rôle sera de créer un scénario pédagogique qui amène l'apprenant à acquérir des connaissances en se trompant, en tâtonnant. Cette méthode peut favoriser le travail collaboratif.

LA MÉTHODE EXPÉRIMENTALE OU EXPÉRIENTIELLE

Cette méthode pédagogique repose sur le fait qu'un stagiaire ne peut acquérir des connaissances que s'il agit et accepte le risque de se tromper. Il s'agit donc d'un apprentissage en conditions réelles.

Le formateur devient un simple orateur et s'il possède le savoir et le savoir-faire, il n'est plus en position dominante. La méthode expérimentale ou expérientielle nécessite un effort de préparation de la part du formateur/mentor qui doit réaliser les expériences ou les projets avant qu'ils ne soient exécutés pendant la formation. Le plus souvent, les sessions de formation sont séquencées avec des niveaux de difficulté croissants.

Unité 2 : Concevoir et mettre en œuvre des activités pratiques pour soutenir le développement des compétences numériques

Une activité pédagogique ou une activité d'apprentissage vise à permettre à l'apprenant d'atteindre un objectif d'apprentissage tel que le développement d'une compétence. L'activité d'apprentissage consiste en une ou plusieurs tâches à accomplir et peut prendre diverses formes : laboratoire, atelier, conférence, simulation, exercice, devoir, expérimentation, stage, entre autres.

Dans le contexte du développement des compétences numériques dans l'apprentissage, l'activité d'apprentissage vise à permettre à l'apprenant d'exercer et de renforcer une compétence numérique donnée dans un contexte professionnel au sein d'une entreprise.

Ce chapitre vise à permettre aux mentors et aux formateurs de développer leurs propres activités pédagogiques pour soutenir le processus de développement des compétences numériques des apprentis.

1. Principes de conception

Une activité pédagogique ou un support pédagogique est un moyen pédagogique utilisé par un formateur/enseignant pour permettre l'acquisition d'un apprentissage dans un domaine de connaissance particulier. Une activité pédagogique rend la formation plus efficace et favorise les échanges avec et entre les apprenants. Les activités pédagogiques doivent être adaptées et choisies en fonction du projet pédagogique.

Les principes de conception ont des objectifs différents :

- Informer ;
- Acquérir des compétences ;
- Transformer les représentations.

En gardant cela à l'esprit, nous introduisons 8 principes pédagogiques de base pour le développement d'activités d'enseignement et de contenus de formation dans le cadre d'une approche de pédagogie active. Ces principes sont développés dans le cadre élaboré par l'OCDE dans le contexte du projet CERI "Encourager et évaluer la créativité et la pensée critique" (2019). Selon la méthodologie développée, une activité pédagogique doit répondre aux critères suivants pour atteindre ses objectifs d'apprentissage :

1. CRÉER LE BESOIN/LE DÉSIR D'APPRENDRE CHEZ LES ÉLÈVES
2. ÊTRE STIMULANT
3. SOUTENIR LE DÉVELOPPEMENT DE CONNAISSANCES TECHNIQUES CLAIRES DANS UN OU PLUSIEURS DOMAINES
4. INCLURE LA PRODUCTION D'UN OUTPUT/RÉSULTAT PAR L'APPRENANT
5. INVITER LES APPRENANTS À CO-CONCEVOIR EN PARTIE LA PRODUCTION/SOLUTION OU LE PROBLÈME
6. TRAITER DES PROBLÈMES QUI PEUVENT ÊTRE ENVISAGÉS DE DIFFÉRENTS POINTS DE VUE

7. LAISSER DE LA PLACE À L'IMPRÉVU
8. DONNER AUX ÉTUDIANTS LE TEMPS ET L'ESPACE NÉCESSAIRES POUR RÉFLÉCHIR ET FAIRE/RECEVOIR DES COMMENTAIRES FEEDBACK

2. Soutien technique au développement de l'activité éducative

Un cadre méthodologique pour la formulation d'activités est présenté ci-dessous pour soutenir le développement des compétences numériques des apprentis dans un cadre professionnel. Le modèle de présentation proposé est un outil clé que les formateurs et les mentors peuvent compléter et modifier en fonction de leurs besoins. L'objectif est de formaliser la production d'une activité afin de :

- Faciliter sa mise en œuvre et sa compréhension ;
- Envisager sa transmission ou sa capitalisation ;

Le projet DIGIGO propose également un catalogue d'activités potentielles qui peuvent être utilisées telles quelles par les mentors.

