



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





DigiGo - 2020-1-FR01-KA226-VET-094938



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

# DigiGo - L'apprentissage à l'ère numérique

2020-1-FR01-KA226-VET- 094938

Introduction à DigComp

# Table des matières

## Introduction

### Unité 1 : Introduction à DigComp 2.2.

1.1. 7

1.2. 10

**2. Comprendre et explorer les cinq (5) domaines de compétences numériques et les vingt-et-une (21) compétences, de manière descriptive et non prescriptive, selon le cadre DigComp : 10**

2.1. 12

2.2. 12

2.3. 13

2.4. 13

2.5. 13

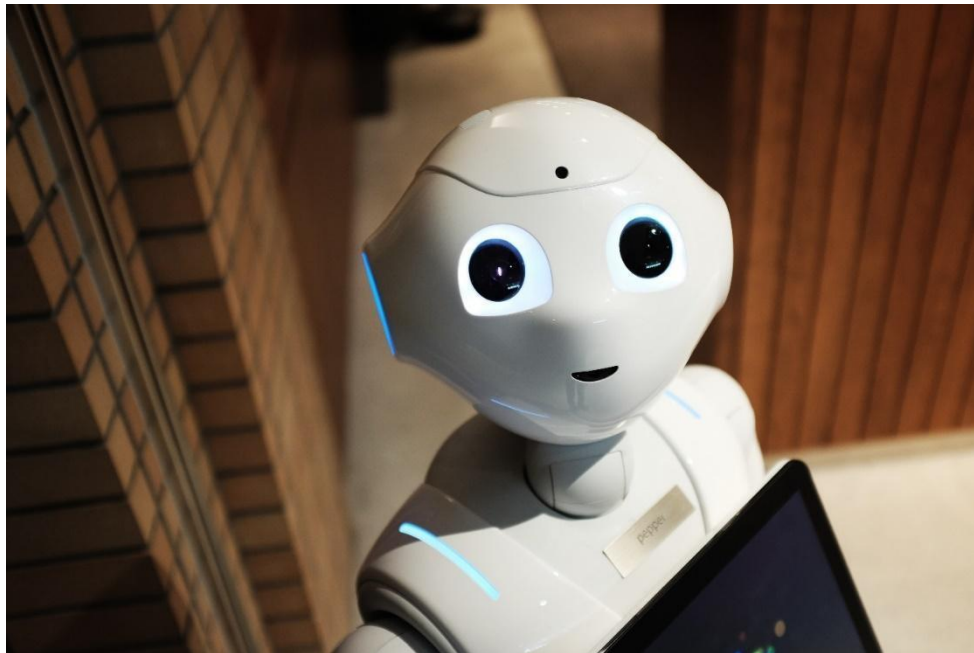
**3. Pertinence de DigComp 2.2 et DigComp Edu pour le développement des compétences numériques dans la formation professionnelle 13**

3.1. 15

3.2. 16

**Références bibliographiques 15**

## Introduction



Source : Photo sur Pexels<sup>1</sup>

L'objectif de ce module - "Introduction à DigComp" - est de permettre aux **formateurs en entreprise et aux mentors d'être** en mesure d'**identifier, d'appliquer et d'améliorer les compétences numériques** dans l'EFP grâce à la sensibilisation et à la connaissance de DigComp 2.2 : Le cadre de compétences numériques pour les citoyens. Des exemples seront fournis sur la manière d'atteindre cet objectif et les participants seront invités à créer des **activités d'apprentissage, des devoirs ou des évaluations** pour mettre leurs connaissances en pratique. Cela permettra non seulement de développer les compétences numériques des apprenants, mais aussi celles des formateurs.

Outre la possibilité de sélectionner les ressources dont ils ont besoin, les éducateurs devraient également avoir la possibilité de **modifier et d'exploiter les ressources numériques sous licence ouverte existantes**, en suivant les règles et le processus décrits dans chaque ressource numérique sous licence ouverte, et pouvoir, si nécessaire, en créer ou en co-crée de nouvelles, en tenant compte du contexte dans lequel elles sont utilisées. Ces ressources peuvent être soit des logiciels libres ou des outils qui peuvent être utilisés pour créer de toutes nouvelles ressources à des fins éducatives, soit des REL (ressources éducatives libres), qui comprennent des outils qui peuvent être modifiés et utilisés.

En conclusion, les éducateurs doivent savoir **comment gérer, protéger et partager ces ressources de manière responsable**.

Ils doivent également être en mesure de **protéger efficacement le contenu et les données sensibles**, ce qui peut être réalisé par des actions simples telles que la sauvegarde du contenu, l'utilisation de mots de passe forts, l'utilisation d'un antivirus, etc. Enfin, lorsqu'ils utilisent des ressources ouvertes, ils doivent être attentifs aux licences qui s'appliquent et respecter ces règles.

