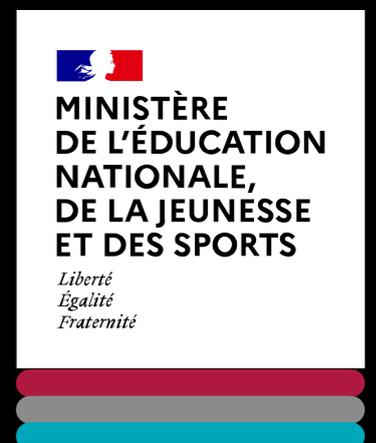


Les usages numériques : de la recherche à la classe, de la classe à la recherche

Présentation du
15 octobre 2021



Bruno De Lièvre



@Brunodelievre

Les usages numériques : de la recherche à la classe, de la classe à la recherche

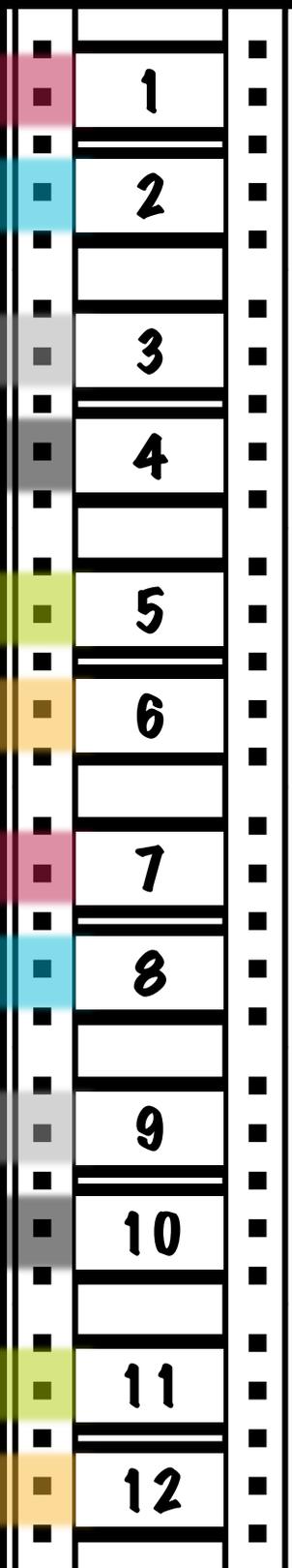
Présentation du
15 octobre 2021



Bruno De Lièvre



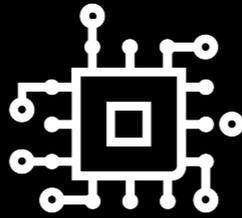
@Brunodelievre



1963



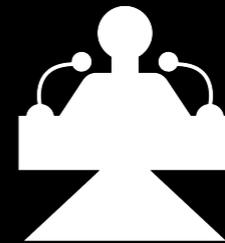
1984



1989



2000

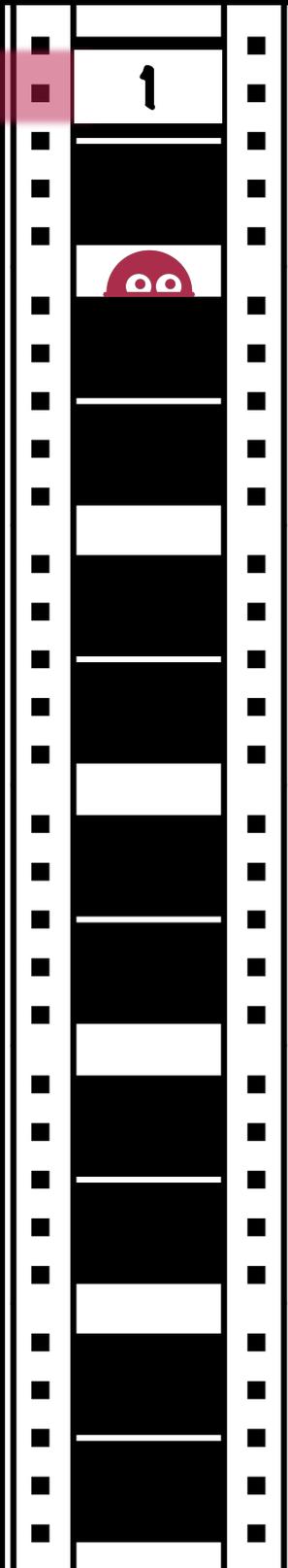


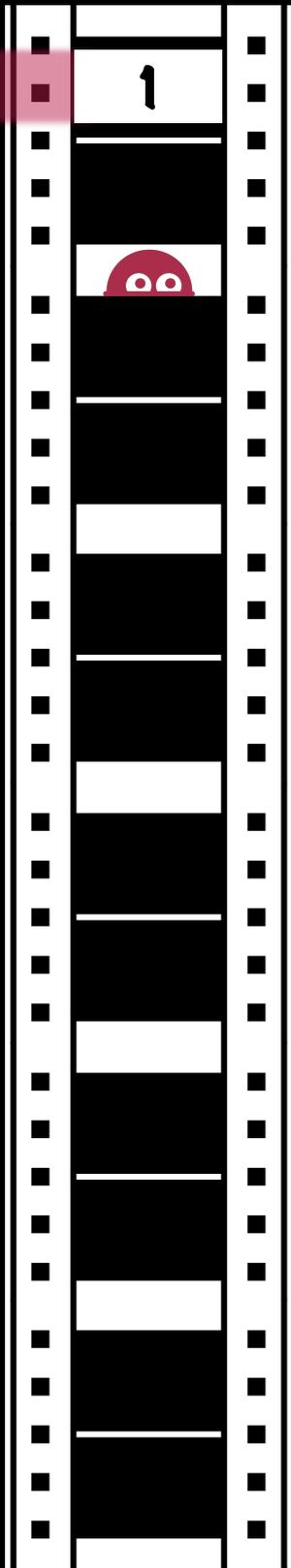
2016



2019







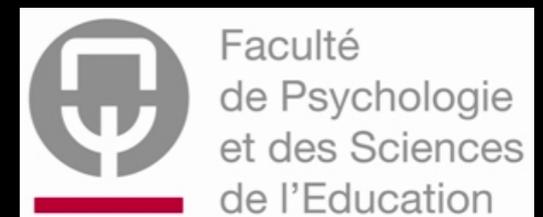
Le Numérique, de l'Europe à
Mons (Hainaut) en transitant par
les avancées en Fédération
Wallonie-Bruxelles

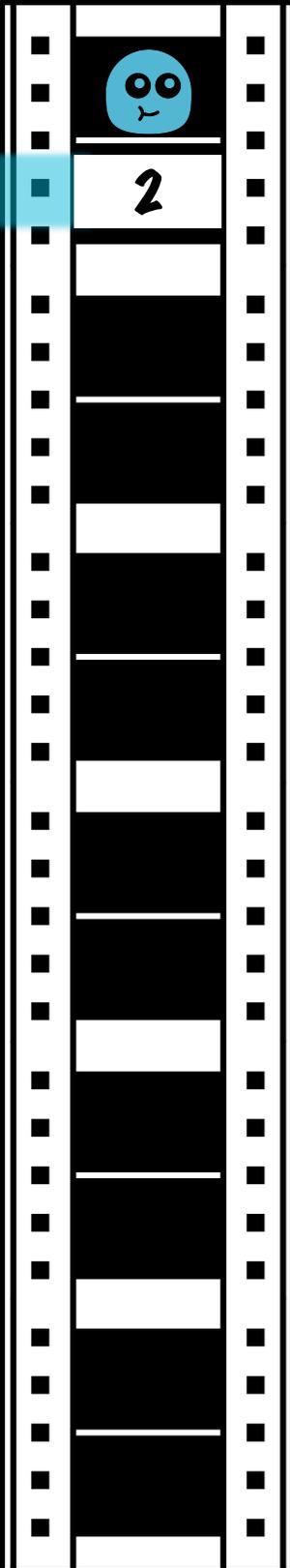
En s'arrêtant à
Mons (UMONS son
université), à la
FPSE et à l'IPN...



En s'arrêtant à
Mons (UMONS son
université), à la
FPSE et à l'IPN...

pour parler de
méthodologie et de
recherches autour
du numérique
éducatif





DIGITAL EDUCATION ACTION PLAN

2021 - 2027

© European Union, 2021

#DEAP #EUDigitalEducation

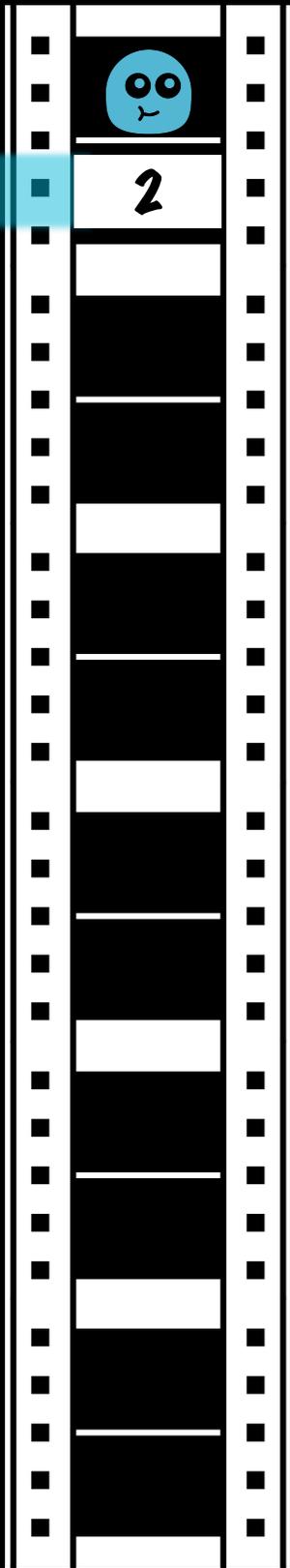


2

Priorité n° 1 — Favoriser le développement d'un écosystème d'éducation numérique hautement performant

-  **Action n° 1:** dialogue stratégique avec les États membres sur les facteurs favorisant le succès de l'éducation numérique
-  **Action n° 2:** recommandation du Conseil sur l'apprentissage hybride dans l'enseignement primaire et secondaire
-  **Action n° 3:** cadre européen relatif au contenu d'éducation numérique
-  **Action n° 4:** connectivité et mise à disposition d'équipements numériques dans les établissements d'enseignement
-  **Action n° 5:** plans de transformation numérique pour les établissements d'enseignement et de formation
-  **Action n° 6:** intelligence artificielle et utilisation des données dans le domaine de l'éducation et de la formation

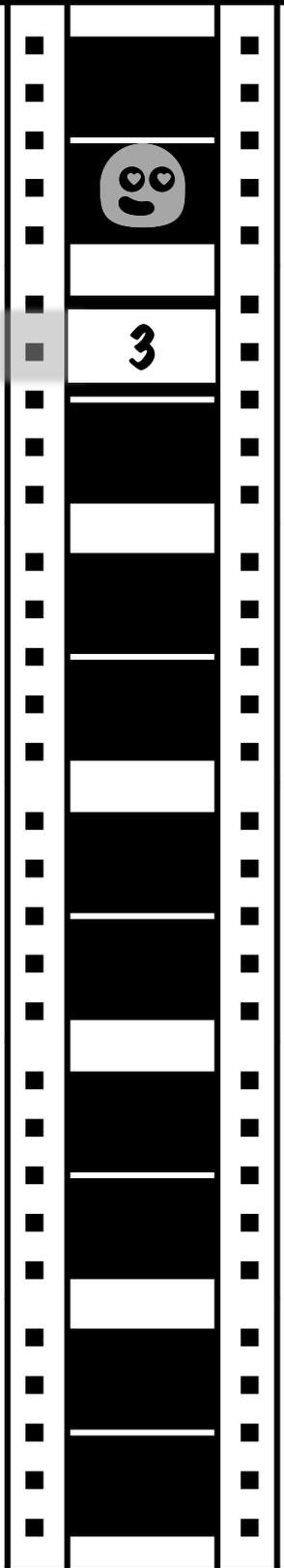




Priorité n° 2 — Renforcer les aptitudes et compétences numériques pour la transformation numérique

- 
• **Action n° 7:** lignes directrices communes à l'intention des enseignants et des éducateurs pour favoriser l'habileté numérique et lutter contre la désinformation par l'éducation et la formation
- 
• **Action n° 8:** mise à jour du cadre européen des compétences numériques afin d'y inclure les compétences liées à l'IA et aux données
- 
• **Action n° 9:** certificat européen de compétences numériques
- 
• **Action n° 10:** recommandation du Conseil pour une meilleure acquisition des compétences numériques par l'éducation et la formation
- 
• **Action n° 11:** collecte transnationale de données sur les compétences numériques des étudiants et fixation d'un objectif en matière de compétences numériques pour les apprenants au niveau de l'Union
- 
• **Action n° 12:** stages en matière d'accès au numérique
- 
• **Action n° 13:** participation des femmes aux STIM
- **Pôle d'éducation numérique**