Titre de l'activité	Préciser le projet ou l'activité
Problème	L'activité doit être proposée sous la forme d'un problème numérique posé à l'entreprise/l'organisme de formation et devant être résolu par l'apprenti. Le problème doit être posé sous la forme d'une question à résoudre ou d'un résultat à atteindre - par exemple, comment organiser une vidéoconférence interne ?
Domaine de compétence ciblé DigComp 2.2	Identifier d'abord le domaine de compétence numérique visé, en se référant aux 5 familles de compétences numériques identifiées dans le cadre de référence DigComp 2.2 et aux compétences identifiées dans chaque famille. Utiliser la taxonomie des compétences de DigiComp 2.2 - par exemple : Résolution de problèmes / résolution de problèmes techniques
Compétences numériques ciblées	Précisez la compétence attendue en l'exprimant sous la forme d'un verbe à l'infinitif. Par exemple, "Résoudre des problèmes techniques avec la solution la plus appropriée".
Description (étape par étape)	La description doit : <ul style="list-style-type: none"> • Préciser toutes les principales étapes qui permettent de réaliser l'activité ou le projet, ainsi que les objectifs et l'intérêt de chacune d'entre elles. • Citer des exemples concrets qui permettent au formateur/mentor de réaliser chaque étape avec l'apprenti.
Lieu / conditions de mise en œuvre	Vous pouvez préciser ici si l'activité est exercée dans les locaux de l'entreprise et, le cas échéant, dans quelle pièce, à domicile, à l'extérieur, etc.
Activité collective ou individuelle	Individuel, groupe de 2 à 4 personnes, etc.
Exigence(s) matérielle(s)	Dresser la liste du matériel demandé (considérer que le matériel doit être fourni par l'entreprise/le centre de formation) Si aucun matériau n'est requis, indiquez-le
Durée de l'activité	Inscrivez les heures et les minutes utilisées pour l'activité (xx : 30 minutes, 1 heure, 1 heure par semaine toute l'année, 1 heure par mois pendant 4 semaines, etc.)
Évaluation des compétences	Identifier comment la compétence numérique visée par l'activité va être évaluée. Par exemple, la qualité de la production attendue, la validation de la méthode de travail mise en œuvre par l'apprenti, etc.
Ressources complémentaires	Lien éventuel vers un site web ou d'autres ressources susceptibles de soutenir la mise en œuvre de l'activité par l'apprenti.
Observations	Une conclusion pour aider le futur utilisateur : Si vous avez un retour d'information ou une observation spécifique après la mise en œuvre de l'activité, vous pouvez la développer ici afin de faciliter les mises en œuvre futures.

3. Quelle activité pour quelle compétence et quel niveau ?

Le cadre DigComp 2.2 prévoit 8 niveaux de pratique associés à chaque compétence identifiée. Ces niveaux vont de 1 (basique) à 8 (expert indépendant). Il s'agit donc d'adapter les activités aux niveaux

attendus de l'apprenant (et aux compétences du formateur/mentor). Le champ "Compétence numérique visée" doit permettre de formuler la compétence attendue en fonction du niveau visé. Dans le cadre DigCom 2.2, chaque niveau de compétence est associé à un objectif pratique. Vous pouvez vous en servir comme cadre pour la formulation de la compétence visée par votre activité.

Selon le JRS (2017)², les principaux mots-clés qui caractérisent les niveaux de compétence sont décrits ci-dessous, étant souligné que la version 2.2. suit le même cadre :

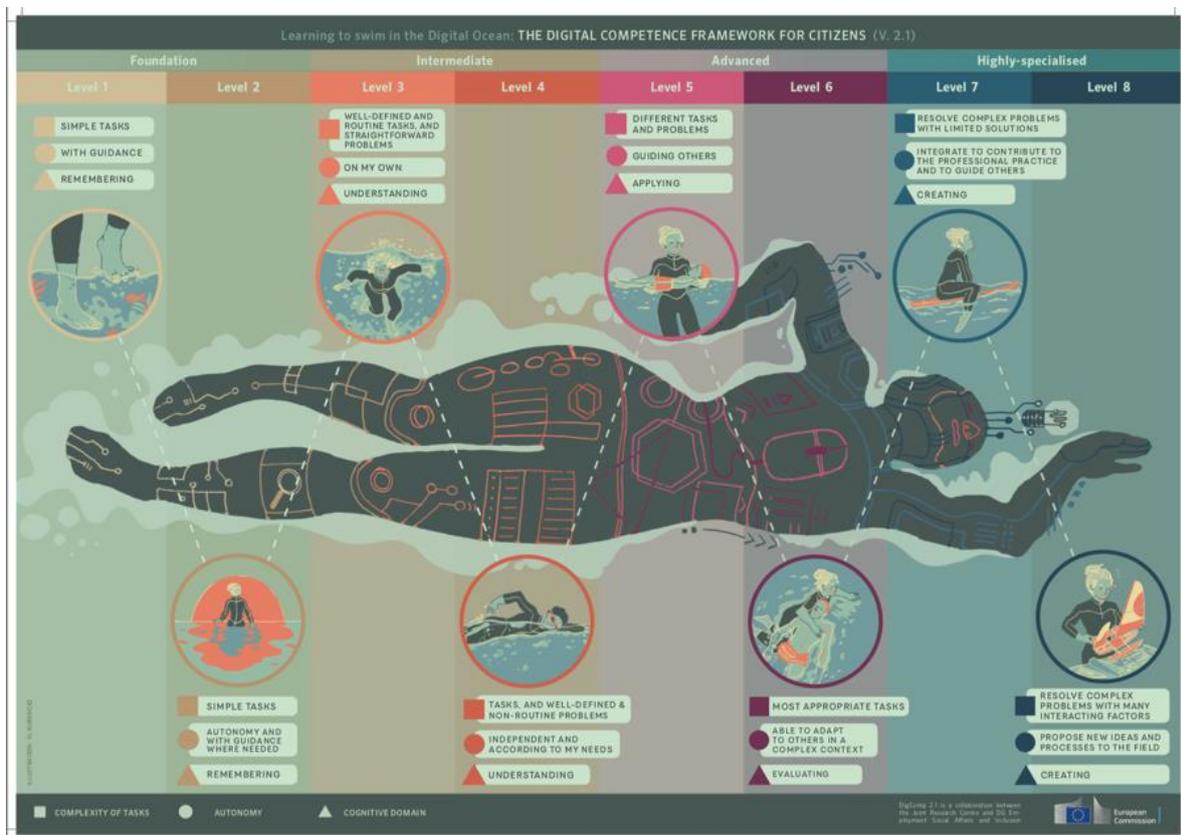
Levels in DigComp 1.0	Levels in DigComp 2.1	Complexity of tasks	Autonomy	Cognitive domain
Foundation	1	Simple tasks	With guidance	Remembering
	2	Simple tasks	Autonomy and with guidance where needed	Remembering
Intermediate	3	Well-defined and routine tasks, and straightforward problems	On my own	Understanding
	4	Tasks, and well-defined and non-routine problems	Independent and according to my needs	Understanding
Advanced	5	Different tasks and problems	Guiding others	Applying
	6	Most appropriate tasks	Able to adapt to others in a complex context	Evaluating
Highly specialised	7	Resolve complex problems with limited solutions	Integrate to contribute to the professional practice and to guide others	Creating
	8	Resolve complex problems with many interacting factors	Propose new ideas and processes to the field	Creating