---

<sup>1</sup> Sur <https://www.pexels.com/pt-br/foto/foto-de-alto-angulo-do-robo-2599244/>



**DigiGo - 2020-1-FR01-KA226-VET-094938**



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

## Unité 1 : Introduction à DigComp 2.2.

Le cadre de compétences numériques (DigComp) est le cadre européen de compétences numériques pour les citoyens, qui vise à parvenir à une compréhension européenne commune de ce que sont les compétences numériques et à fournir des orientations pour élaborer des politiques en matière de compétences numériques. <sup>2</sup>DigComp soutient le "Plan d'action pour l'éducation numérique 2021-2027"<sup>3</sup>, qui contribue à l'autonomisation des personnes grâce à la technologie, dans le cadre de la priorité de la Commission européenne "Une Europe adaptée à l'ère numérique"<sup>4</sup> et de l'initiative "Next Generation EU"<sup>5</sup>. DigComp a été développé par le CCR (Centre commun de recherche) de la CE (Commission européenne), en tant que projet scientifique en partenariat avec les parties prenantes et les décideurs politiques de plusieurs secteurs (par exemple, l'éducation, l'emploi, la formation).

DigComp fournit des informations sur les connaissances, les compétences et les attitudes dont les gens ont besoin pour être sensibilisés au numérique et responsabilisés dans tous les domaines de la vie.

*Il s'agit d'un outil gratuit, ouvert et flexible qui peut être adapté aux besoins d'un individu, des niveaux de base aux niveaux avancés, ce qui rend le cadre pertinent pour toutes les capacités. DigComp peut aider les individus à prospérer dans l'avenir numérique et se concentre sur la manière de mettre les outils numériques et la technologie au service des personnes. Plus précisément, il peut aider à lutter contre des risques tels que le comportement en ligne et l'usurpation d'identité, il peut renforcer les connaissances numériques des individus et il peut accroître leur créativité et leur participation active à la société numérique.<sup>6</sup>*

DigComp fournit un outil pour améliorer les compétences numériques dans l'EFP (enseignement et formation professionnels), soulignant que la compétence numérique est l'une des compétences clés de l'apprentissage tout au long de la vie définies par l'UE (Union européenne) en 2006. La DigComp 2.0 a été publiée pour la première fois en 2013 par la CE, établissant cinq (5) domaines et vingt-et-une (21) compétences, descriptives et non prescriptives (voir ci-dessous la figure avec les cinq domaines numériques identifiés). En mars 2022, "le Centre commun de recherche (CCR) de la Commission européenne a publié la dernière mise à jour du cadre de compétences numériques, DigComp 2.2, qui présente plus de 250 nouveaux exemples de connaissances, d'aptitudes et d'attitudes"<sup>7</sup>. La mise à jour

---

<sup>2</sup> Sur [https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp\\_en](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp_en)

<sup>3</sup> Voir <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan>

<sup>4</sup> Voir [https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age\\_en](https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age_en)

<sup>5</sup> Voir [https://ec.europa.eu/info/strategy/recovery-plan-europe\\_en](https://ec.europa.eu/info/strategy/recovery-plan-europe_en)

<sup>6</sup> Sur <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1146&langId=en&videoId=2895&furtherVideos=yes>

<sup>7</sup> Dans la [mise à jour de DigComp 2.2 | Projet Biblio \(biblio-project.eu\)](https://biblio-project.eu)

2.2 se concentre sur des "exemples de connaissances, d'aptitudes et d'attitudes applicables à chaque compétence"<sup>8</sup>, qui seront décrits en détail dans la section suivante.



Les cinq domaines ou dimensions de DigComp<sup>9</sup>

### 1.1. Concepts et cadre

Le cadre DigComp développe un nouveau vocabulaire pour répondre à de nouveaux défis, tels que, par exemple, *l'environnement numérique* lorsqu'il est fait référence à "en ligne" ou à "l'utilisation des TIC". Dans le tableau ci-dessous, de nouveaux termes sont introduits dans la version récente de DigComp 2.0 :

<p><b>Contenu sous différents formats</b> par exemple, document texte, graphiques, images, vidéo, musique, multimédia, pages web stockées en utilisant un format de fichier standard, impression 3D en savoir plus: <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/File_format">https://en.wikipedia.org/wiki/File_format</a> Les formats de fichiers peuvent être propriétaires, libres et/ou ouverts.</p>
<p><b>Données</b> une séquence d'un ou de plusieurs symboles auxquels on donne un sens par un ou des actes d'interprétation spécifiques. Les données peuvent être analysées ou utilisées dans le but d'acquérir des connaissances ou de prendre des décisions. Les données numériques sont représentées à l'aide du système numérique binaire composé de uns (1) et de zéros (0), contrairement à leur représentation analogique. Sources: <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Data_%28computing%29">https://en.wikipedia.org/wiki/Data_%28computing%29</a> <a href="http://www.thefreedictionary.com/data">http://www.thefreedictionary.com/data</a></p>
<p><b>Communication numérique</b> communication utilisant la technologie numérique. Il existe différents modes de communication, par exemple la communication synchrone (communication en temps réel, par exemple en utilisant Skype ou le chat vidéo ou Bluetooth) et la communication asynchrone (communication non simultanée, par exemple le courrier</p>