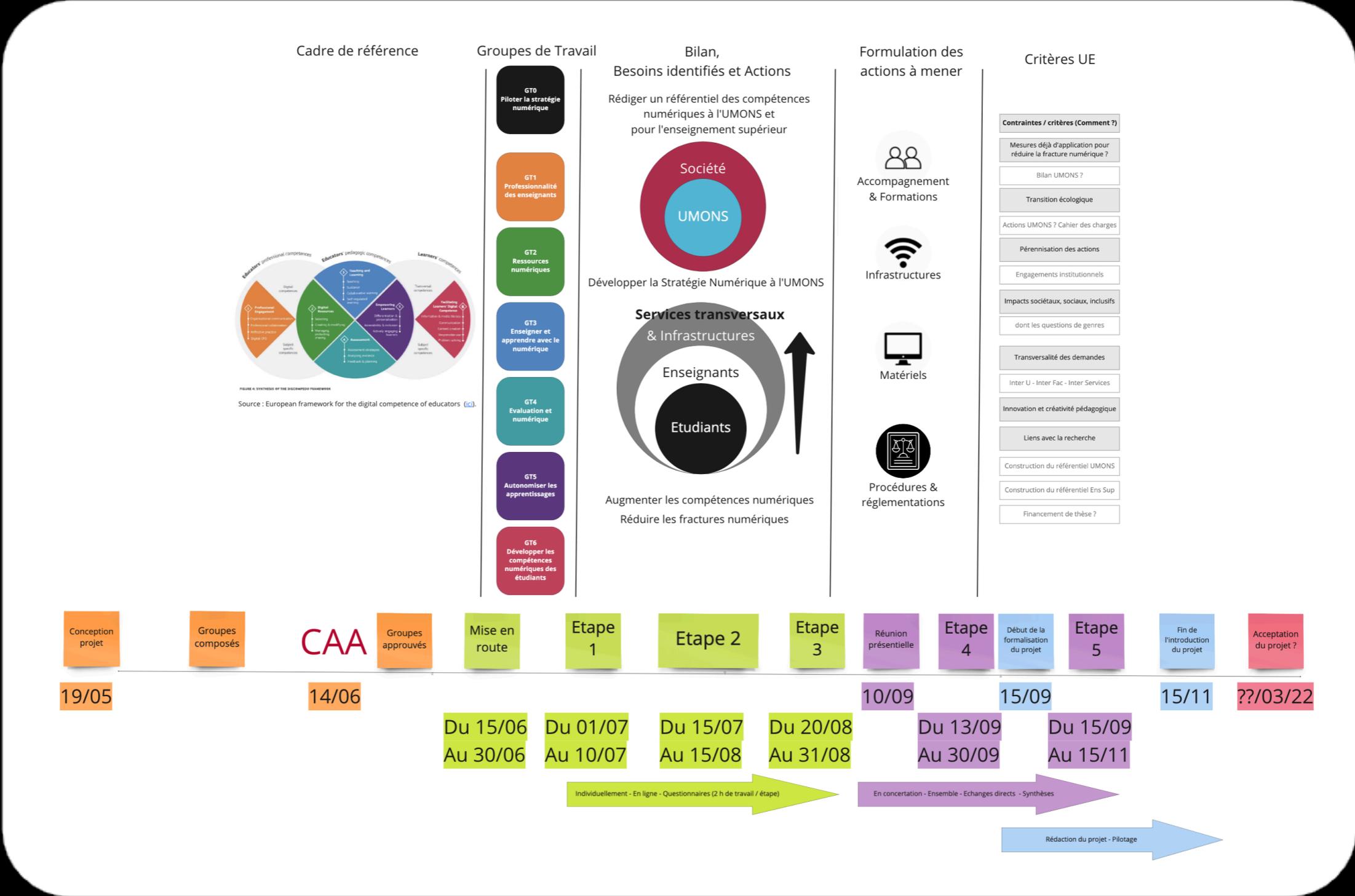
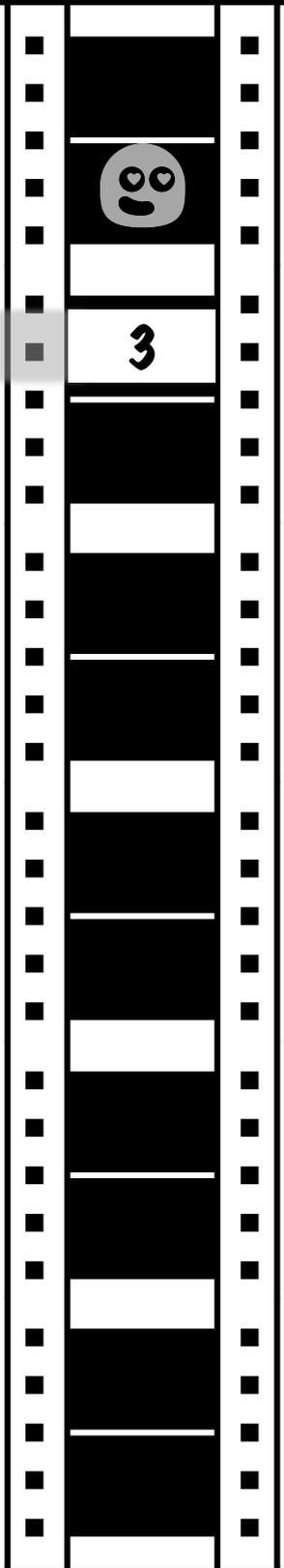
RRF – Stratégie numérique EES

Document de travail interne au groupe de travail et confidentiel

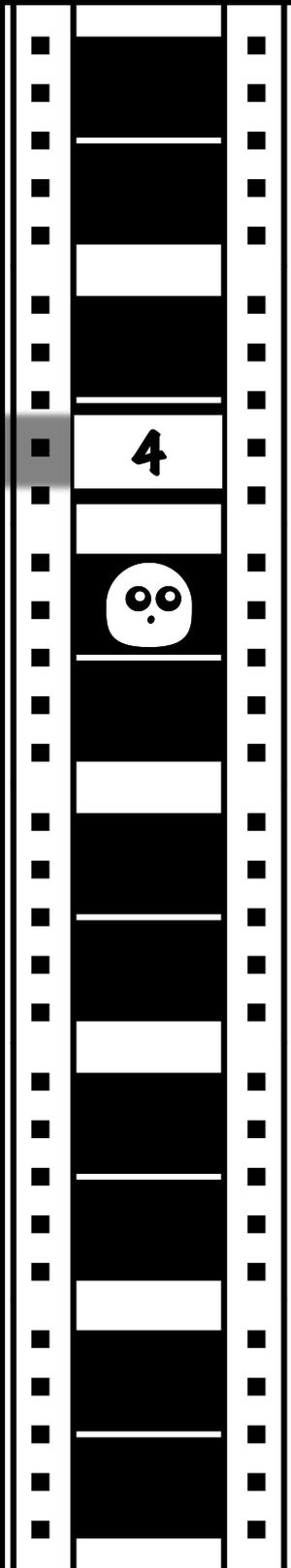


Valérie Glatigny

MINISTRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR,
DE L'ENSEIGNEMENT DE LA PROMOTION SOCIALE,
DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE, DES HÔPITAUX UNIVERSITAIRES, DE L'AIDE À LA JEUNESSE,
DES MAISONS DE JUSTICE, DE LA JEUNESSE, DES SPORTS ET DE LA PROMOTION DE BRUXELLES



Plan Stratégique UMONS



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

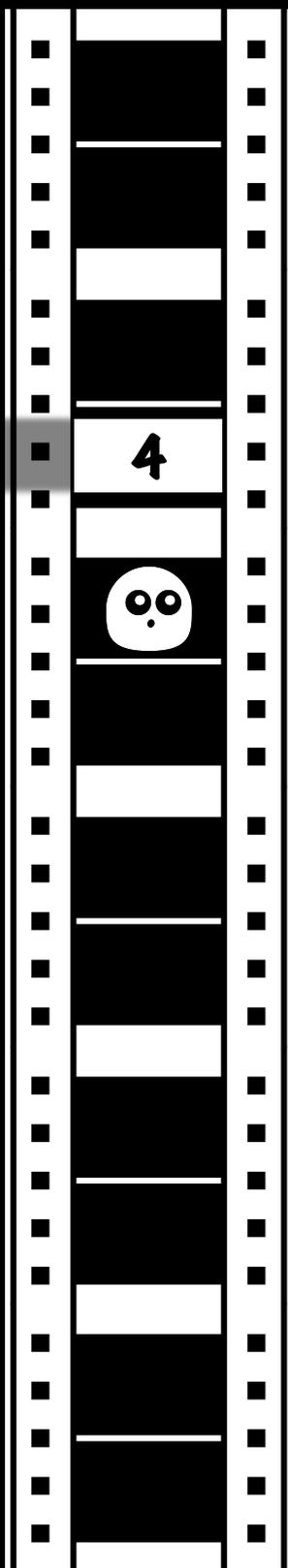
**STRATÉGIE NUMÉRIQUE
POUR L'ÉDUCATION**

#StrategieNumEDU

Octobre 2018

PACTE ENSEIGNEMENT
POUR UN D' XCELLENCE

Enseignement Fondamental



AXE 1

Définir les contenus et ressources numériques au service des apprentissages

1. Les apprentissages au et par le numérique au sein du tronc commun renforcé
2. Les compétences numériques au cours des dernières années du secondaire.....
3. Le développement du numérique au sein du plan de pilotage de l'établissement
4. Des ressources numériques de qualité pour tous

AXE 2

Accompagner et former les enseignants et les chefs d'établissement.....

1. La formation.....
2. L'accompagnement local

AXE 3

L'équipement des écoles.....

1. Approche renouvelée du financement du numérique éducatif
2. Investissement dans l'équipement numérique minimal.....
3. Equipement spécifique supplémentaire.....
4. Conseil, support et maintenance.....

AXE 4

Partager, communiquer, diffuser

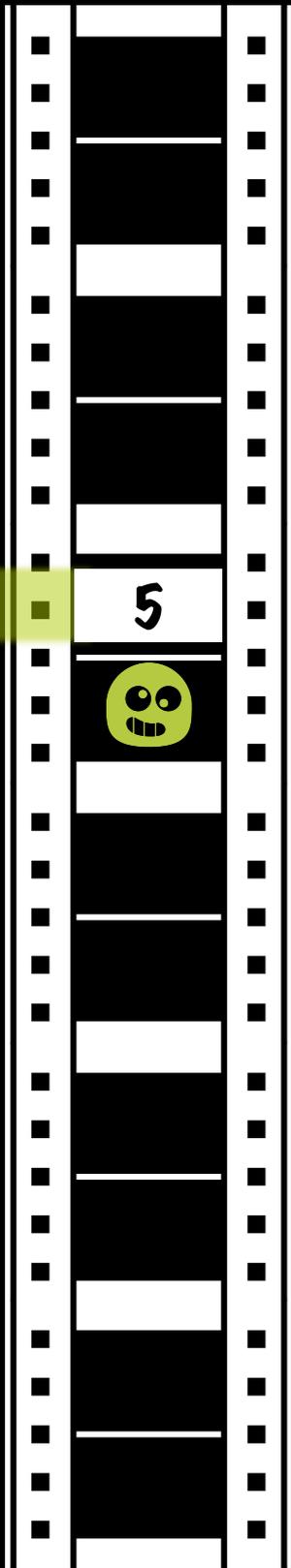
1. Créer une plateforme de ressources éducatives pour l'ensemble de la communauté éducative.....
2. L'écosystème numérique propre à chaque établissement

AXE 5

Développer la gouvernance numérique

1. Une transition numérique au service des acteurs du système éducatif
2. Une transition numérique assurant la simplification des procédures administratives et soutenant le pilotage du système et des établissements.....
3. Une transition numérique qui s'appuie sur des échanges de données sécurisés, et vise l'amélioration de la relation pédagogique et des conditions de travail des enseignants





Agence
du Numérique

digital
wallonia
.be

Équipement, usages et compétences
numériques des citoyens wallons

BAROMÈTRE 2021

de maturité numérique
des citoyens wallons



96%

des ménages disposent d'au moins un terminal numérique



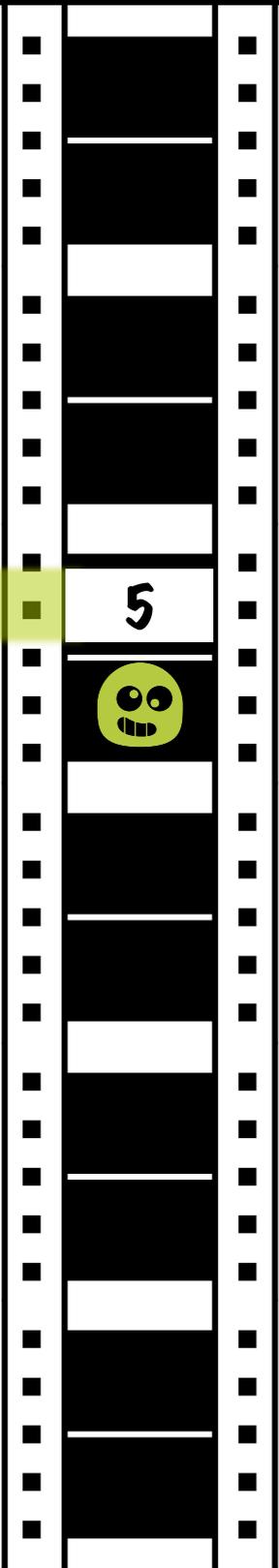
94% (+4)

