

Le numérique

Quelles compétences spécifiques pour les acteurs de l'éducation?

Interreg 

France-Wallonie-Vlaanderen interreg wallonie vlaanderen

TEACH TRANSITION



RAPPORT DU CCR SUR LA SCIENCE AU SERVICE DE LA POLITIQUE

Cadre Européen des Compétences Numériques des acteurs de l'éducation

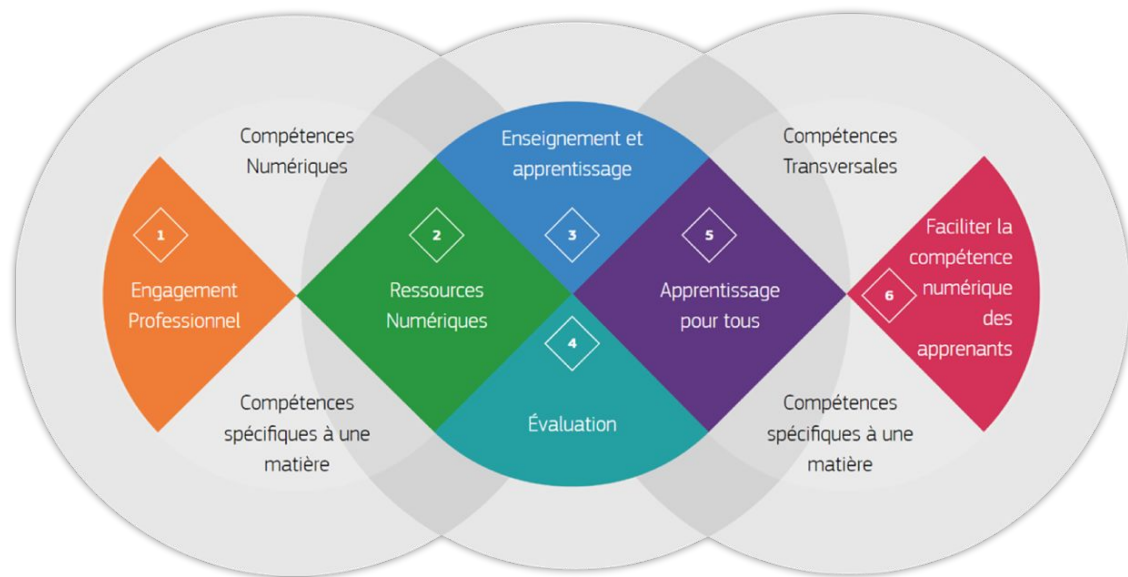
DigCompEdu



Les compétences
professionnelles des
éducateurs

Les compétences pédagogiques des **éducateurs**

Les compétences des
apprenants





RAPPORT DU CCR SUR LA SCIENCE AU SERVICE DE LA POLITIQUE

Cadre Européen des Compétences Numériques des acteurs de l'éducation

DigCompEdu



Les compétences
professionnelles des
éducateurs

Les compétences pédagogiques des **éducateurs**

Les compétences des
apprenants

TRAVAILLER
AVEC LE

ENSEIGNER
AVEC LE

ENSEIGNER
LE

NUMERIQUE

Activité 1

- 1) Se rendre sur Wooclap
- 2) Ecrire le code **MA2911** pour accéder au quizz
- 3) Patienter pour qu'on lance la première question