Source : JRS 2017 : 13

Unité 3 : Conception et mise en œuvre d'outils d'évaluation des compétences numériques

1. Le cadre d'évaluation DigComp

Le cadre DigComp propose 8 niveaux de pratique des compétences numériques, de Basique à Hautement Spécialisé. L'idée est de rappeler le degré d'exigence associé à ces 8 niveaux afin de concevoir des outils d'évaluation appropriés.



Source : <https://oce.uqam.ca/wp-content/uploads/2019/03/Infographie-DigComp.png>

<https://oce.uqam.ca/digcomp-cadre-de-referance-europeen-competences-numeriques/>

Le cadre DigComp pour les citoyens décrit 5 compétences et 8 niveaux de maîtrise. Chaque domaine de compétence couvre plusieurs sous-rubriques et des exemples sont donnés pour chaque compétence. Des graphiques et des tableaux illustrent les compétences requises à chacun des différents niveaux. Le cadre DigComp offre des outils pour améliorer les capacités numériques, s'auto-évaluer, fixer des objectifs d'apprentissage, identifier les possibilités de formation et faciliter la recherche d'emploi. Les connaissances, aptitudes et attitudes clés nécessaires à la compétence numérique sont identifiées et les lignes directrices sont applicables à tous les niveaux d'éducation, y compris dans des contextes non formels.

2. Outils pour la conception d'un processus d'évaluation

Ce chapitre aidera les formateurs à concevoir leurs propres cadres d'évaluation des compétences numériques de leurs apprenants.

2.1. Diagnostic des compétences numériques

Ce chapitre aborde la notion de diagnostic, qui précède le processus d'apprentissage et d'évaluation des compétences. Cette phase doit permettre d'adapter le dispositif d'apprentissage, de vérifier la compréhension des apprenants, d'ajuster les connaissances préalables et de réfléchir aux notions de prérequis et d'acquis. Ce chapitre recense une série d'outils pratiques qui peuvent être utilisés pour proposer des activités d'évaluation des compétences numériques : Wooclap, Padlet, Socrative, etc. Le processus d'auto-évaluation est également abordé.

- Padlet : <https://padlet.com/>

Padlet est un site web ou une application éducative que vous pouvez utiliser pour créer des tableaux d'affichage interactifs. Il est disponible pour Windows, MacOS, Linux et la plupart des systèmes d'exploitation. Avec Padlet, vous pourrez concevoir un espace virtuel où vous fournirez à vos élèves du matériel d'apprentissage et où ils pourront télécharger leurs travaux. Il permet de créer des activités pour tous les niveaux de compétence linguistique. Ce site est utile pour améliorer la prononciation, la production et la réception écrites et orales.

Organisez votre tableau d'affichage virtuel comme vous le souhaitez, avec des messages multiples et créatifs. Tous les apprenants qui y ont accès pourront consulter et ajouter de nouveaux messages quand ils le souhaitent.