des domiciles connectés



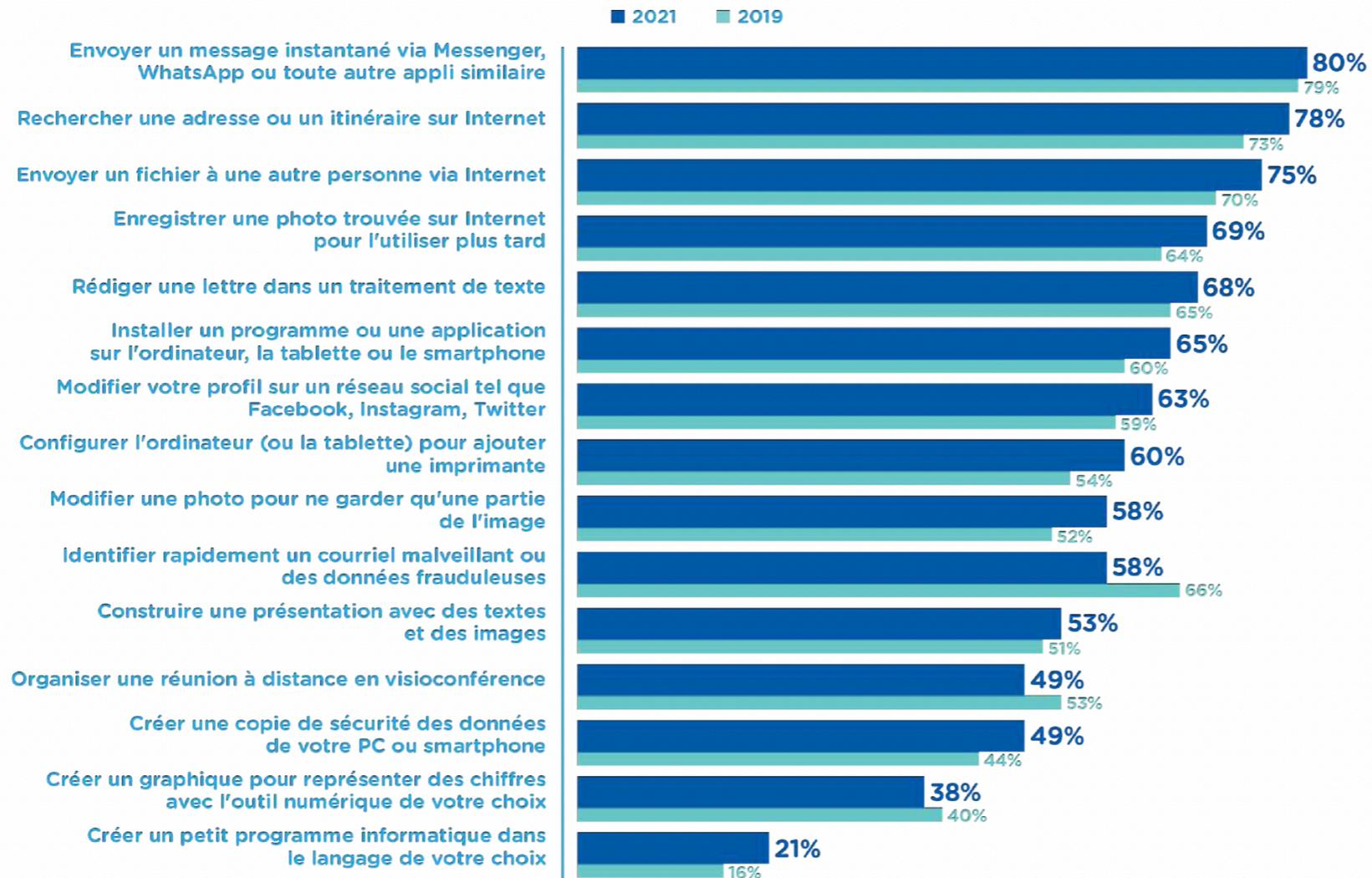
90% (+8)

des citoyens de 15 ans et plus utilisent Internet chaque jour
94% (+6) l'ont utilisé en 2020



Compétences numériques

Classement des 15 activités typiques selon le score moyen sur l'ensemble des Wallons de 15 ans et plus



Consommer



Produire



Agence du Numérique

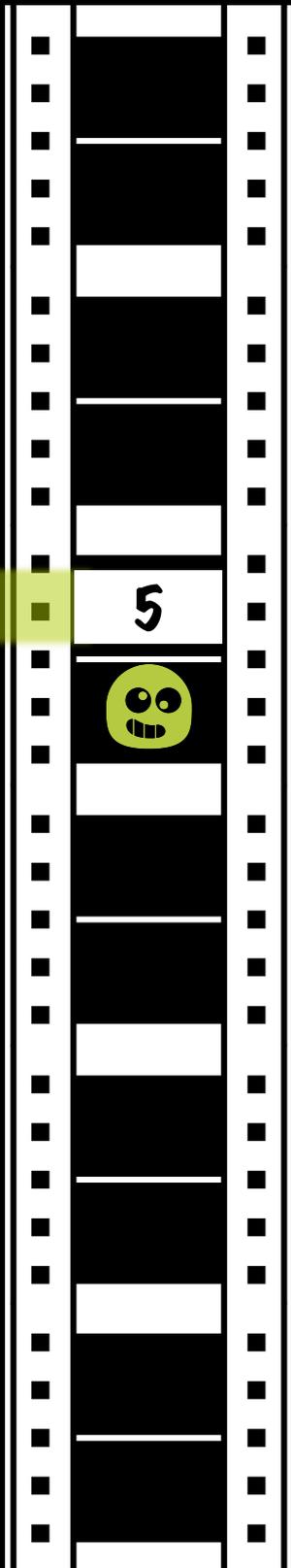
digital wallonia .be



Le niveau global des compétences est en hausse

56 (2019) → 59 (2021)

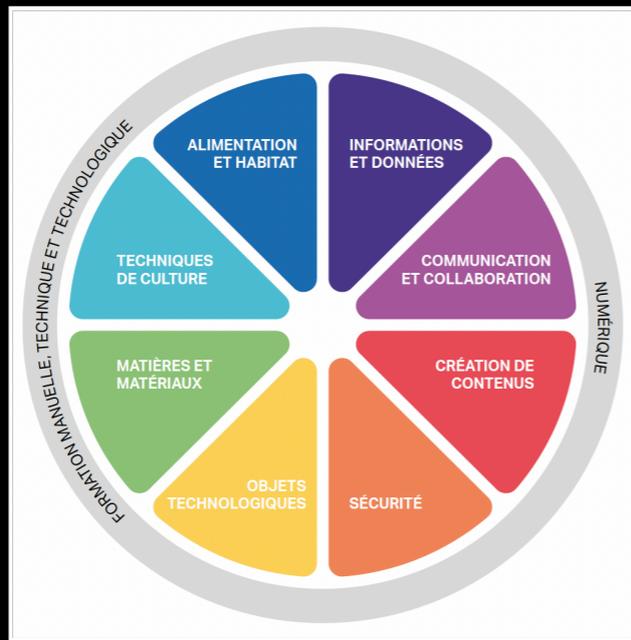
Il progresse surtout chez les femmes (+4,7) et peu chez les hommes (+0,3)



35% (+11)

des Wallons souhaiteraient bénéficier de formations pour améliorer leur maîtrise du numérique :

- **49%** des ... étudiants !
- **44%** des employés et chômeurs
- **24%** des ouvriers et inactifs



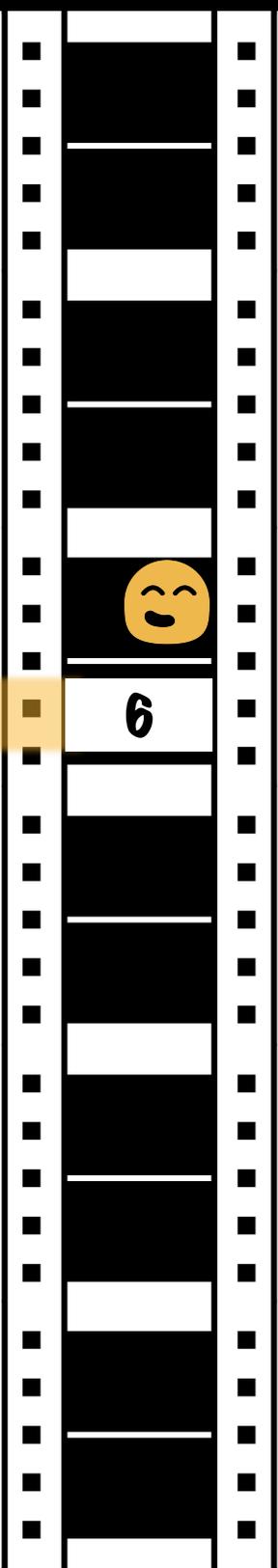
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	S1	S2	S3
--	----	----	----	----	----	----	----	----	----

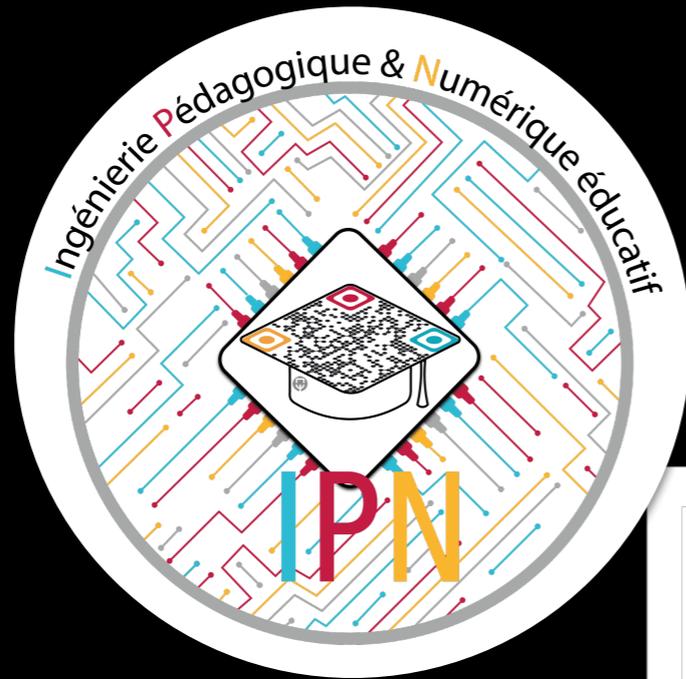
Formation manuelle, technique et technologique

ALIMENTATION		X		X		X			X
HABITAT		X			X			X	
TECHNIQUES DE CULTURE			X		X				X
MATIÈRES ET MATÉRIAUX	X	X		X		X	X	X	
OBJETS TECHNOLOGIQUES				X		X	X	X	X

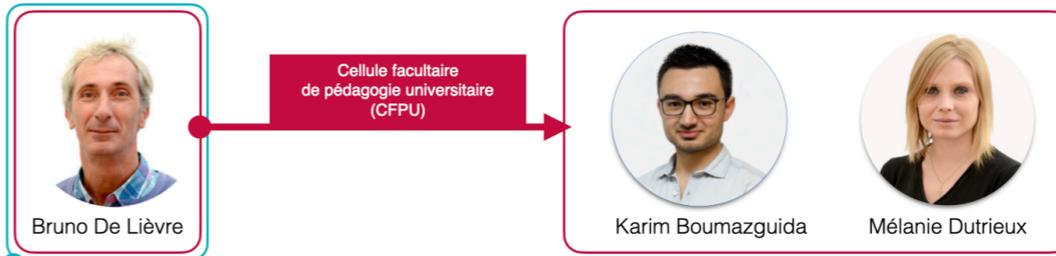
Numérique

INFORMATIONS ET DONNÉES			X	X			X	X	
COMMUNICATION ET COLLABORATION					X		X		X
CRÉATION DE CONTENUS			X	X	X	X	X	X	X
SÉCURITÉ						X	X		