wooclap

Features ▾

Pricing ▾

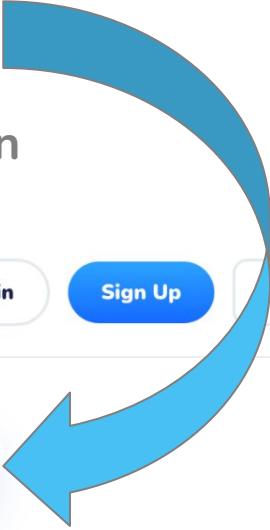
Resources ▾

Teaching methods ▾

Login

Sign Up

N ▾



****  Join an event

Les compétences
professionnelles des
éducateurs

Les compétences pédagogiques des **éducateurs**

Les compétences des
apprenants

lalilo



TRAVAILLER
AVEC LE

ENSEIGNER
AVEC LE

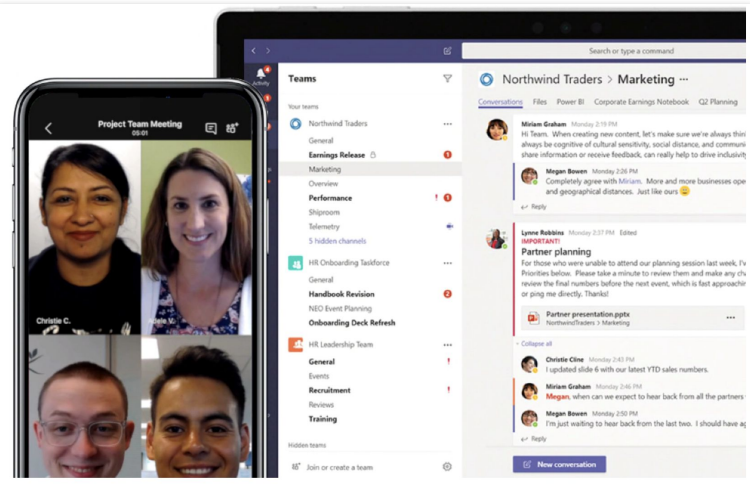
ENSEIGNER
LE

NUMERIQUE

Les compétences
professionnelles des
éducateurs

Les compétences pédagogiques des **éducateurs**

Les compétences des
apprenants



TRAVAILLER
AVEC LE

ENSEIGNER
AVEC LE

ENSEIGNER
LE

NUMERIQUE

Les compétences
professionnelles des
éducateurs

Les compétences pédagogiques des **éducateurs**

Les compétences des
apprenants



TRAVAILLER
AVEC LE

ENSEIGNER
AVEC LE

ENSEIGNER
LE

NUMERIQUE

Les compétences
professionnelles des
éducateurs

Les compétences pédagogiques des **éducateurs**

Les compétences des
apprenants



TRAVAILLER
AVEC LE

ENSEIGNER
AVEC LE

ENSEIGNER
LE

NUMERIQUE



RAPPORT DU CCR SUR LA SCIENCE AU SERVICE DE LA POLITIQUE

Cadre Européen des Compétences Numériques des acteurs de l'éducation

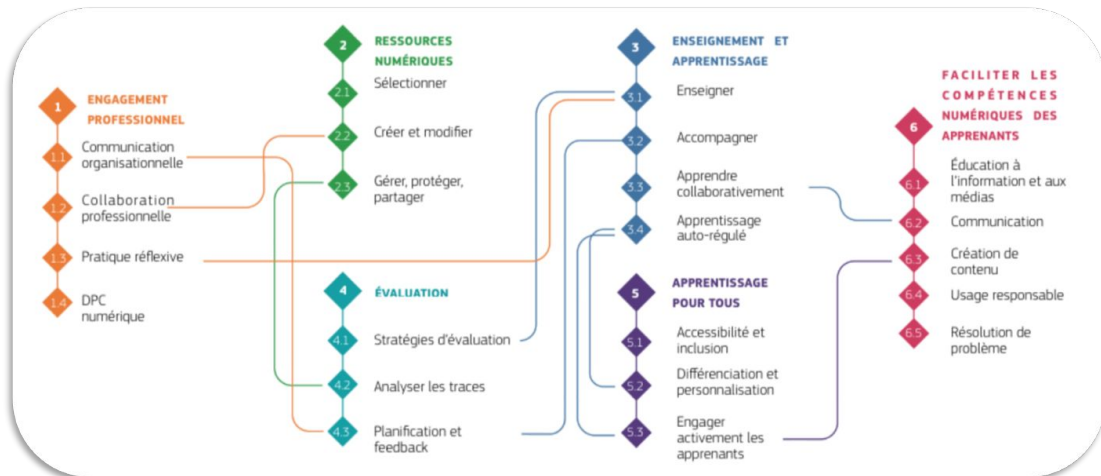
DigCompEdu



Les compétences
professionnelles des
éducateurs

Les compétences pédagogiques des **éducateurs**

Les compétences des
apprenants



Les compétences professionnelles des formateurs

Interreg 

France-Wallonie-Vlaanderen

interreg.eu
EUROPEAN UNION

TEACH TRANSITION

1

ENGAGEMENT PROFESSIONNEL

1.1

Communication
organisationnelle

1.2

Collaboration
professionnelle

1.3

Pratique réflexive

1.4

DPC
numérique

Engagement professionnel



Communication organisationnelle

Utiliser les technologies pour améliorer la communication de l'organisation avec les apprenants, les parents et les tiers.

Contribuer à collaborer, développer et améliorer l'organisation de stratégies de communication.