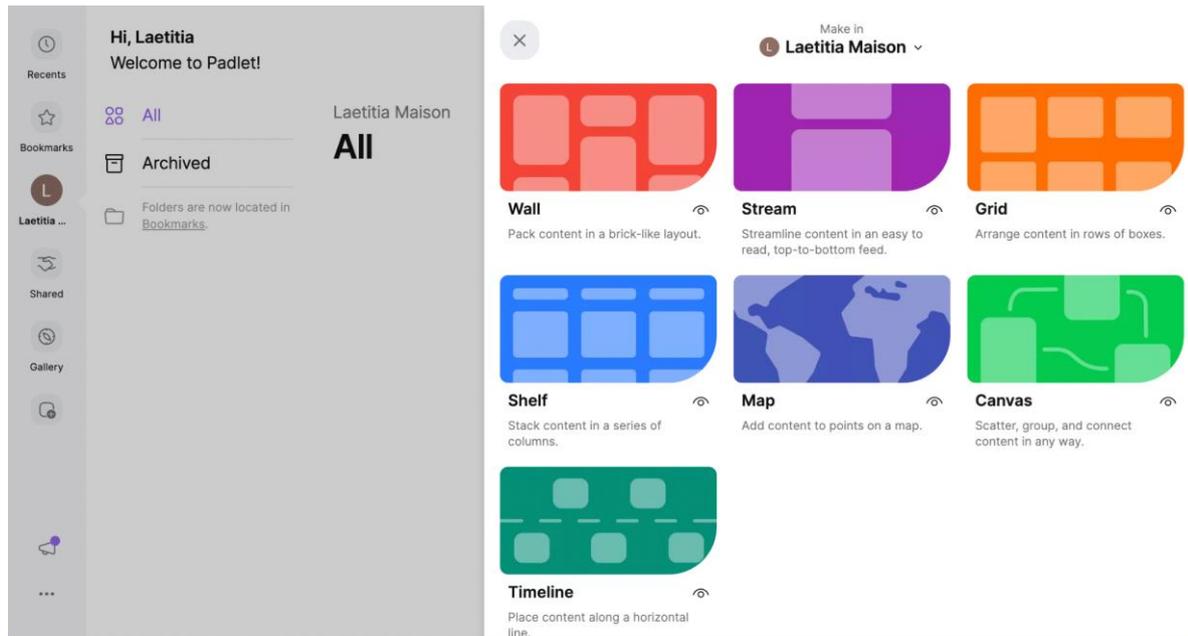
Padlet peut être utilisé par n'importe quel enseignant pour fournir aux élèves un espace virtuel où ils peuvent partager des notes, des commentaires et des idées.

Grâce à cet outil, il est possible de partager avec les étudiants des contributions de différents niveaux de compétence linguistique, telles que des documents écrits, des fichiers audio, des liens vers des vidéos ou des pages en ligne.

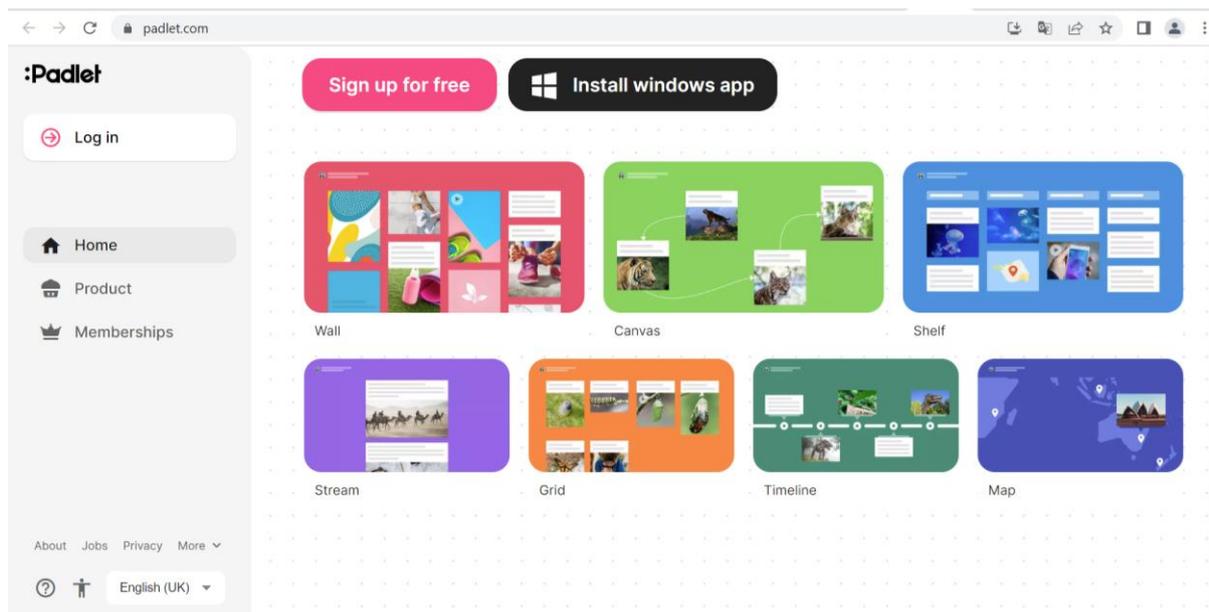
Vous pouvez collecter les devoirs et les travaux des élèves dans un espace virtuel facile à gérer.