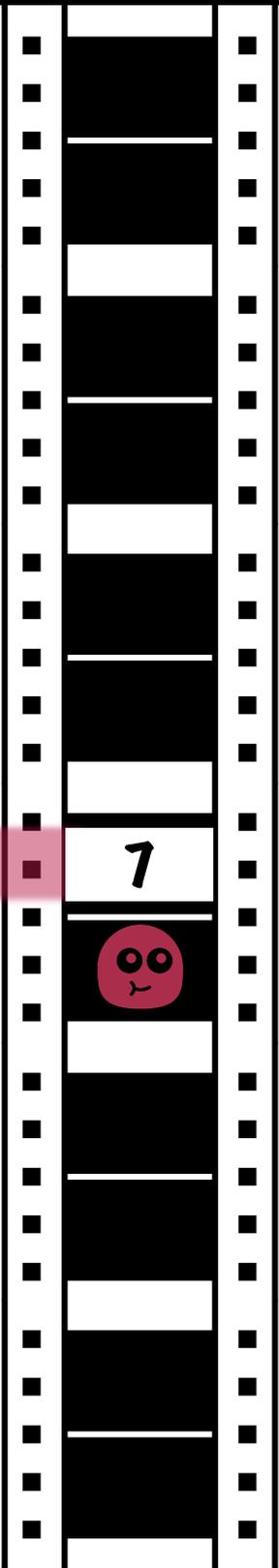




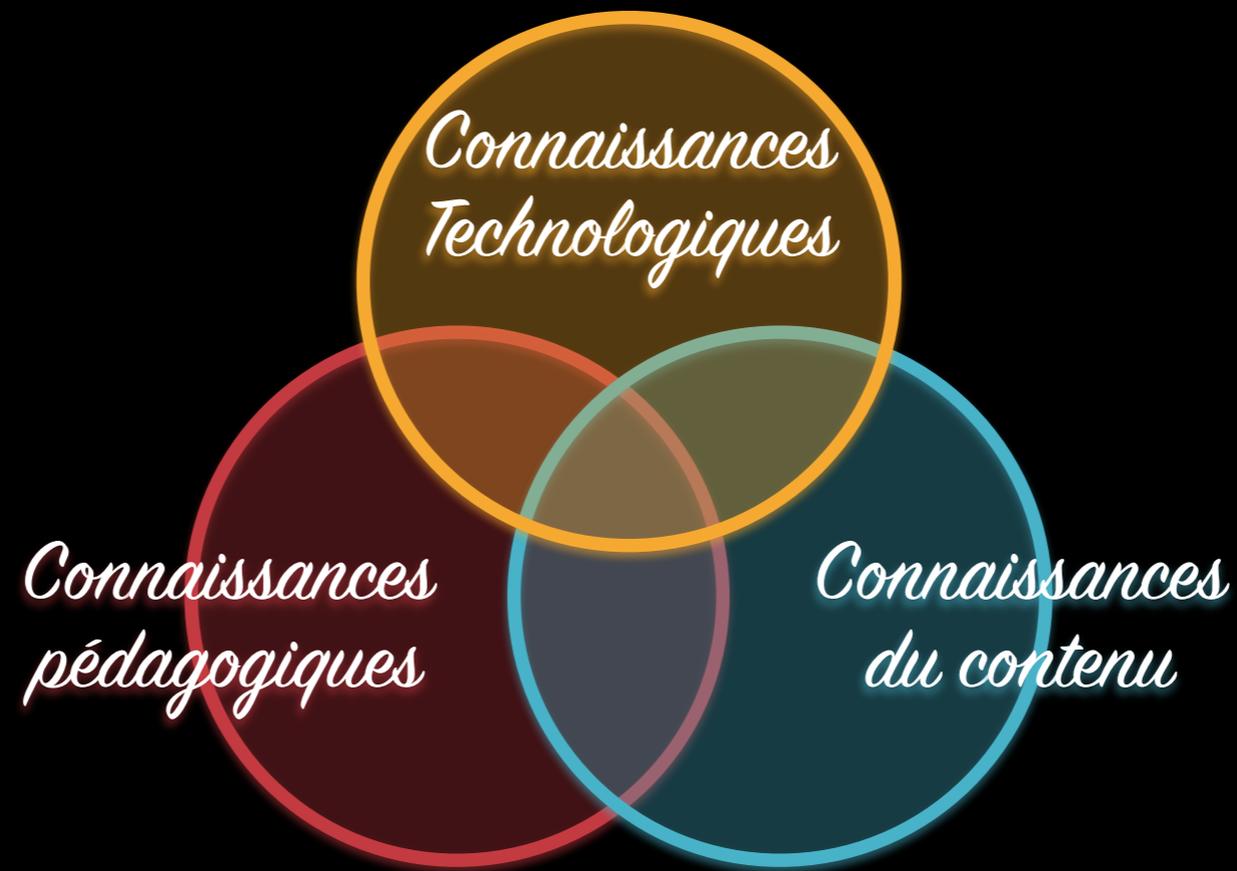
Faculté
de Psychologie
et des Sciences
de l'Éducation



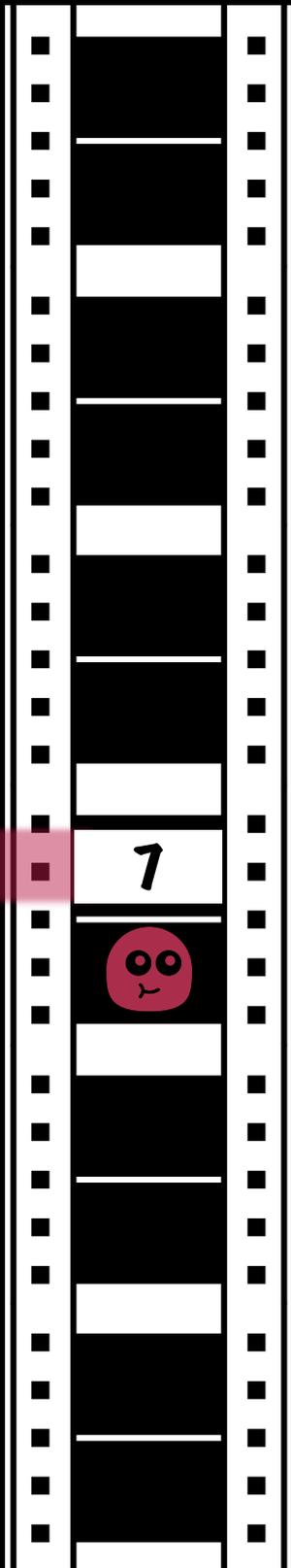
Ingénierie Pédagogique et Numérique éducatif (IPN)

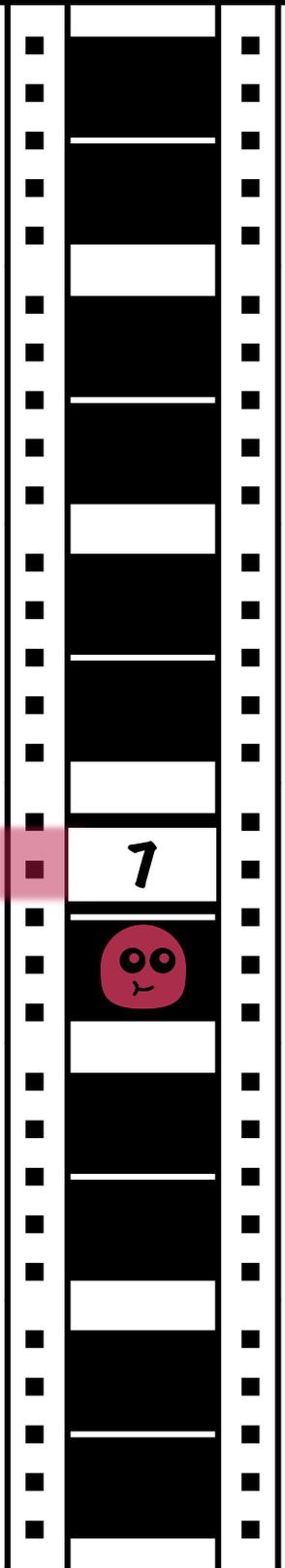


Technology **P**edagogy **A**nd **C**ontent **K**nowledge



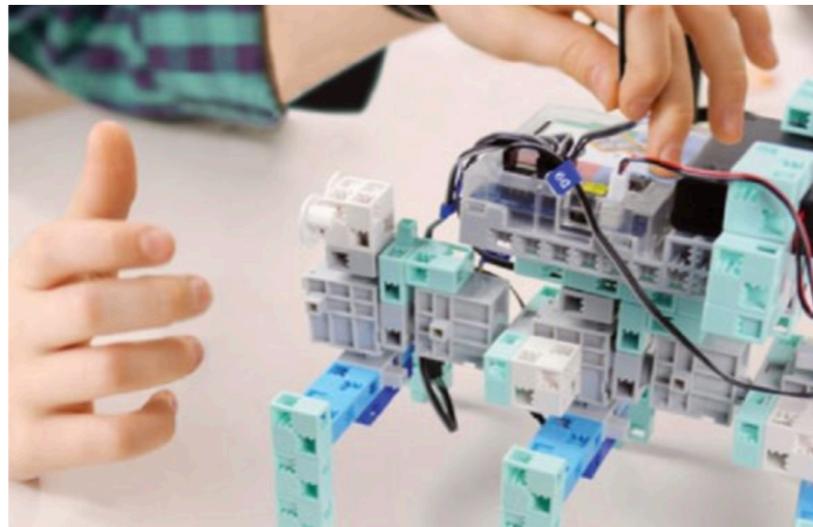
Koelher, Mishra & Cain (2013)





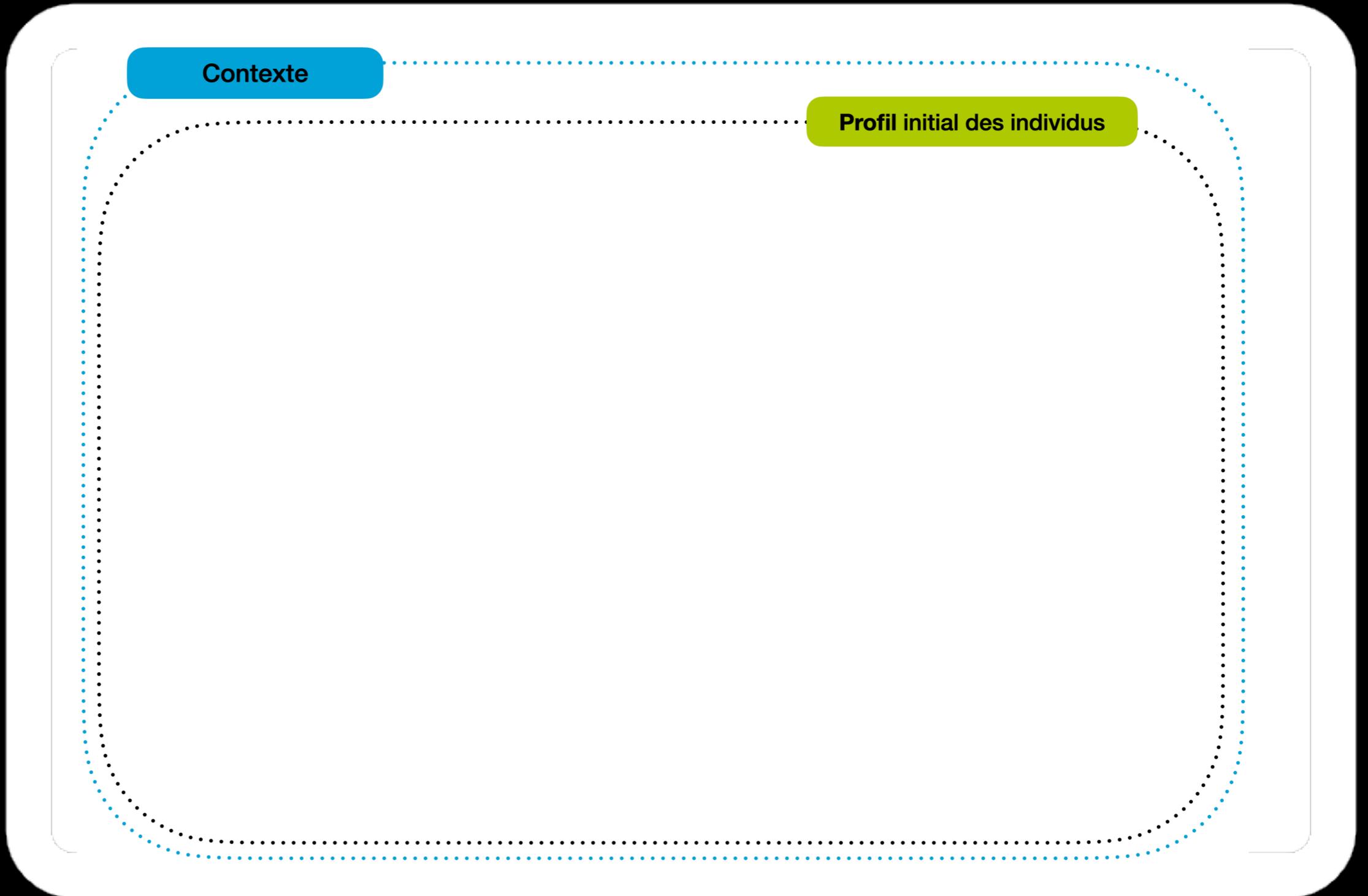
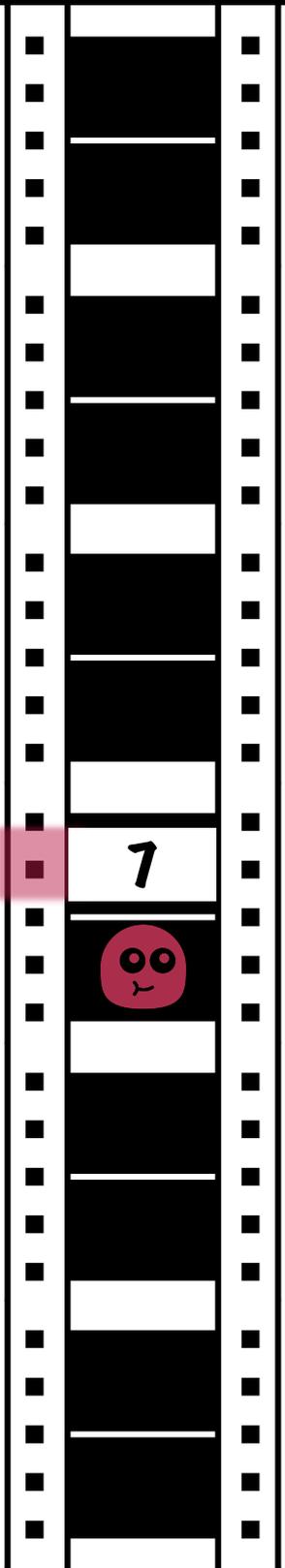
Contexte