Collaboration Professionnelle

Utiliser les technologies numériques pour collaborer avec d'autres éducateurs, partager et échanger des connaissances et des expériences et innover collaborativement les pratiques pédagogiques.



Pratique Réflexive

Réfléchir individuellement et collectivement, évaluer de manière critique et développer activement sa propre pratique pédagogique numérique et celle de sa communauté.



Développement professionnel continu numérique (DPCN)

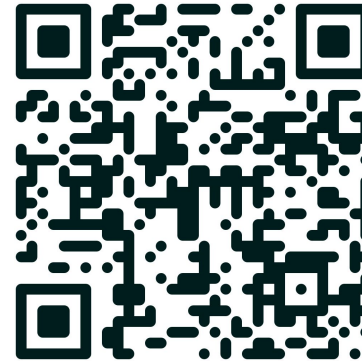
Utiliser des sources et des ressources numériques pour le développement professionnel continu.

Activité 2

NUMEFA - MA 09/11 - ENGAGEMENT PROFESSIONNEL

COMMUNICATION ORGANISATIONNELLE	COLLABORATION PROFESSIONNELLE	PRATIQUE RÉFLEXIVE	DÉVELOPPEMENT PROFESSIONNEL CONTINU NUMÉRIQUE (DPCN)
Utiliser les technologies pour améliorer la communication avec les apprenants, les parents et les tiers. Contribuer à collaborer, développer et améliorer l'organisation de stratégies de communication	Utiliser les technologies numériques pour collaborer avec d'autres éducateurs, partager et échanger des connaissances et des expériences et innover collaborativement les pratiques pédagogiques.	Réfléchir individuellement et collectivement, évaluer de manière critique et développer activement sa propre pratique pédagogique numérique et celle de sa communauté.	Utiliser des sources et des ressources numériques pour le développement professionnel continu.
  	  	  	  
			

Lien court : <https://dqxy.link/MA911>



10 minutes

Les compétences pédagogiques des formateurs

Interreg 

France-Wallonie-Vlaanderen interreg
france wallonie vlaanderen

TEACH TRANSITION



e-classe.be

DISCIPLINES

NIVEAUX

CATALOGUE

Chercher une vidéo, une thématique, un mot clé...



Accueil > Recherche >

Ajouter un filtre :

Disciplines

Niveaux

Thesaurus

Sources

NUMÉRIQUE

85 contenu(s) disponible(s)

Trier par

Les plus récents



La nouvelle loi vie privée de A à Z
le but de comprendre le traitement des données personnel et de découvrir les nouvelles règles relatives à la



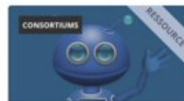
Ateliers : détricotons les théories du complot
Atelier pour apprendre à détecter les fake news et



Connais-moi, échappe-toi
Escape Game sur la thématique des données personnelles. Pour s'enfuir, les enfants doivent ouer



Qwant Junior
Un moteur de recherche conçu pour les enfants où ils peuvent effectuer une recherche en toute sécurité. Un jeu pour apprendre le fonctionnement



Robot, qui es-tu ?
Activité où les enfants se familiarisent avec un robot-câlin et comprennent ce qui se cache derrière le mot « robot » en définissant les

2

RESSOURCES NUMÉRIQUES

2.1

Sélectionner

2.2

Créer et modifier

2.3

Gérer, protéger,
partager



2

RESSOURCES NUMÉRIQUES

2.1

Sélectionner

2.2

Créer et modifier

2.3

Gérer, protéger,
partager



Google Classroom



moodle

4

ÉVALUATION

4.1

Stratégies d'évaluation

4.2

Analyser les traces

4.3

Planification et
feedback

wooclap
Quizlet
Kahoot!



4

ÉVALUATION

4.1

Stratégies d'évaluation

4.2

Analyser les traces

4.3

Planification et
feedback

Un suivi en temps réel 8/17

Évaluation 1 du 02/02/2018

Résumé de l'évaluation	Liste des exercices	Résultats détaillés des élèves
Élève (mot de passe)	Taux d'avancement	Taux de réussite
Antoine Dupond (#4333)	100%	33%
Bernard Dupond (#9332)	100%	4%
Cécile Dupond (#2326)	100%	78%

Pendant l'évaluation, vous pouvez suivre **en temps réel** l'avancement de vos élèves, leur taux de réussite, et le temps moyen de réponse.