Vous pouvez attribuer des notes ou des réponses aux travaux des étudiants.

Favoriser l'interaction entre les apprenants, par le biais d'un retour d'information ou de projets collaboratifs.



Source : capture d'écran <https://padlet.com/dashboard>



Source : <https://padlet.com/>

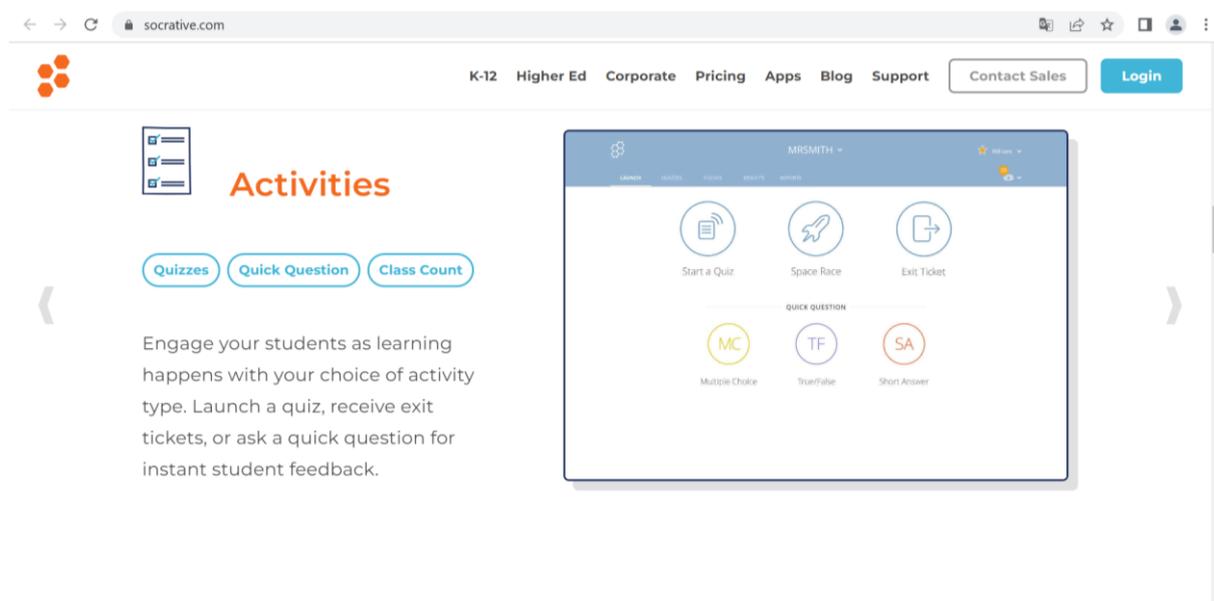
- Socrative : <https://www.socrative.com/>

Socrative est un outil numérique d'évaluation formative qui permet aux enseignants de créer une série de quiz en ligne pour vérifier la compréhension, lancer des discussions en classe, réfléchir sur le contenu, et bien plus encore. La page de l'enseignant est simple à utiliser et les options gratuites sont utiles et faciles à mettre en œuvre. Bien que les enseignants créent les quiz à l'avance, ils peuvent les utiliser en temps réel, de sorte que les éducateurs peuvent voir, par exemple, si les apprenants ont compris l'essentiel d'une lecture qu'ils viennent de faire dans une langue étrangère en leur demandant de répondre à une ou deux questions de compréhension, puis en affichant les réponses de tout le

groupe au fur et à mesure qu'elles arrivent (de manière anonyme). Cela permet au formateur d'évaluer la classe, plutôt que de se fier aux apprenants extravertis qui donnent facilement des réponses. Il est également facile à utiliser pour les apprenants, qui n'ont besoin que d'un code de participation au groupe pour entrer. Puisque l'enseignant crée le contenu, cet outil est approprié pour une gamme de niveaux (A1-C2).

Socrative s'adresse aux éducateurs et il existe une version gratuite à usage public qui propose trois types de questionnaires (les versions gratuites permettent d'accueillir jusqu'à 50 apprenants par salle, une seule salle fonctionnant à la fois). Il n'est pas nécessaire d'installer un logiciel spécial. Il est également très simple à utiliser pour les apprenants, qui n'ont besoin que d'un simple code de participation pour entrer dans le quiz et n'ont pas besoin de s'inscrire eux-mêmes.

Socrative est un outil web pour iOS (Mac), Android, Chrome et Kindle et fonctionne de manière optimale avec les navigateurs suivants : Chrome, Safari, Firefox et Microsoft Edge (les deux dernières versions de chaque navigateur). chacune).



Source : <https://www.socrative.com/>

2.2. Outils pratiques pour l'évaluation des compétences numériques

2.2.1. Questionnaires à choix multiples

Qu'est-ce qu'un QCM ?