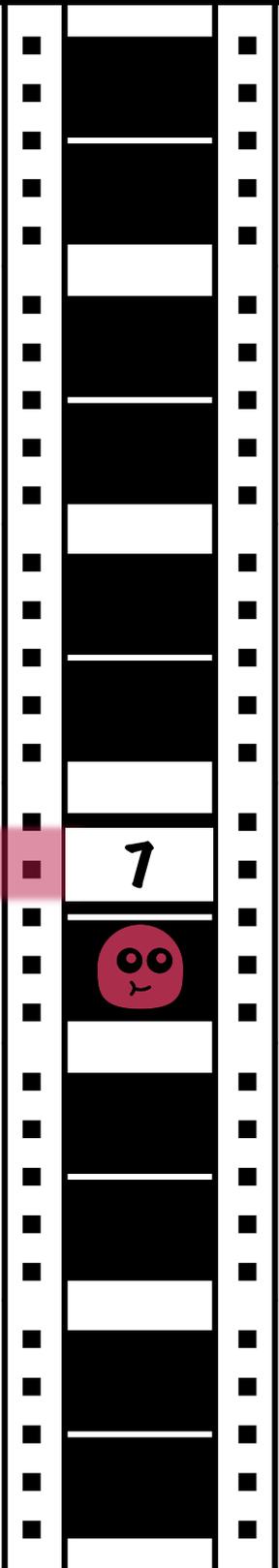
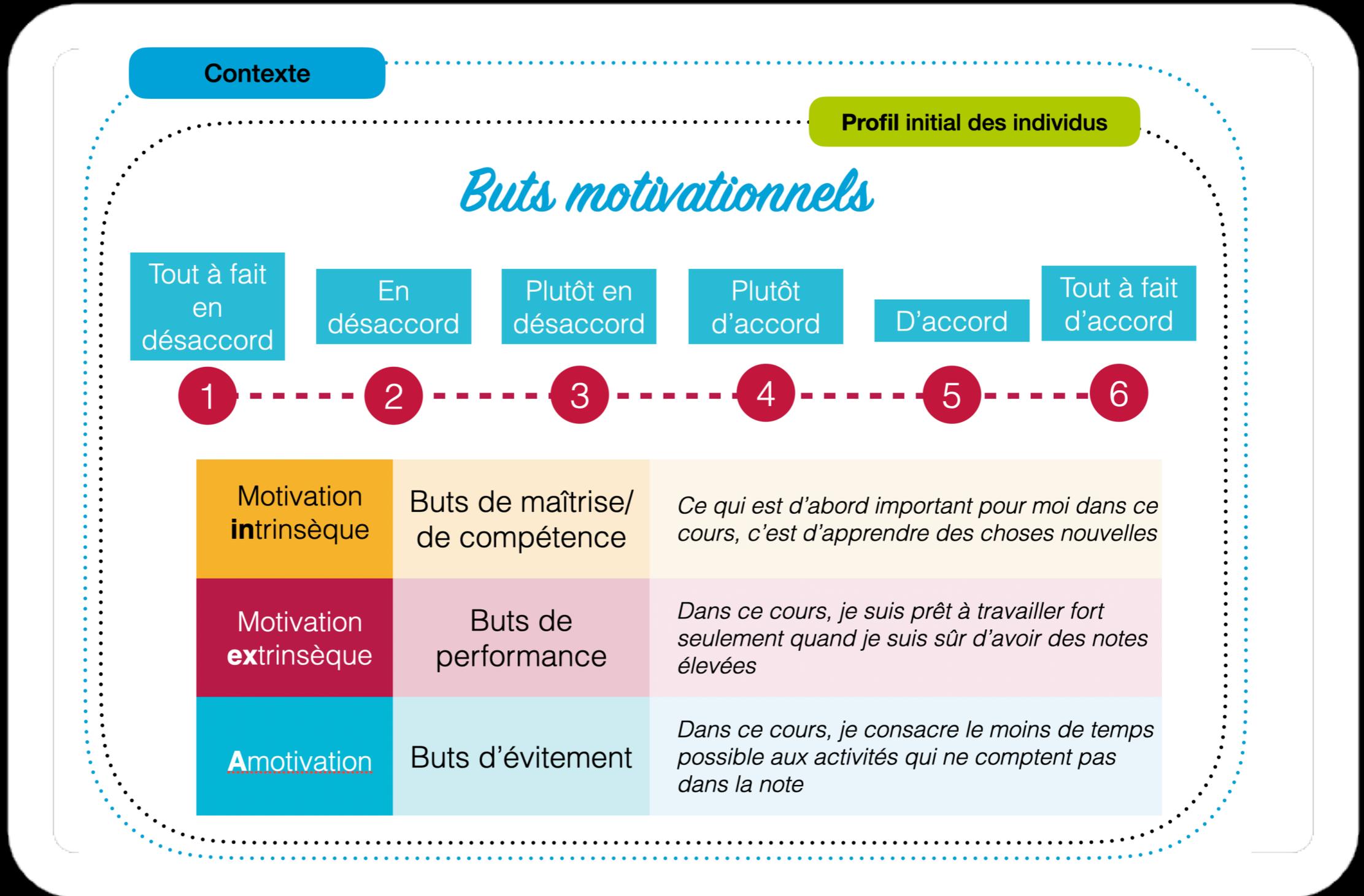
Contexte

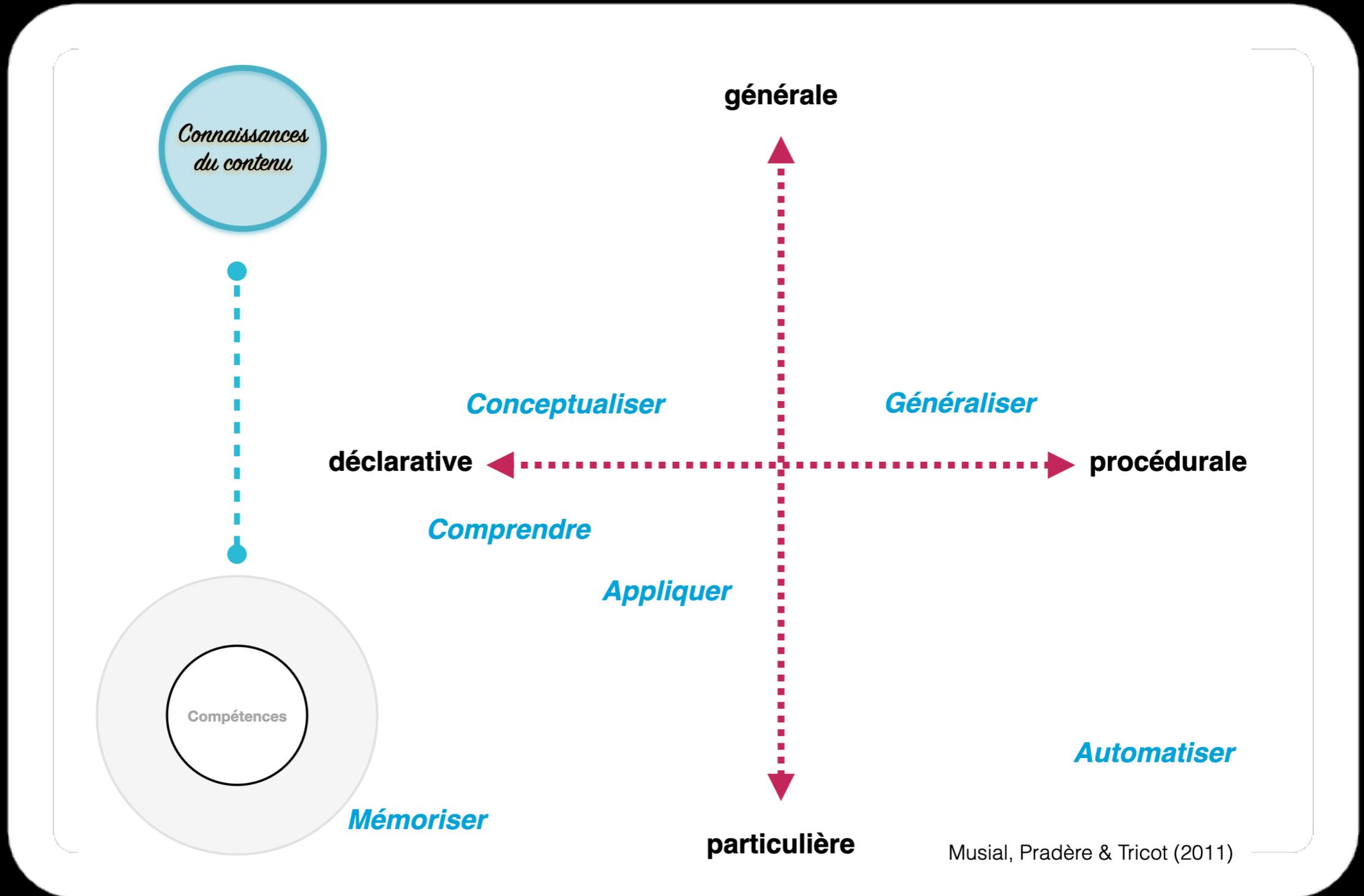
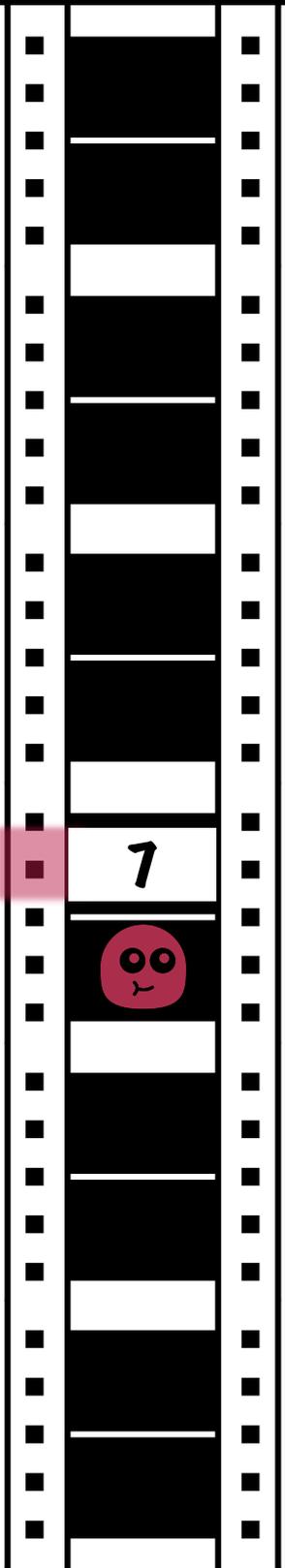


7

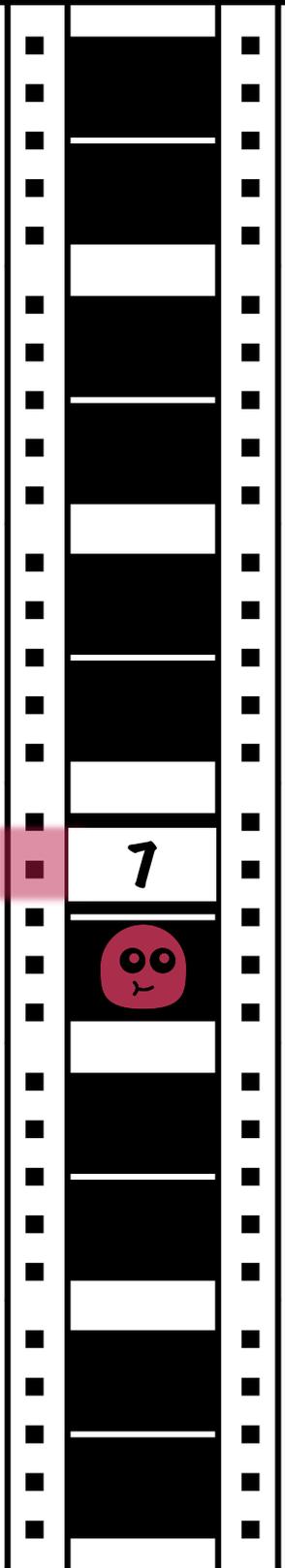






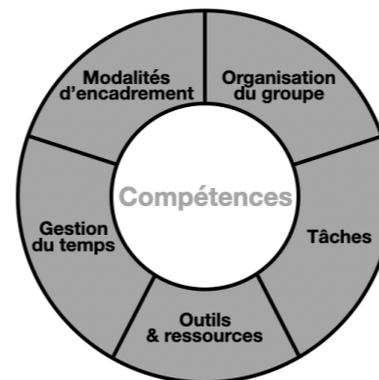


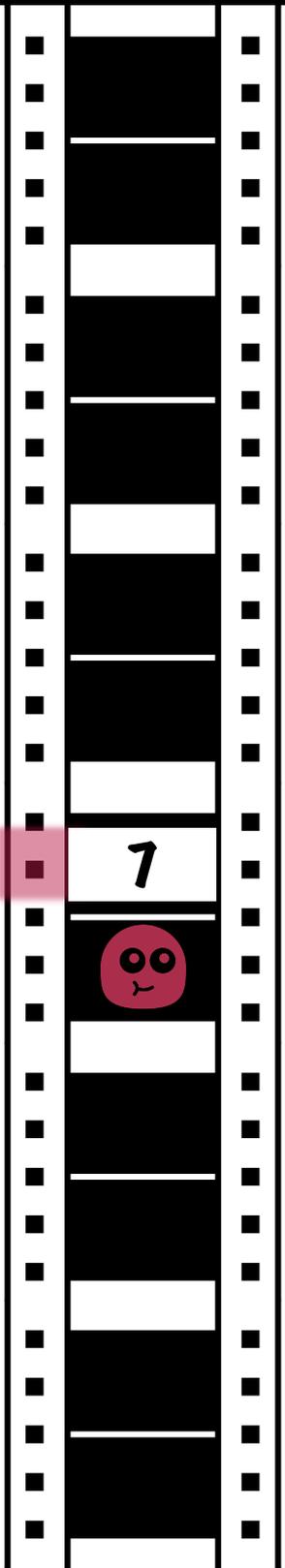
Musial, Pradère & Tricot (2011)