<sup>8</sup> Dans le [dépôt des publications du CCR - DigComp 2.2 : Le cadre de compétences numériques pour les citoyens - Avec de nouveaux exemples de connaissances, d'aptitudes et d'attitudes \(europa.eu\)](#)

<sup>9</sup> Sur <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC110624>, p. 14

électronique, le forum pour envoyer un message, les sms) en utilisant par exemple les modes un à un, un à plusieurs, ou plusieurs à plusieurs.

**Contenu numérique**

tout type de contenu existant sous forme de données numériques codées dans un format lisible par une machine et pouvant être créé, visualisé, distribué, modifié et stocké à l'aide d'ordinateurs et de technologies numériques, par exemple l'internet. Le contenu peut être gratuit ou payant. Parmi les exemples de contenu numérique, on peut citer : les pages web et les sites web, les médias sociaux, les données et les bases de données, l'audio numérique, comme les mp3, et les livres électroniques, l'imagerie numérique, la vidéo numérique, les jeux vidéo, les programmes informatiques et les logiciels.

**Environnement numérique**

: contexte ou "lieu" rendu possible par la technologie et les dispositifs numériques, souvent transmis par l'internet ou d'autres moyens numériques, par exemple le réseau de téléphonie mobile. Les enregistrements et les preuves de l'interaction d'un individu avec un environnement numérique constituent son empreinte numérique. Dans DigComp, le terme d'environnement numérique est utilisé comme toile de fond pour les actions numériques sans nommer une technologie ou un outil spécifique.

**Services numériques (publics ou privés) :**

services pouvant être fournis par le biais de la communication numérique, par exemple l'internet, le réseau de téléphonie mobile, qui peuvent inclure la fourniture d'informations numériques (par exemple des données, du contenu) et/ou des services transactionnels. Ils peuvent être publics ou privés, par exemple l'administration en ligne, les services bancaires numériques, le commerce électronique, les services musicaux (par exemple Spotify), les services cinématographiques et télévisuels (par exemple Netflix).

**Technologie numérique**

tout produit pouvant être utilisé pour créer, visualiser, distribuer, modifier, stocker, récupérer, transmettre et recevoir des informations par voie électronique sous une forme numérique. Par exemple, les ordinateurs personnels et les appareils (par exemple, un ordinateur de bureau, un ordinateur portable, un netbook, une tablette électronique, un téléphone intelligent, un assistant numérique personnel avec des fonctions de téléphonie mobile, des consoles de jeux, des lecteurs multimédias, des lecteurs de livres électroniques), la télévision numérique, les robots.

Modifié à partir de la source:

[http://www.tutor2u.net/business/ict/intro\\_what\\_is\\_ict.htm](http://www.tutor2u.net/business/ict/intro_what_is_ict.htm)

**Outils numériques**

technologies numériques (voir : technologie numérique) utilisées dans un but donné ou pour réaliser une fonction particulière de traitement de l'information, de communication, de création de contenu, de sécurité ou de résolution de problèmes.

**Politique de confidentialité**

le terme relatif à la protection des données personnelles, par exemple, comment un fournisseur de services collecte, stocke, protège, divulgue, transfère et utilise les informations (données) concernant ses utilisateurs, quelles sont les données collectées, etc.

**La résolution de problèmes est**

"la capacité d'un individu à s'engager dans un traitement cognitif pour comprendre et



résoudre des situations problématiques où une méthode de solution n'est pas immédiatement évidente. Elle inclut la volonté de s'engager dans de telles situations afin de réaliser son potentiel en tant que citoyen constructif et réfléchi " (OCDE, 2014).

Le terme "bien-être" est lié à la définition de la bonne santé donnée par l'OMS, à savoir un état de complet bien-être physique, social et mental, et pas seulement l'absence de maladie ou d'infirmité. Le bien-être social fait référence au sentiment d'implication avec les autres et avec les communautés (par exemple, l'accès et l'utilisation du capital social, la confiance sociale, les liens sociaux et les réseaux sociaux).

**L'inclusion sociale**

est le processus d'amélioration des conditions de participation des individus et des groupes à la société (par la Banque mondiale). L'inclusion sociale vise à donner aux personnes pauvres et marginalisées les moyens de tirer parti des opportunités mondiales en plein essor. Elle garantit que les personnes ont leur mot à dire dans les décisions qui affectent leur vie et qu'elles bénéficient d'un accès égal aux marchés, aux services et aux espaces politiques, sociaux et physiques.

**Environnement structuré**

dans lequel les données résident dans un champ fixe au sein d'un enregistrement ou d'un fichier, par exemple les bases de données relationnelles et les feuilles de calcul.