Un questionnaire à choix multiple (QCM) est une catégorie d'exercices, de tests, sous la forme d'une question/affirmation suivie de plusieurs propositions de réponses, parmi lesquelles se trouve(nt) une ou plusieurs réponse(s) correcte(s).

Le QCM permet de mesurer la progression de l'apprentissage et de l'évaluer ; il peut être utilisé pour une évaluation sommative (une note) ou pour une évaluation formative (vérifier l'acquisition des connaissances).

Dans le cas d'une évaluation formative, le retour d'information sur les réponses, correctes ou incorrectes, est très important pour que les étudiants comprennent leurs résultats et leurs difficultés.

Un QCM est fait pour vérifier l'apprentissage des élèves et non pour les "piéger". Il est donc important de leur donner toutes les clés pour réussir.

Comment construire un QCM ?

Les questions

- Poser des questions claires avec suffisamment d'éléments pour que les élèves puissent y répondre.
- Ne pas induire les étudiants en erreur par une déclaration mal formulée
- Favoriser la simplicité : éviter les expressions négatives, être concis
- Ne présenter qu'un seul problème par énoncé
- Rédigez les questions et les réponses proposées de manière à ce que les bonnes réponses ne soient pas évidentes : dans certains QCM, certaines des réponses proposées sont tellement ridicules qu'elles sont très facilement éliminées.
- Question de forme : distinguer la question finale des informations précédentes afin que l'élève identifie ce à quoi il doit répondre (aller à la ligne, laisser un espace, mettre la question en gras...).

Les réponses

- Ne regroupez pas les réponses, il est essentiel de fournir des solutions pour chaque question posée indépendamment les unes des autres.
- Proposer des leurres crédibles, s'appuyer sur les erreurs fréquentes des étudiants et sur le retour d'information.
- Pour les réponses erronées, la compréhension des causes de l'erreur permet d'expliquer d'où vient cette erreur et surtout comment parvenir au bon résultat et à la bonne réponse.
- Il ne suffit pas d'indiquer la bonne réponse, l'élève doit expliquer pourquoi cette réponse est erronée et pourquoi il pensait qu'elle était correcte.
- En cas de réponse, donnez un retour d'information. Cela renforce l'apprentissage de l'élève

Source : <https://sup.univ-lorraine.fr/comment-rediger-un-qcm-pertinent/>

Concevoir un QCM appliqué à l'évaluation des compétences numériques selon la grille de niveau DigComp 2.2

Voici un exemple de test DigComp.

La première question du QCM est la suivante :

- a) J'utilise rarement les canaux de communication numériques
- b) J'utilise les canaux de communication numérique de base, par exemple le courrier électronique.
- c) Je combine différents canaux de communication, par exemple le courrier électronique et le blog de la classe ou le site web du département.

d) Je sélectionne, ajuste et combine systématiquement différentes solutions numériques pour communiquer efficacement.

e) Je réfléchis à mes stratégies de communication, j'en discute et je les développe de manière proactive.

Comme vous pouvez le constater, chaque réponse est adaptée à un niveau. Les apprenants qui utilisent rarement les canaux de communication numérique sont considérés comme des débutants, tandis que les apprenants qui discutent et développent proactivement leurs stratégies de communication sont considérés comme des experts.

Ce type de question peut être adapté à chaque domaine de DigComp Edu (cf. module 2).

2.2.2. Autres activités d'évaluation : exercices pratiques supervisés, devoirs, etc.

Exercices pratiques supervisés

- Exercice pratique 1 (dans un scénario à distance/en ligne)

Faire une visio (formateur et apprenant) avec l'apprenant expliquant au formateur comment utiliser un logiciel numérique (ex : comment utiliser padlet). L'apprenant devra partager son écran pendant ses explications.

- Exercice pratique 2

Formez un groupe de 2 à 4 élèves. Ouvrez un débat, par exemple "Pourquoi les compétences numériques sont-elles importantes ? Le travail consistera à utiliser Padlet pour partager leurs idées concernant le débat. Pour améliorer l'exercice, vous pouvez demander d'inclure au moins un fichier audio et un lien vers une vidéo qui soutiennent leurs idées et leurs arguments.

Devoirs à domicile

- Devoir 1

Demandez aux élèves de créer une présentation PowerPoint (PPT) qui parle de leur outil numérique préféré (par exemple : canva, prezi, excel, etc.). La présentation peut durer de 10 à 15 minutes, et ils devront la faire devant la classe.

Pour améliorer le travail, vous pouvez exiger l'inclusion d'au moins une image libre de droits (il existe des sites web tels que Pexels qui fournissent cela), mettre leur nom en note de bas de page sur toutes les diapositives, puis exporter le PPT en pdf (ils peuvent utiliser ILovePdf) et l'envoyer à l'enseignant par courrier électronique.

- Devoir 2

Demandez aux élèves "En quelle année est né xxxxx ?". Ils devront trouver la réponse en faisant une recherche en ligne et en citant une source fiable.