✓ Des résultats faciles à analyser 9/17

CE2

Évaluation 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Niveaux	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J

A la fin de l'évaluation, chaque élève est positionné sur l'échelle de compétence. Les lettres en bas du graphique (de A à J) permettent de visualiser dans quels niveaux devront être tirés les exercices d'entraînement.



✓ Des résultats détaillés 15/17

Niveaux	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
Maxime Dubois										
Antoine Dubois										
Anne Dupond										
Lucie Dupond										

Vous pouvez observer la progression de vos élèves d'un entraînement à l'autre. Vous pouvez aussi télécharger les résultats au format PDF.



4

ÉVALUATION

4.1

Stratégies d'évaluation

4.2

Analyser les traces

4.3

Planification et feedback

NOUVEAU! MATHS, SCIENCE, HISTOIRE



Chaque part correspond-elle à $\frac{1}{2}$ de la tarte ?

Réponse :

☒ Oui

☐ Non/Aucun

1 / 4 Toutes les parts doivent être exactement de la même taille.

2 / 4 Cette tarte n'est pas partagée en deux parts égales.



3 / 4 Comme la tarte n'est pas partagée en 2 parts égales, chaque part ne représente pas $\frac{1}{2}$ de la tarte.

4 / 4 Non, chaque part ne correspond pas à $\frac{1}{2}$ de la tarte.

Contenus associés



Introduction à la notion de fraction

5

APPRENTISSAGE POUR TOUS

5.1

Accessibilité et
inclusion

5.2

Différenciation et
personnalisation

5.3

Engager
activement les
apprenants

Gill Sans	rn m	MW	dpqb	l l iij
Verdana	rn m	MW	dpqb	l1IijJ
OpenDyslexic	rn m	MW	dpqb	l1IijJ
Times	rn m	MW	dpqb	l1IijJ
Helvetica	rn m	MW	dpqb	l1IijJ

b p d d



5 APPRENTISSAGE POUR TOUS

5.1

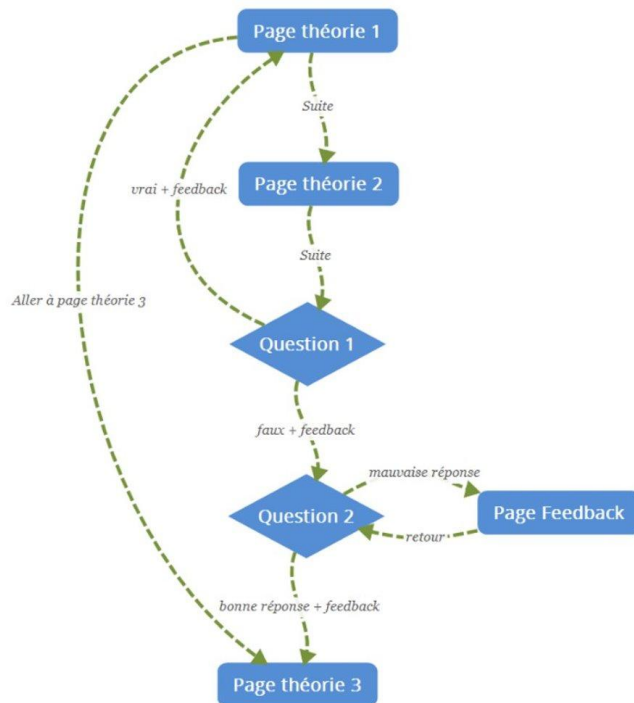
Accessibilité et
inclusion

5.2

Différenciation et
personnalisation

5.3

Engager
activement les
apprenants



5

APPRENTISSAGE POUR TOUS

5.1

Accessibilité et
inclusion

5.2

Différenciation et
personnalisation

5.3

Engager
activement les
apprenants



Activité 3

- 1) Création de trois groupes de 6 à 8 personnes par salle dans Gathertown
- 2) Discussion, en groupe, sur l'intégration du sous-domaine dans les projets des membres
→ Comment ces 3 sous-domaines seront traités dans mon projet ?