**La réponse/solution technologique**

fait référence à la tentative d'utiliser la technologie (et/ou l'ingénierie) pour résoudre un problème.

DigComp 2.0 - glossaire des nouveaux termes<sup>10</sup>

Avec la version 2.2 de l'update, le DigComp recommande les "Compétences clés pour l'éducation et la formation tout au long de la vie", qui identifient les compétences clés essentielles aux citoyens pour l'épanouissement personnel, un mode de vie sain et durable, l'employabilité, la citoyenneté active et l'inclusion sociale"<sup>11</sup>, comme indiqué ci-dessous.

<sup>10</sup> Sur <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>

<sup>11</sup> Dans le [dépôt des publications du CCR - DigComp 2.2 : Le cadre de compétences numériques pour les citoyens - Avec de nouveaux exemples de connaissances, d'aptitudes et d'attitudes \(europa.eu\)](#)

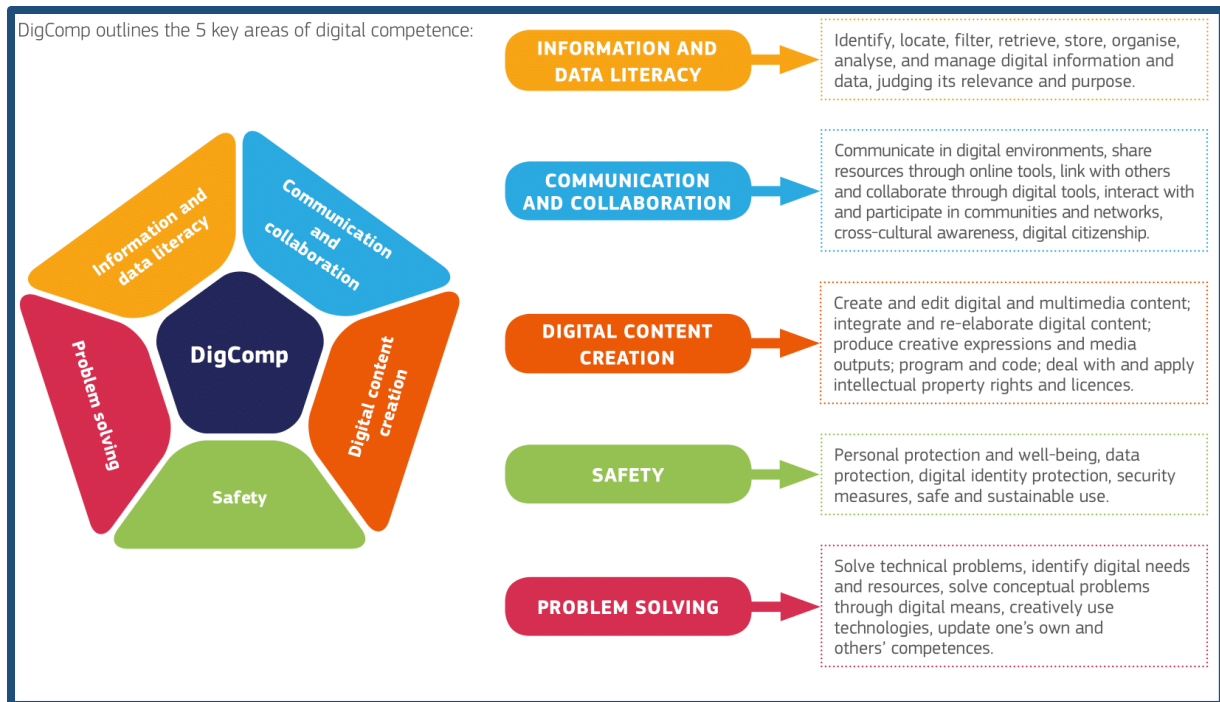


DigComp 2.2. - Cadre de compétences clés<sup>12</sup>

**1.2. Découvrir les cinq (5) domaines de compétence numérique : Maîtrise de l'information et des données ; Communication et collaboration ; Création de contenu numérique ; Sécurité ; et Résolution de problèmes.**

Dans DigComp, les cinq (5) domaines de compétences numériques sont décrits ci-dessous, en identifiant chaque domaine selon le cadre européen des compétences numériques :

<sup>12</sup> Ibid.



Description des cinq (5) domaines clés de la compétence numérique<sup>13</sup>



Pour en savoir plus sur la version actualisée de DIGCOMP, lisez l'introduction de [DigComp 2.2 : Le cadre de compétences numériques pour les citoyens - Avec de nouveaux exemples de connaissances, d'aptitudes et d'attitudes](#)



Conseils pour vérifier vos connaissances en matière de compétence numérique :

- 1) Combien de zones sont définies ?
- 2) Combien de compétences dans chaque domaine ?
- 3) Pouvez-vous relier les concepts et les cadres à la compétence numérique en général ?
- 4) Quelles sont les compétences clés identifiées ?