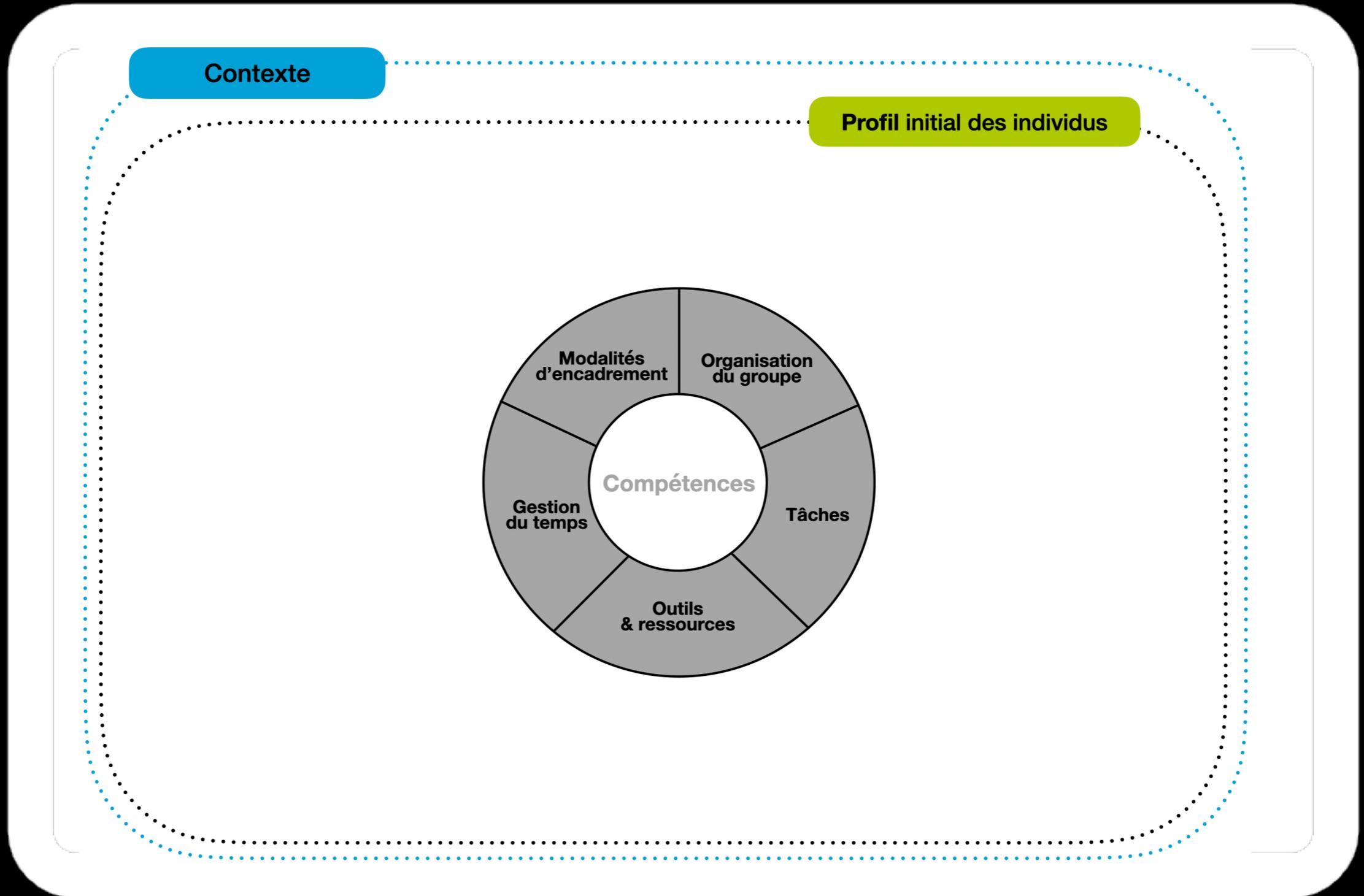
Contexte

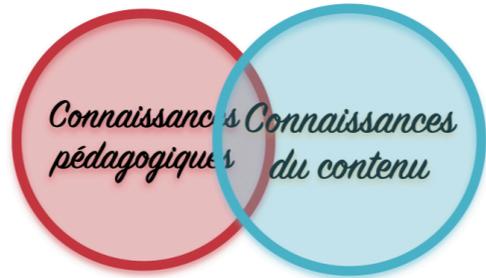
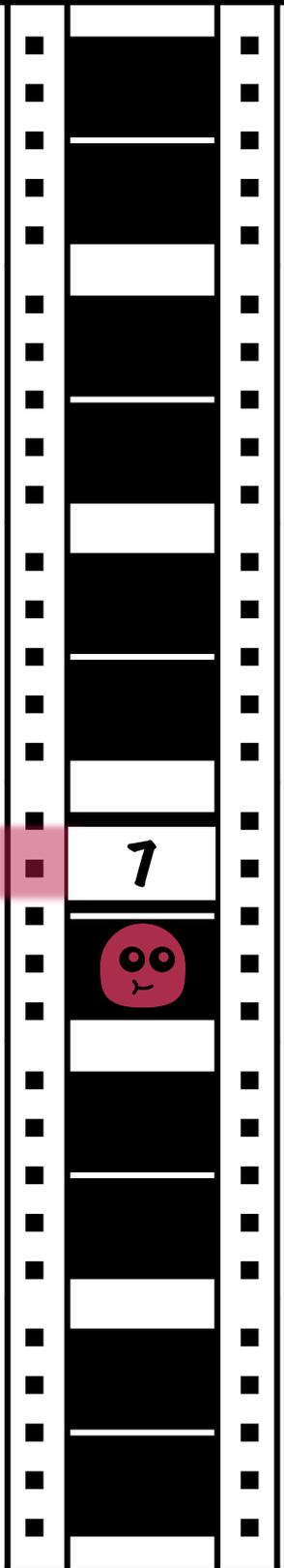
Profil initial des individus





7





Générer des tâches d'apprentissage

Etude

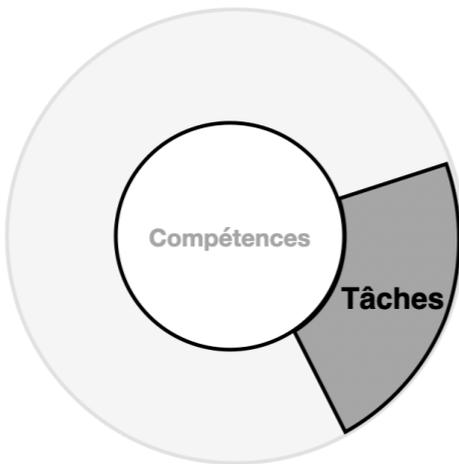
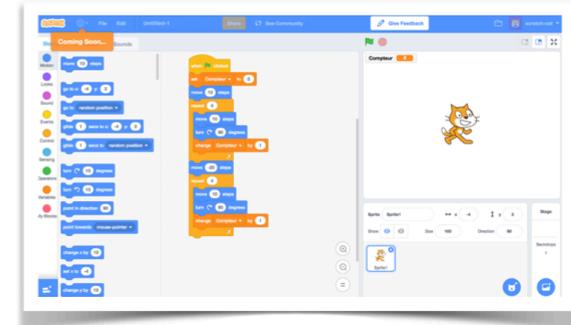


Recherche d'informations



WIKIPÉDIA
L'Encyclopédie libre

Résolution de problème

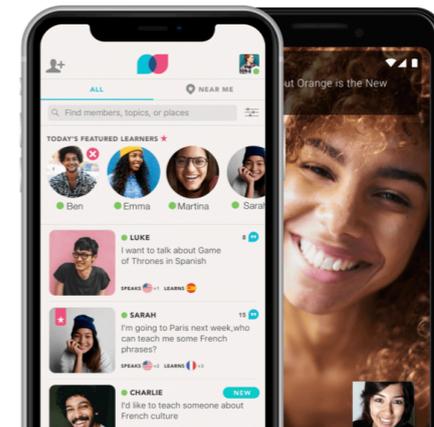


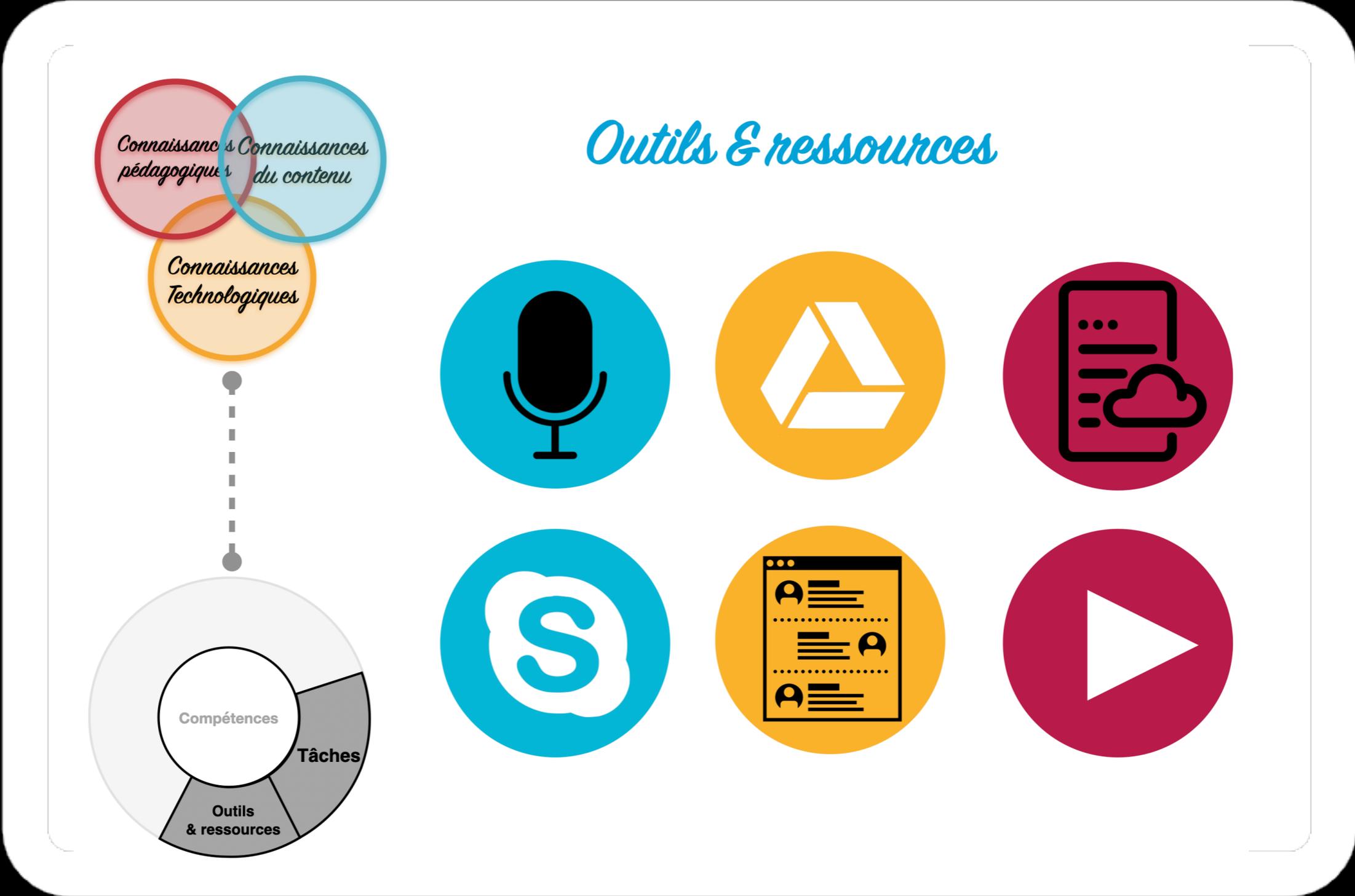
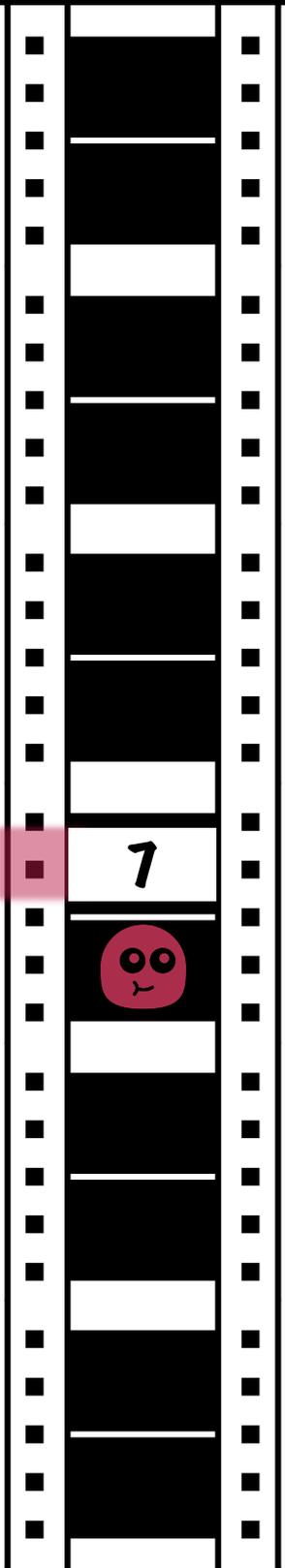
Jeux