- Devoir 3

Demandez aux élèves de créer un compte sur Facebook. Ils devront publier au moins 3 photos, choisir une photo de profil, faire un post et trouver d'autres élèves pour mettre au moins un commentaire sur le profil de quelqu'un d'autre, puis le partager sur leur propre profil.

- Devoir 4

Créez un fichier Excel avec les noms et prénoms des élèves. Demandez-leur d'ajouter une nouvelle feuille sur le même document et de classer leur nom par ordre alphabétique.

2.3. Exemples de plateformes pour l'évaluation des compétences numériques

Cette sous-section présente les outils d'évaluation en libre accès disponibles au niveau européen pour évaluer vos compétences numériques.

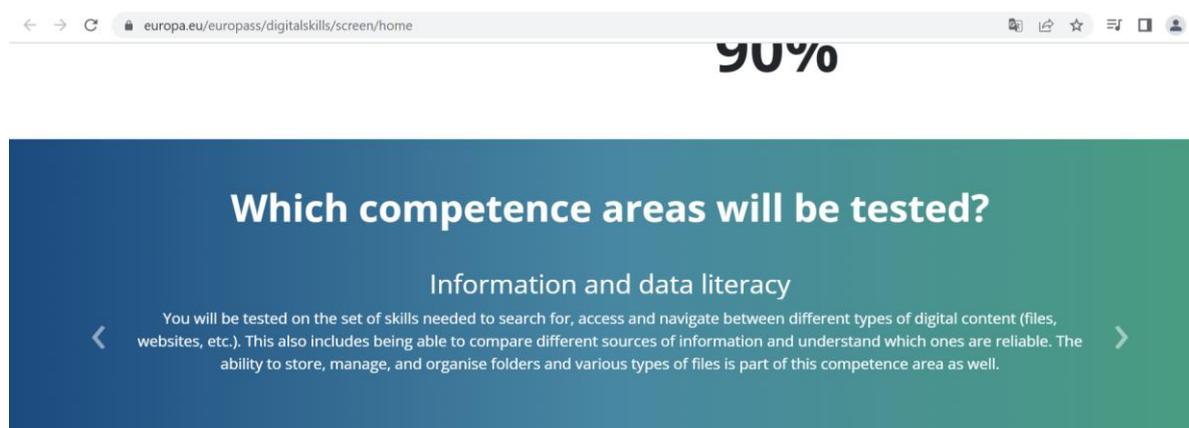
- <https://europa.eu/europass/digitalskills/screen/home>

Les cinq domaines de compétence seront testés de la manière suivante :

Après avoir lu les autres textes ci-dessous, je suis revenu à celui-ci et j'ai les mêmes problèmes concernant l'utilisation de citations sans mention de la source (voir l'image sous "votre" texte - de <https://europa.eu/europass/digitalskills/screen/home>). Voir ci-dessous les commentaires/suggestions à ce sujet

Maîtrise de l'information et des données

Vous serez testé sur l'ensemble des compétences nécessaires pour rechercher, accéder et naviguer entre différents types de contenus numériques (fichiers, sites web, etc.). Il s'agit également d'être capable de comparer différentes sources d'information et de comprendre lesquelles sont fiables. La capacité à stocker, gérer et organiser des dossiers et différents types de fichiers fait également partie de ce domaine de compétences.



90%

Which competence areas will be tested?

Information and data literacy

You will be tested on the set of skills needed to search for, access and navigate between different types of digital content (files, websites, etc.). This also includes being able to compare different sources of information and understand which ones are reliable. The ability to store, manage, and organise folders and various types of files is part of this competence area as well.

Communication et collaboration

Vous serez testé sur l'ensemble des compétences nécessaires pour utiliser les technologies numériques afin d'interagir, de communiquer et de collaborer avec d'autres personnes. Il s'agit également d'être capable de participer à la société en utilisant des services numériques publics et privés. La capacité à gérer son identité et sa réputation sur le web fait également partie de ce domaine de compétences.

Création de contenu numérique

Vous serez testé sur l'ensemble des compétences nécessaires pour créer et éditer différents types de contenu numérique, y compris des fichiers texte et multimédia. Cela inclut les compétences nécessaires pour améliorer et intégrer différents types d'informations et de contenus. Les capacités à comprendre le fonctionnement des droits d'auteur et des licences et à élaborer des instructions pour un système informatique font également partie de ce domaine de compétences.

Sécurité

Vous serez testé sur l'ensemble des compétences nécessaires pour protéger les appareils, le contenu, les données personnelles et la vie privée, tout en comprenant les risques et les menaces des environnements numériques. Cela inclut également les compétences nécessaires pour protéger la santé physique et psychologique, et pour être conscient des technologies numériques pour le bien-être social et l'inclusion. La prise de conscience de l'impact environnemental de l'utilisation des technologies numériques fait également partie de ce domaine de compétences.

Résolution de problèmes

Les candidats seront testés sur l'ensemble des compétences permettant d'identifier les besoins et les problèmes techniques, et de sélectionner les réponses technologiques appropriées pour les résoudre. Cela comprend également les compétences nécessaires pour utiliser les outils numériques afin d'innover dans les processus et les produits. Les capacités à comprendre quelles compétences numériques doivent être améliorées et à se tenir au courant des progrès numériques font également partie de ce domaine de compétences.