Activité : Utilisez [MyDigiSkills](#), un outil en ligne recommandé sur DigCicom 2.2. qui vous permet de réfléchir à vos compétences numériques. Après avoir réfléchi à vos connaissances, utilisez-les avec votre groupe cible. Essayez et (ré)utilisez-le !

## 2. Comprendre et explorer les cinq (5) domaines de compétences numériques et les vingt-et-une (21) compétences, descriptives et non prescriptives, selon le cadre DigComp :

<sup>13</sup> In <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=738&langId=en&pubId=8203&furtherPubs=yes> , p. 4

## 2.1. Maîtrise de l'information et des données

Domaine de compétence	Compétences
1. Maîtrise de l'information et des données	<p><b>1.1</b> Navigation, recherche et filtrage de données, d'informations et de contenus numériques</p> <p>Formuler des besoins d'information, rechercher des données, des informations et des contenus dans des environnements numériques, y accéder et naviguer entre eux. Créer et mettre à jour des stratégies de recherche personnelles.</p> <p><b>1.2</b> Évaluer les données, les informations et le contenu numérique</p> <p>Analyser, comparer et évaluer de manière critique la crédibilité et la fiabilité des sources de données, d'informations et de contenus numériques. Analyser, interpréter et évaluer de manière critique les données, les informations et le contenu numérique.</p> <p><b>1.3</b> Gestion des données, des informations et du contenu numérique</p> <p>Organiser, stocker et récupérer des données, des informations et des contenus dans des environnements numériques. Les organiser et les traiter dans un environnement structuré.</p>

*Cadre de Dig Comp 2.0 (source : CCR, DigComp 2.0, 2016)*

## 2.2. Communication et collaboration

Domaine de compétence	Compétences
2. Communication et collaboration	<p><b>2.1</b> Interagir par le biais des technologies numériques</p> <p>Interagir par le biais d'une variété de technologies numériques et comprendre les moyens de communication numérique appropriés dans un contexte donné.</p> <p><b>2.2</b> Partager grâce aux technologies numériques</p> <p>Partager des données, des informations et des contenus numériques avec d'autres personnes par le biais de technologies numériques appropriées. Servir d'intermédiaire, connaître les pratiques de référencement et d'attribution.</p> <p><b>2.3</b> S'engager dans la citoyenneté par le biais des technologies numériques</p> <p>Participer à la société en utilisant les services numériques publics et privés. Rechercher des possibilités d'autonomisation et de citoyenneté participative par le biais de technologies numériques appropriées.</p> <p><b>2.4</b> Collaborer grâce aux technologies numériques</p> <p>Utiliser les outils et les technologies numériques pour des processus collaboratifs et pour la co-construction et la co-création de ressources et de connaissances.</p> <p><b>2.5</b> Netiquette</p> <p>Connaître les normes de comportement et le savoir-faire lors de l'utilisation des technologies numériques et de l'interaction dans les environnements numériques. Adapter les stratégies de communication à un public spécifique et être conscient de la diversité culturelle et générationnelle dans les environnements numériques.</p> <p><b>2.6</b> Gestion de l'identité numérique</p> <p>Créer et gérer une ou plusieurs identités numériques, être capable de protéger sa propre réputation, traiter les données que l'on produit par le biais de plusieurs outils, environnements et services numériques.</p>

*Cadre de Dig Comp 2.0 (source : CCR, DigComp 2.0, 2016)*

### 2.3. Création de contenu numérique

Domaine de compétence	Compétences
3. Création de contenu numérique	<p><b>3.1 Développer le contenu numérique</b> Créer et éditer des contenus numériques dans différents formats, s'exprimer par des moyens numériques.</p> <p><b>3.2 Intégrer et réélaborer le contenu numérique</b> Modifier, affiner, améliorer et intégrer des informations et des contenus dans un corpus de connaissances existant afin de créer des contenus et des connaissances nouveaux, originaux et pertinents.</p> <p><b>3.3 Droits d'auteur et licences</b> Comprendre comment les droits d'auteur et les licences s'appliquent aux données, aux informations et au contenu numérique.</p> <p><b>3.4 Programmation</b> Planifier et développer une séquence d'instructions compréhensibles pour un système informatique afin de résoudre un problème donné ou d'effectuer une tâche spécifique.</p>