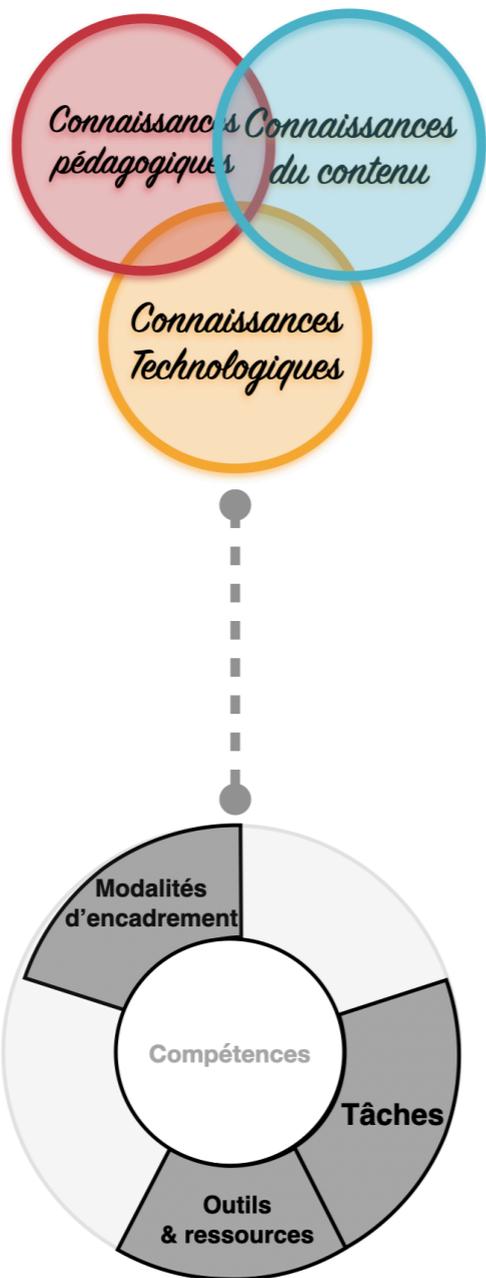
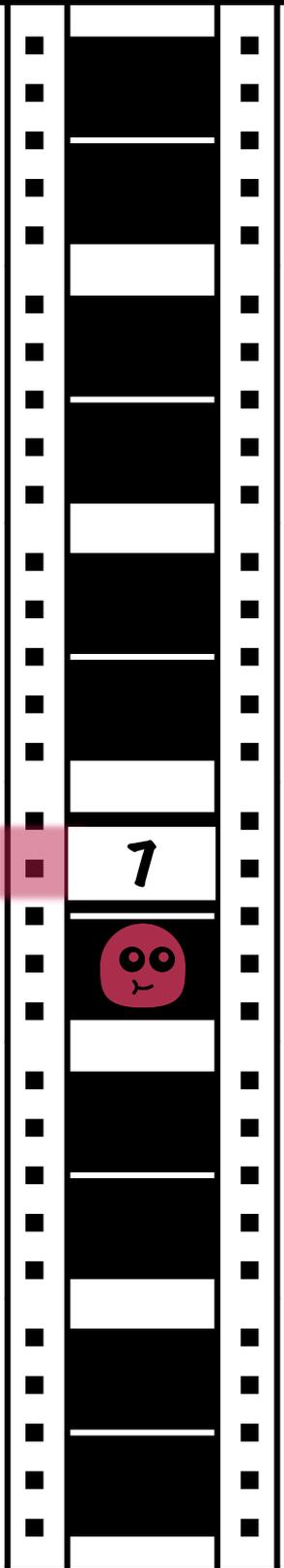


Musial,
Pradère &
Tricot (2011)

Dialogue



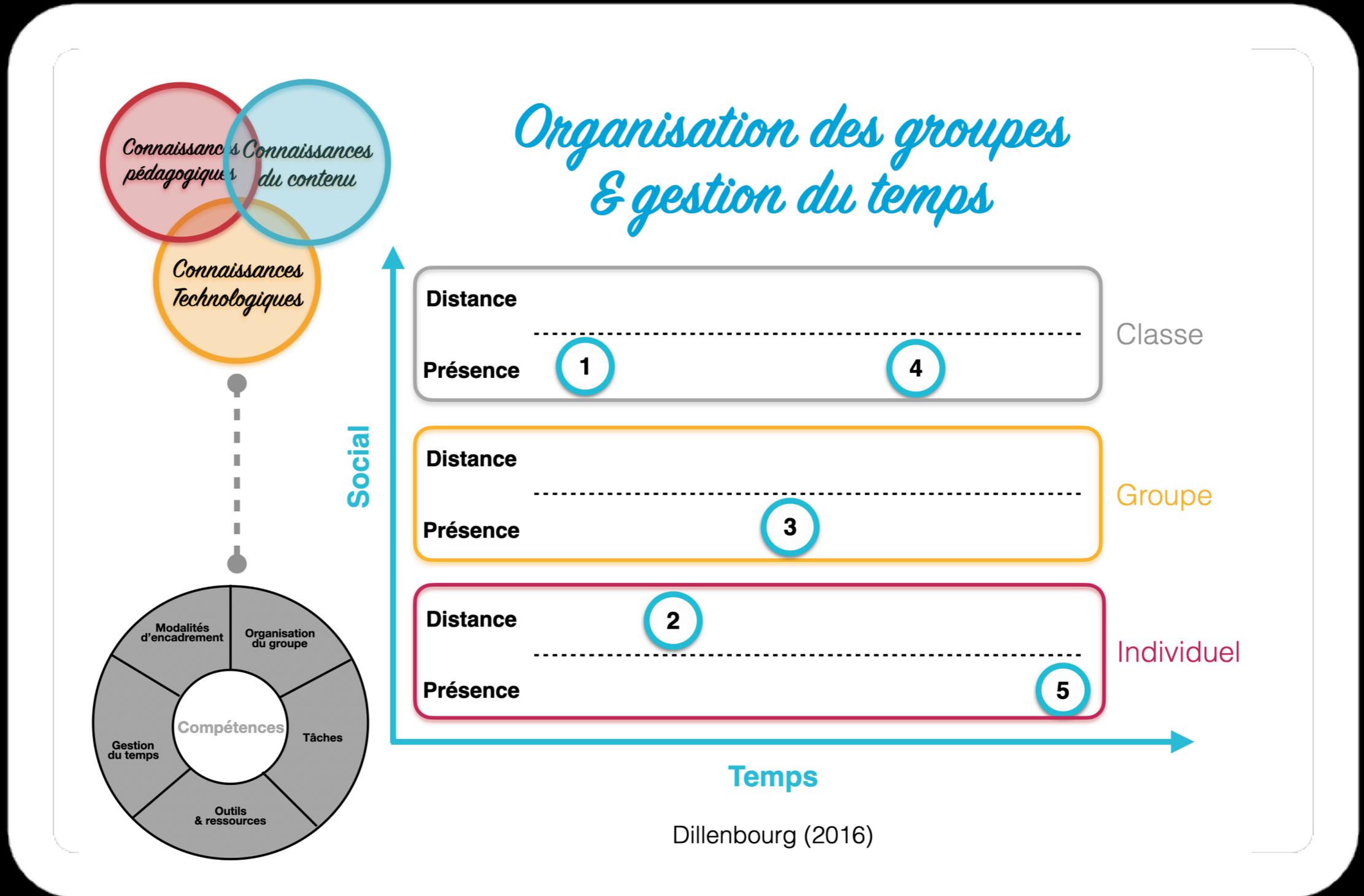
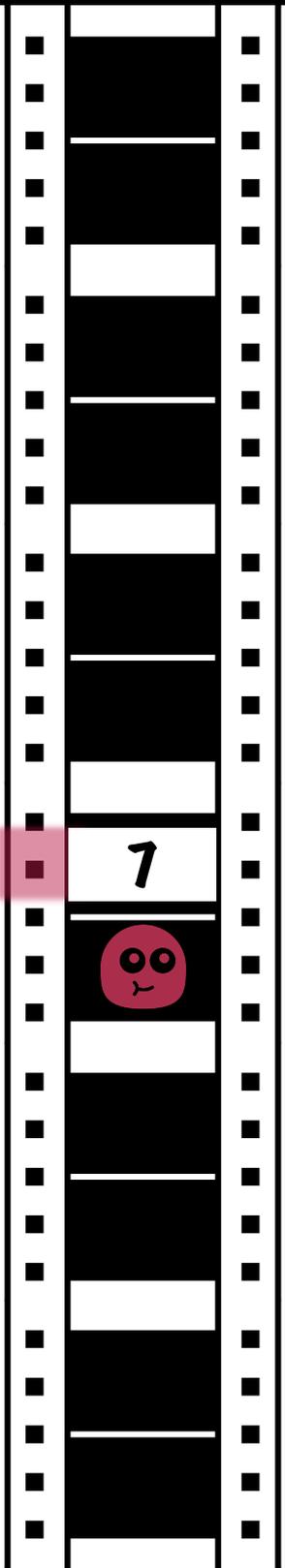


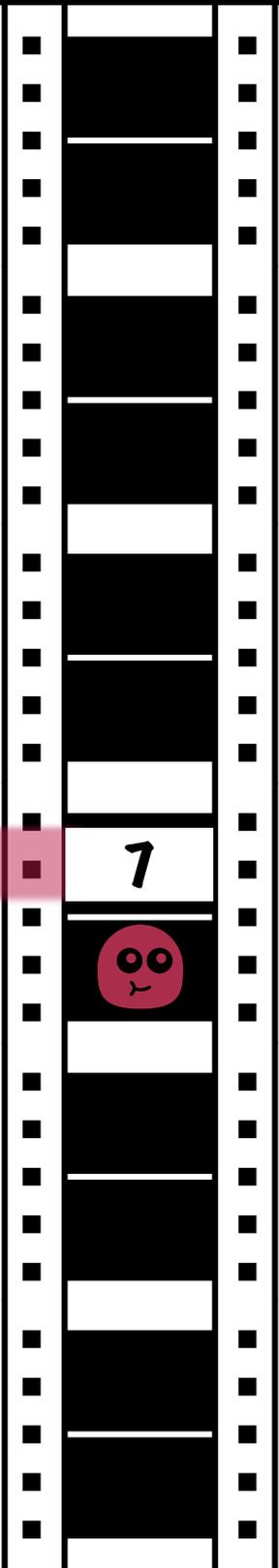
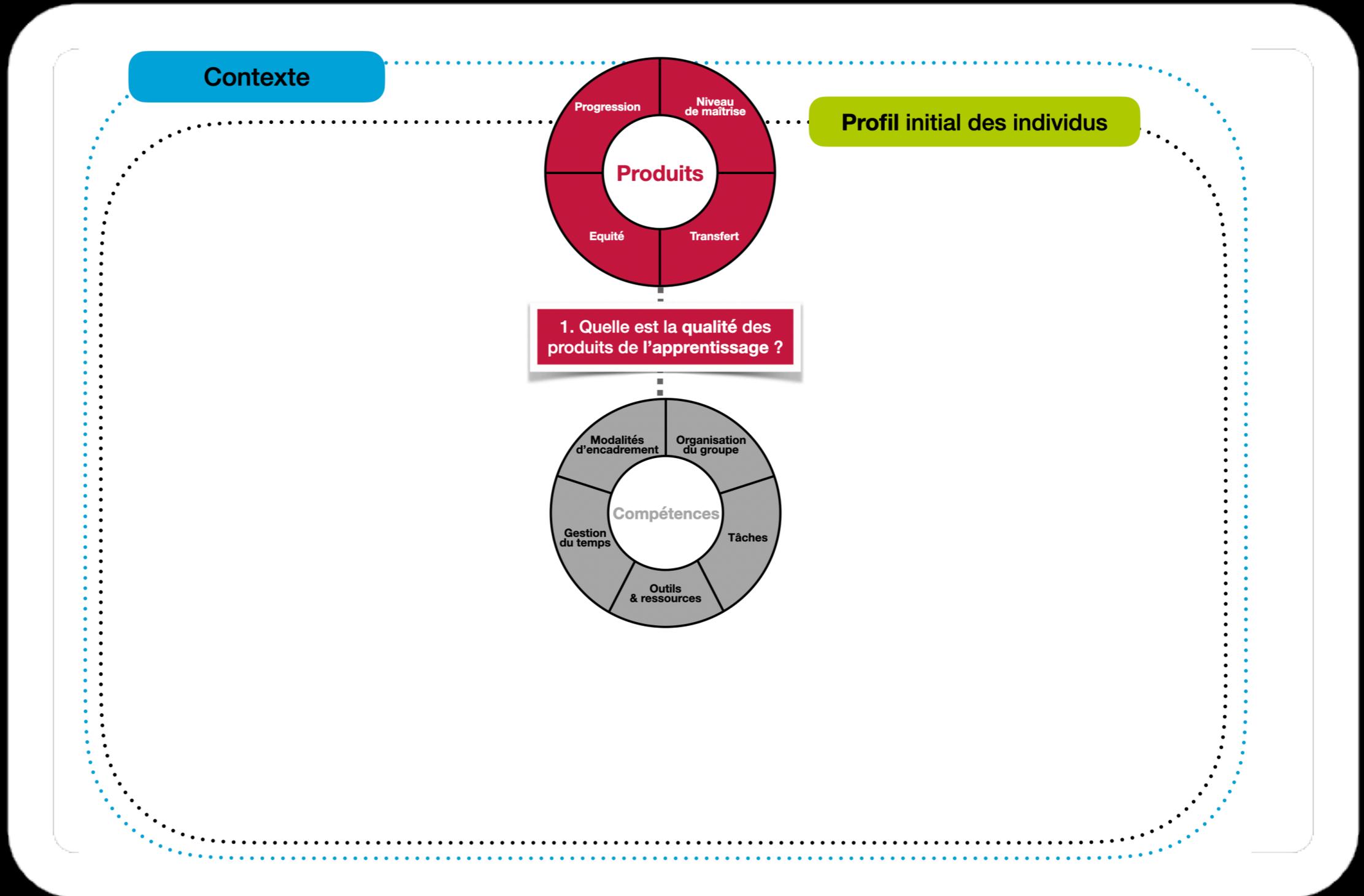