- <https://www.digitalskillsaccelerator.eu/learning-portal/online-self-assessment-tool/>

DigComp identifies the key components of digital competence in **5 areas** which can be summarised as below:

- 1) Information and data literacy:** To articulate information needs, to locate and retrieve digital data, information and content. To judge the relevance of the source and its content. To store, manage, and organise digital data, information and content.
- 2) Communication and collaboration:** To interact, communicate and collaborate through digital technologies while being aware of cultural and generational diversity. To participate in society through public and private digital services and participatory citizenship. To manage one's digital identity and reputation.
- 3) Digital content creation:** To create and edit digital content To improve and integrate information and content into an existing body of knowledge while understanding how copyright and licences are to be applied. To know how to give understandable instructions for a computer system.
- 4) Safety:** To protect devices, content, personal data and privacy in digital environments. To protect physical and psychological health, and to be aware of digital technologies for social well-being and social inclusion. To be aware of the environmental impact of digital technologies and their use.
- 5) Problem solving:** To identify needs and problems, and to resolve conceptual problems and problem situations in digital environments. To use digital tools to innovate processes and products. To keep up-to-date with the digital evolution.

Source : <https://www.digitalskillsaccelerator.eu/>



- <https://mydigiskills.eu/>

MyDigiSkills vous aide à mieux comprendre votre niveau de compétences numériques basé sur les connaissances, les aptitudes et l'attitude dans chacun des cinq domaines du cadre européen de compétences numériques pour les citoyens, connu sous le nom de DigComp.

- <https://pix.org/en-gb/the-tests/>

Les tests Pix évaluent vos compétences numériques dans 5 domaines de compétences et 16 compétences du cadre européen de compétences numériques DigComp. 16 compétences du cadre européen de compétences numériques DigComp.



Lectures complémentaires :

- [DigComp 2.2](#) : la dernière version disponible du référentiel permet d'identifier précisément les activités sommaires associées à chacun des 8 niveaux de compétences numériques associés, pour chacune des 21 compétences. Cet échantillon peut être utilisé comme point de départ pour la conception d'activités à mettre en œuvre dans le cadre de votre entreprise/centre de formation.

- Le projet <http://digitalpedagogycookbook.eu/>, cofinancé par ERASMUS+, propose un certain nombre de méthodes pédagogiques et d'accompagnement des enseignants prolongeant le référentiel DigComp Edu. L'objectif est de renforcer les compétences numériques des éducateurs et de leur donner des outils pour mener leurs interventions en s'appuyant davantage sur les outils numériques. Bien que ne s'appliquant pas directement au domaine de l'apprentissage et de la formation professionnelle, la boîte à outils du projet, valable en 5 langues, constitue une ressource complémentaire au projet DIGIGO.

Références bibliographiques

1. Anderson, L. W. et Krathwohl, D. R., et al (Eds.) (2001) A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing : A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives (Une taxonomie pour apprendre, enseigner et évaluer : une révision de la taxonomie de Bloom des objectifs éducatifs). Allyn & Bacon. Boston, MA
2. CIPE (2016), les 7 principes de la pédagogie active du CIPE
3. EPRS | European Parliamentary Research Service (2022), [Repenser l'éducation à l'ère numérique](#)
4. Hardman F (2015), Rendre les pratiques pédagogiques visibles dans les discussions sur la qualité de l'éducation. UNESCO
5. Redecker C. (2017), Cadre européen pour les compétences numériques des éducateurs. JRC Science Hub
6. Vincent-Lancrin S, González-Sancho C, Bouckaert M, de Luca F, Fernández-Barrerra M, Jacotin G, Urgel J et Vidal Q (2019), Favoriser la créativité et la pensée critique des élèves - Ce que cela signifie à l'école. CERI/OCDE
7. Vuorikari et al. (2022), *DigComp 2.2, The Digital Competence framework for citizens*. Centre commun de recherche/Commission européenne : Luxembourg
(<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/50c53c01-abe1-11ec-83e1-01aa75ed71a1/language-en>)
8. <https://teachtransition.eu/evaluer-avec-les-outils-numeriques-pourquoi-et-comment/> (Teach transition project - soutenu par INTERREG France Wallonie Vlaanderen)
9. [La roue des compétences numériques - Un outil interactif en ligne qui cartographie les compétences numériques](#)
10. [Analyser un indicateur et comparer les pays](#)
11. [DIGCOMP 2.2 LE CADRE DE COMPÉTENCES NUMÉRIQUES POUR LES CITOYENS](#)
12. [DigComp en action : S'inspirer, agir. Guide de l'utilisateur du cadre européen de compétences numériques](#)
13. [Développer les compétences numériques pour l'employabilité : Engager et soutenir les parties prenantes avec l'utilisation de DigComp](#)
14. [Fiche conseil - Principes de conception pour créer un contenu numérique attrayant](#) - Flinders University