*Cadre de Dig Comp 2.0 (source : CCR, DigComp 2.0, 2016)*

### 2.4. Sécurité

Domaines de compétence	Compétences
4. La sécurité	<p><b>4.1 Protéger les dispositifs</b> Protéger les appareils et le contenu numérique, et comprendre les risques et les menaces dans les environnements numériques. Connaître les mesures de sûreté et de sécurité et tenir compte de la fiabilité et de la protection de la vie privée.</p> <p><b>4.2 Protection des données personnelles et de la vie privée</b> Protéger les données personnelles et la vie privée dans les environnements numériques. Comprendre comment utiliser et partager des informations personnelles identifiables tout en étant capable de se protéger et de protéger les autres contre les dommages. Comprendre que les services numériques utilisent une "politique de confidentialité" pour informer sur l'utilisation des données personnelles.</p> <p><b>4.3 Protéger la santé et le bien-être</b> Être capable d'éviter les risques pour la santé et les menaces pour le bien-être physique et psychologique lors de l'utilisation des technologies numériques. Être capable de se protéger et de protéger les autres des dangers possibles dans les environnements numériques (par exemple, la cyberintimidation). Connaître les technologies numériques pour le bien-être social et l'inclusion sociale.</p> <p><b>4.4 Protéger l'environnement</b> Prendre conscience de l'impact environnemental des technologies numériques et de leur utilisation.</p>

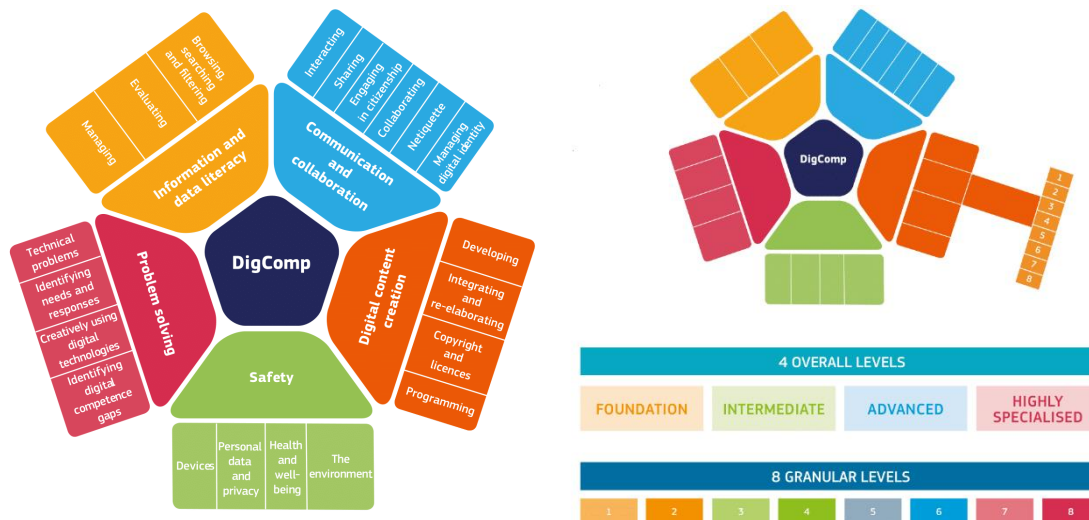
*Cadre DigComp 2.0 (source : CCR, DigComp 2.0, 2016)*

### 2.5. Résolution de problèmes

Domaines de compétence	Compétences
5. Résolution de problèmes	<p><b>5.1</b> Résoudre des problèmes techniques</p> <p>Identifier les problèmes techniques lors de l'utilisation d'appareils et d'environnements numériques, et les résoudre (du dépannage à la résolution de problèmes plus complexes).</p> <p><b>5.2</b> Identifier les besoins et les réponses technologiques</p> <p>Évaluer les besoins et identifier, évaluer, sélectionner et utiliser les outils numériques et les réponses technologiques possibles pour les résoudre. Adapter et personnaliser les environnements numériques aux besoins personnels (par exemple, l'accessibilité).</p> <p><b>5.3</b> Utiliser les technologies numériques de manière créative</p> <p>Utiliser les outils et les technologies numériques pour créer des connaissances et innover dans les processus et les produits. S'engager individuellement et collectivement dans un traitement cognitif pour comprendre et résoudre des problèmes conceptuels et des situations problématiques dans des environnements numériques.</p> <p><b>5.4</b> Identifier les lacunes en matière de compétences numériques</p> <p>Comprendre où sa propre compétence numérique doit être améliorée ou mise à jour. Être en mesure d'aider les autres à développer leurs compétences numériques. Rechercher des opportunités d'auto-développement et se tenir au courant de l'évolution numérique.</p>

Cadre de Dig Comp 2.0 (source : CCR, DigComp 2.0, 2016)

Les 21 compétences sont liées à des résultats d'apprentissage spécifiques, mis en correspondance avec des niveaux de progression, qui permettent de guider les apprenants, d'identifier les besoins et d'évaluer les niveaux de sensibilisation. Les niveaux de progression sont représentés par des couleurs correspondant à chacune des 21 compétences dans les cinq domaines, comme illustré ci-dessous.



Niveaux de compétence/niveaux de progression<sup>14</sup>

<sup>14</sup> In <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=738&langId=en&pubId=8203&furtherPubs=yes> , p. 5 et 8.