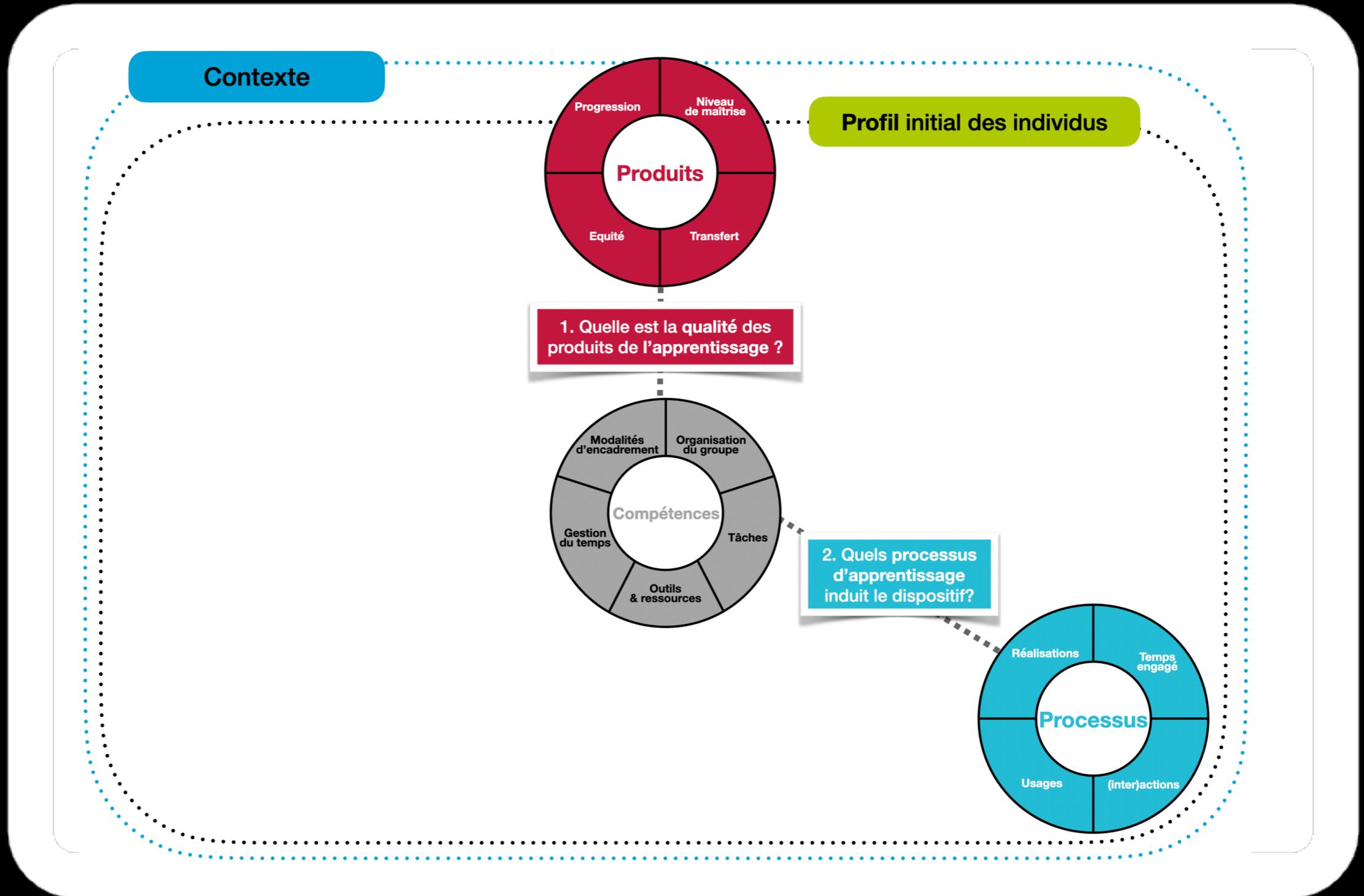
Modalités d'encadrement

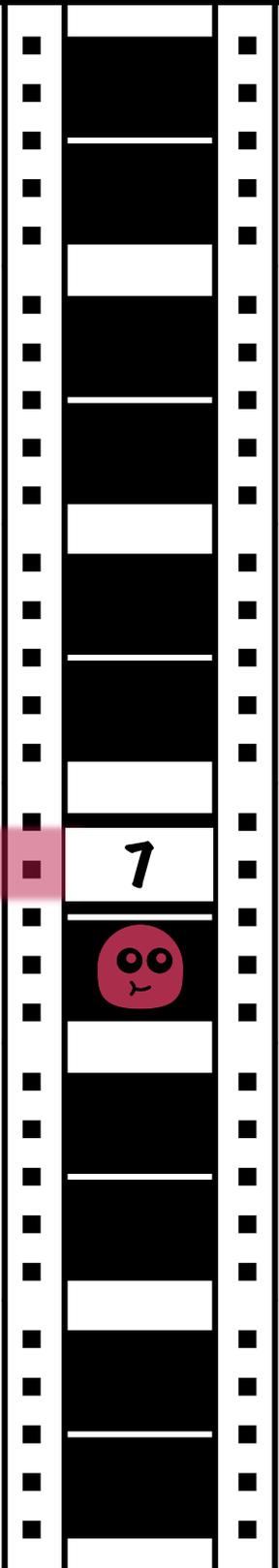
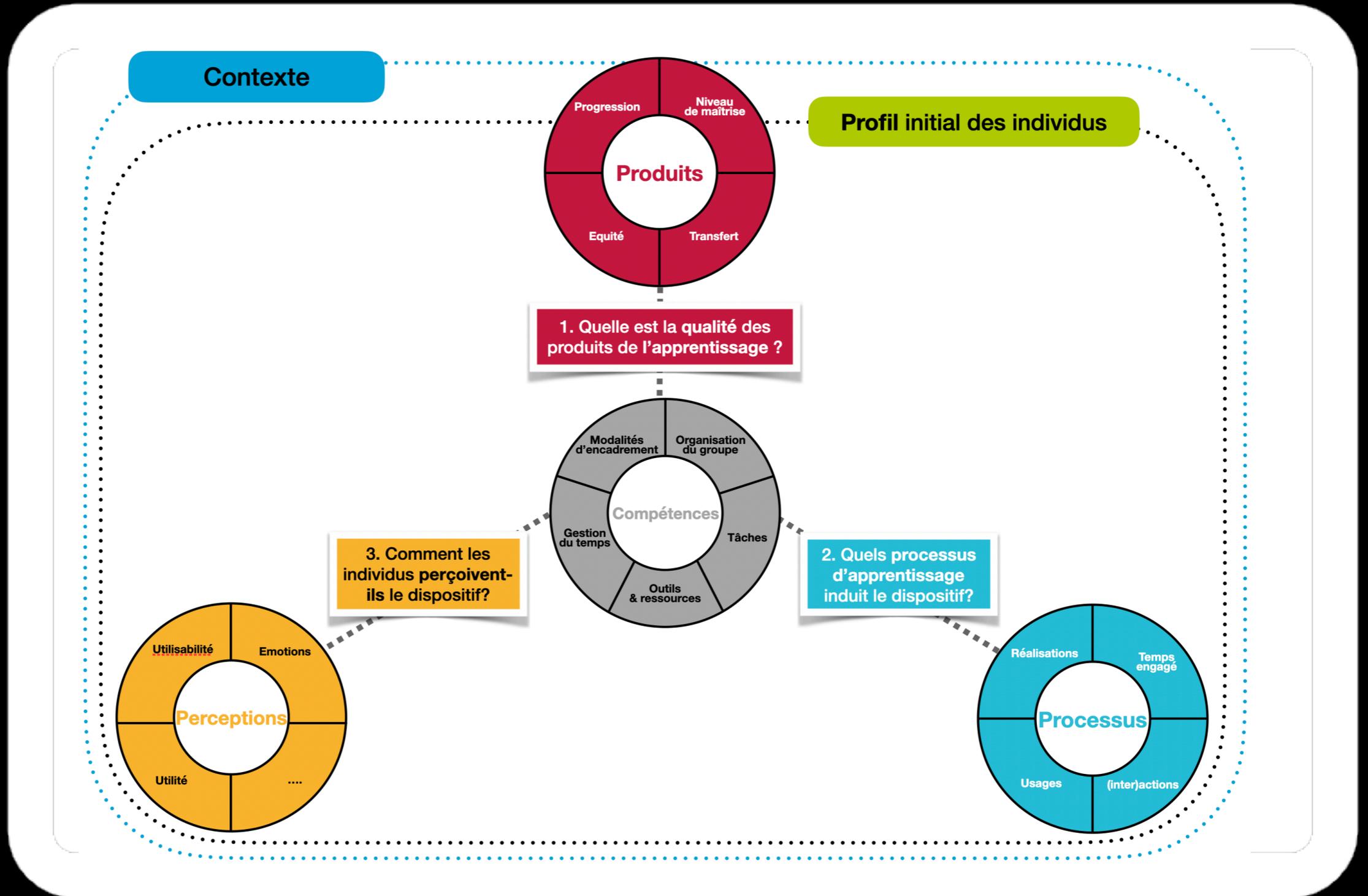


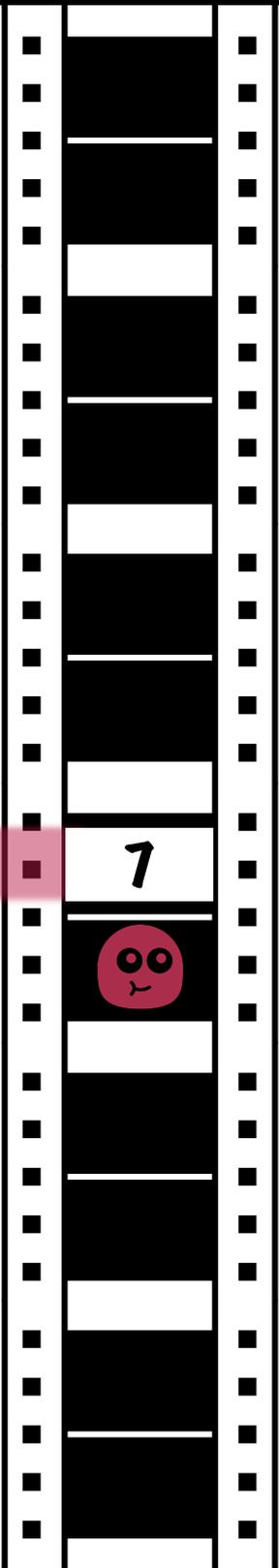
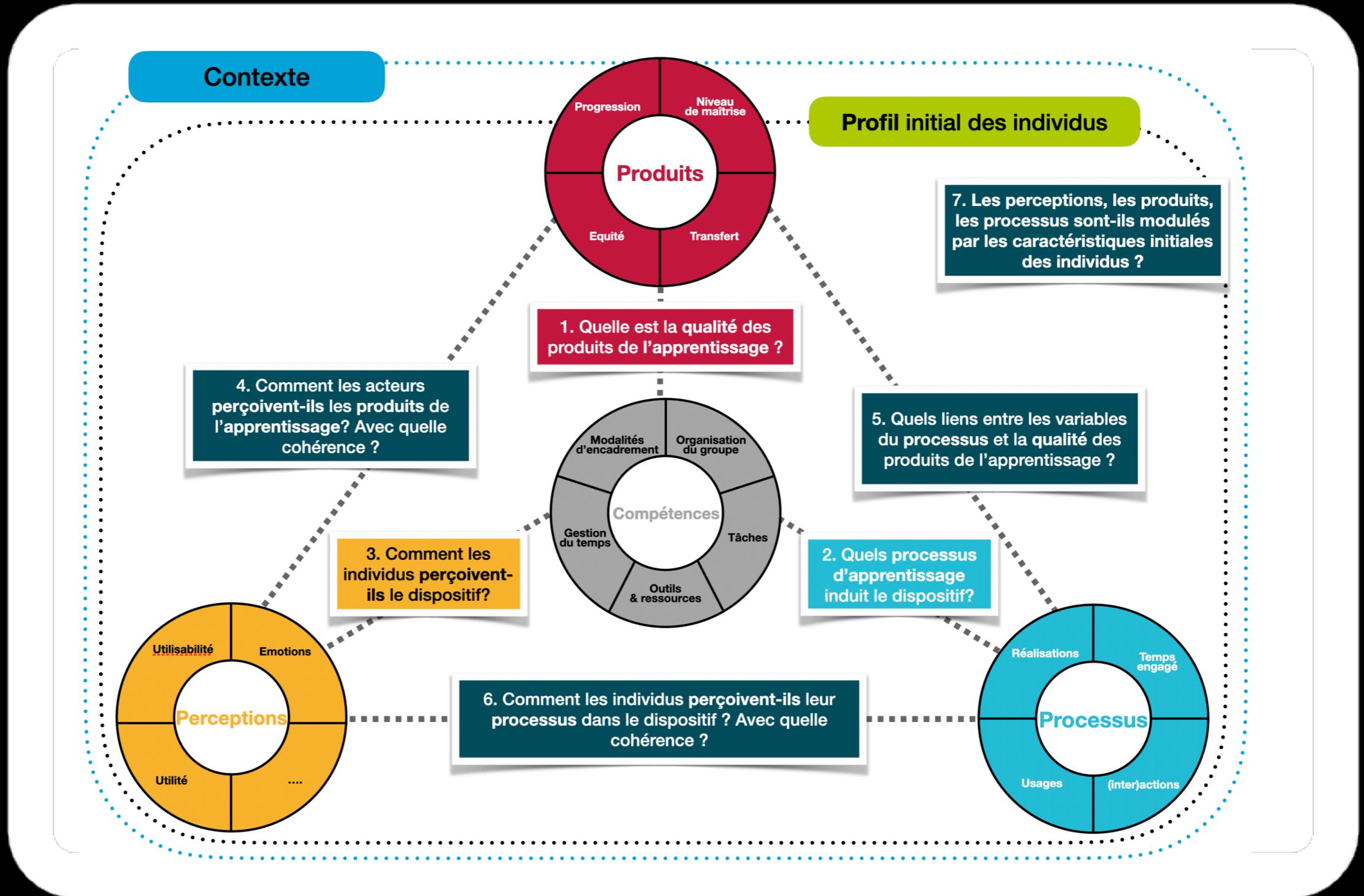
Quintin (2008)











UMONS



Cette séquence a été réalisée par

Gaëtan Temperman

Audrey Kumps

Gwendydd Piret

Karim Boumazguida

Sabrin Housni

Sarah Descamps

Laëtitia Dragone

Bruno De Lièvre

dans le cadre du Mooc :

« *Evaluation des Environnements Numériques pour l'Apprentissage Humain* »