Pour en savoir plus sur la version actualisée de DIG COMP, lisez la section "le cadre de compétences numériques pour les citoyens" pour explorer les niveaux de compétence et les exemples de connaissances, d'aptitudes et d'attitudes de [DigComp 2.2 : The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes](#) ; lire également le document de la Banque mondiale 2020 sur les [niveaux de compétence DigCompEdu \(europa.eu\)](#).



Conseils pour vérifier vos connaissances sur le niveau de compétence et exemples de connaissances, d'aptitudes et d'attitudes :

- 1) Pouvez-vous décrire les différents niveaux de compétence ?
- 2) Quelles connaissances, aptitudes et attitudes sont liées à chacun des cinq domaines ?



Activité : Après avoir compris le lien entre chaque domaine/compétence et le niveau de compétence, essayez le test en ligne du [DigComp](#). Vous pouvez l'utiliser avec votre groupe cible, en l'adaptant à vos besoins !

### 3. Pertinence de DigComp 2.2 et DigComp Edu pour le développement des compétences numériques dans la formation professionnelle

#### 3.1. Paysage général de l'Europe

Selon le Cedefop (2020, 68-69)<sup>15</sup>, la fourniture de compétences numériques dans les programmes d'EFPP dans le paysage européen est décrite comme suit :

- While sector differences exist, digital competence is most commonly delivered as integrated in other subjects (35%).
- In work-based programmes with limited school-based learning, digital competence is equally often delivered as a stand-alone subject/module (30%) or integrated in subjects/modules, such as occupation-specific ones (30%). In school-based programmes that include some type of work-based learning in school workshops/laboratories or internships, digital competence is mostly integrated in other subjects (36%) or is delivered both as a stand-alone subject/module and as integrated in other subjects (32%). An example of the latter is when digital competence forms part of general education subjects and at the same time is integrated in job-specific subjects.
- In 13% of programmes at EQF level 3 and in 15% of programmes identified at EQF level 4, digital competence is perceived as foundational and supporting development of other learning outcomes.
- The teaching approach to digital competence largely depends on individual teachers and trainers. However, the most frequent way of delivering digital competence in the 105 programmes investigated is by a teacher in computer laboratories (34%), followed by learning by doing (32%) where students apply tools and procedures guided by a teacher/trainer in different contexts and in various modules.

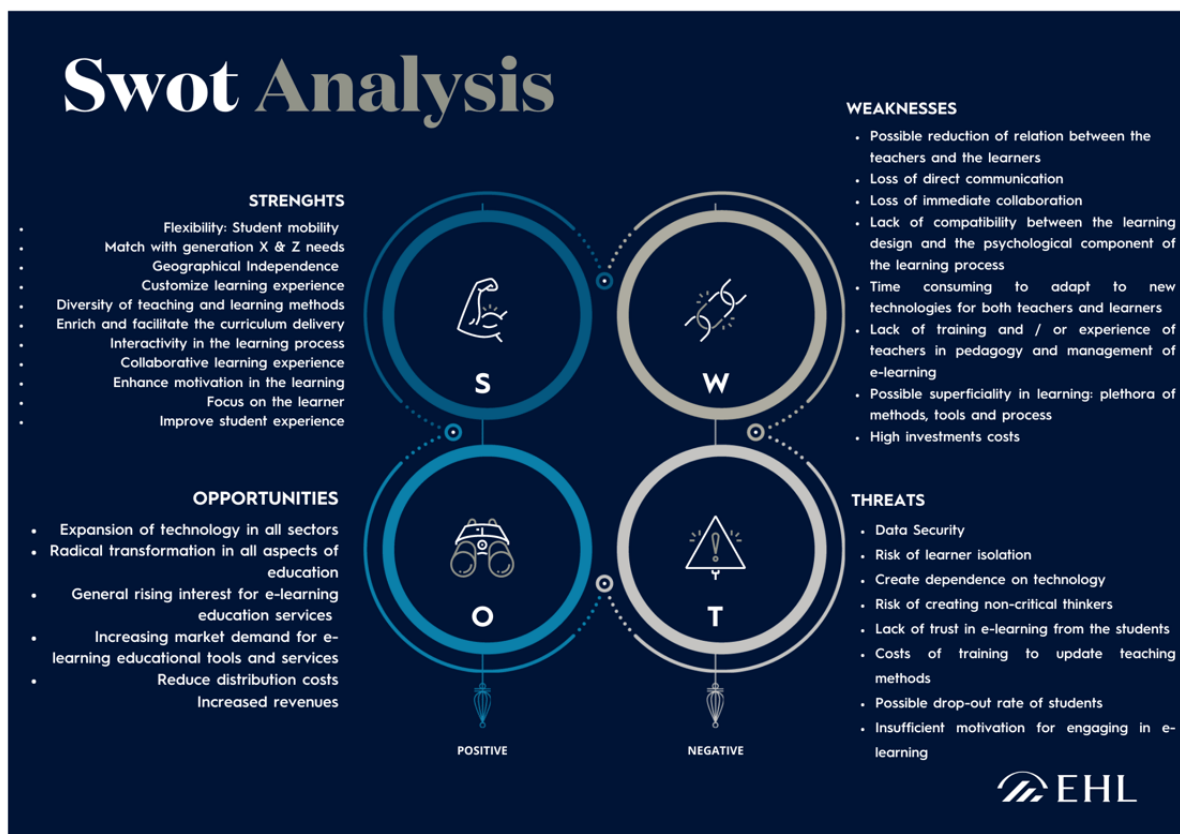
<sup>15</sup> Sur [https://www.cedefop.europa.eu/files/5578\\_en.pdf](https://www.cedefop.europa.eu/files/5578_en.pdf)

En outre, "l'enseignement professionnel constitue l'une des conditions cadres d'une économie numérique efficace. C'est ce qui ressort de certains documents d'orientation concernant la Suisse, un pays dont le système d'enseignement professionnel est l'un des plus évolués" (Cattaneo et al. 2022, 2).

### 3.2. Analyse SWOT des compétences numériques de l'EFP utilisées par les formateurs et les mentors

Pour comprendre les compétences numériques utilisées par les formateurs et les mentors de l'EFP, un outil d'analyse des "forces, faiblesses, opportunités et menaces" (FFOM) permet de planifier et de définir des stratégies pour favoriser la sensibilisation au numérique. L'outil d'analyse SWOT est un outil d'auto-évaluation qui identifie les défis et les possibilités, ainsi que les risques et les difficultés rencontrés par les formateurs et les mentors de l'EFP.

Un exemple pratique d'utilisation de l'analyse SWOT a été développé par l'EHL Hospitality Business School, en Suisse. L'EHL a conçu une analyse SWOT pour déterminer si l'apprentissage en ligne est la meilleure solution pour les organisations et/ou les services éducatifs. L'EHL souligne que "l'enseignement par Internet étant devenu plus courant, deux principaux formats d'apprentissage en ligne se sont développés : l'apprentissage à son propre rythme et l'apprentissage en ligne" : L'auto-apprentissage et l'apprentissage en ligne". Une analyse SWOT présentée par l'EHL examine les institutions confrontées aux défis posés par la pandémie, comme illustré ci-dessous.







Activité : Pour explorer l'outil SWOT, il existe plusieurs possibilités en ligne, comme suit :

- ❖ [CANVA](#)
- ❖ [Paradigme visuel](#)

## Références bibliographiques

1. 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>) et Punie, Y., éditeur(s), Redecker, C., European Framework for the Digital Competence of Educators : DigCompEdu , EUR 28775 EN, Office des publications de l'Union européenne, Luxembourg, 2017, ISBN 978-92-79-73718-3 (print),978-92-79-73494-6 (pdf), doi:10.2760/178382 (print),10.2760/159770 (online), JRC107466.
2. Cattaneo et al. (2022), "How digitalized are vocational teachers ? Assessing digital competence in vocational education and looking at its underlying factors", *Computers & Education*, Volume 176, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104358>
3. Findeisen, S., Wild, S. General digital competences of beginning trainees in commercial vocational education and training. *Empirical Res Voc Ed Train* **14**, 2 (2022). <https://doi.org/10.1186/s40461-022-00130-w>
4. EPRS | European Parliamentary Research Service (2022), [Repenser l'éducation à l'ère numérique](#)
5. Muñoz et al. (2021), "Teacher collaboration and students' digital competence - evidence from the SELFIE tool", *European Journal of Teacher Education*, <https://doi.org/10.1080/02619768.2021.1938535>.
6. [La roue des compétences numériques - Un outil interactif en ligne qui cartographie les compétences numériques](#)
7. [Le cadre de compétences numériques \(vidéo\)](#)
8. [Apprendre à nager dans l'océan numérique : LE CADRE DE COMPÉTENCES NUMÉRIQUES POUR LES CITOYENS \(V. 2.1\)](#)
9. [Analyser un indicateur et comparer les pays](#)
10. [ANALYSE DES FORCES ET FAIBLESSES \(SWOT\)](#)
11. [DIGCOMP 2.0 LE CADRE DE COMPÉTENCES NUMÉRIQUES POUR LES CITOYENS LES COMPÉTENCES](#)
12. [DigComp en action : S'inspirer, agir. Guide de l'utilisateur du cadre européen de compétences numériques](#)
13. [Rapport DigComp at Work et Guide de mise en œuvre DigComp at Work](#)
14. [Développer les compétences numériques pour l'employabilité : Engager et soutenir les parties prenantes avec l'utilisation de DigComp](#)

---

<sup>16</sup> Sur <https://hospitalityinsights.ehl.edu/swot-analysis-digital-transformation-in-education>



**DigiGo - 2020-1-FR01-KA226-VET-094938**



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