20
minutes

Salles 6 (Audrey), 11 (Sarah) et 12 (Anne-Cécile)

- 3) Mise en commun **10 minutes**

Activité 3

2

RESSOURCES NUMÉRIQUES

2.1

Sélectionner

2.2

Créer et modifier

2.3

Gérer, protéger,
partager

4

ÉVALUATION

4.1

Stratégies d'évaluation

4.2

Analyser les traces

4.3

Planification et
feedback

5

APPRENTISSAGE POUR TOUS

5.1

Accessibilité et
inclusion

5.2

Différenciation et
personnalisation

5.3

Engager
activement les
apprenants

3

ENSEIGNEMENT ET APPRENTISSAGE

3.1

Enseigner

3.2

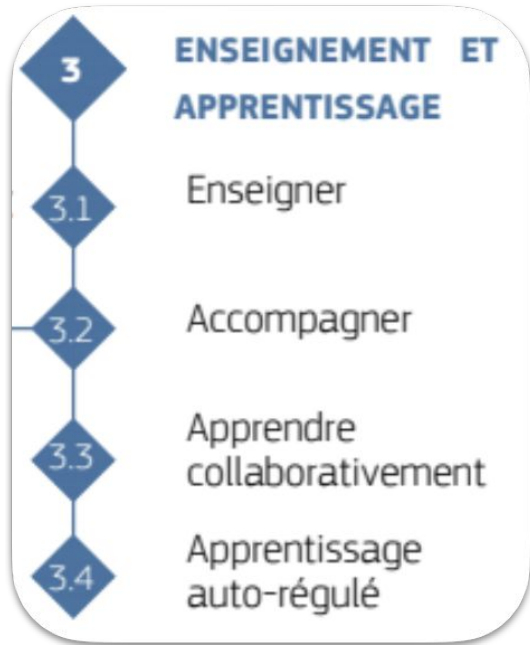
Accompagner

3.3

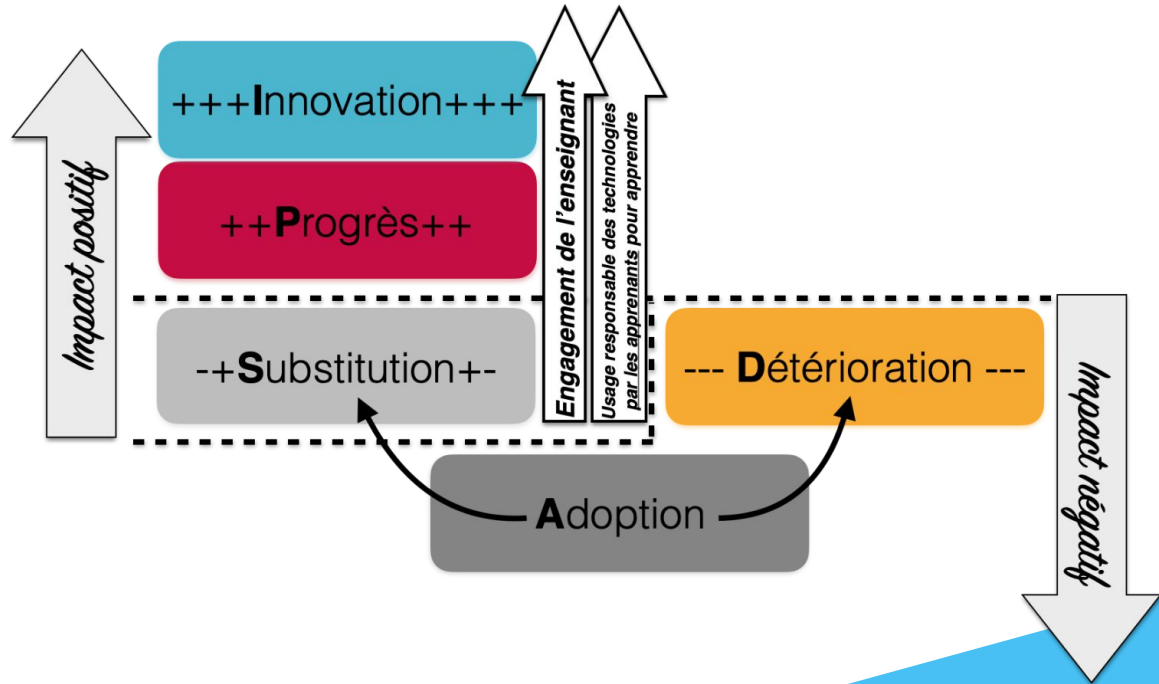
Apprendre
collaborativement

3.4

Apprentissage
auto-régulé



Le modèle **ASPID**...un modèle parmi d'autres ...



3

ENSEIGNEMENT ET APPRENTISSAGE

3.1

Enseigner

3.2

Accompagner

3.3

Apprendre
collaborativement

3.4

Apprentissage
auto-régulé

--- **Détérioration** ---

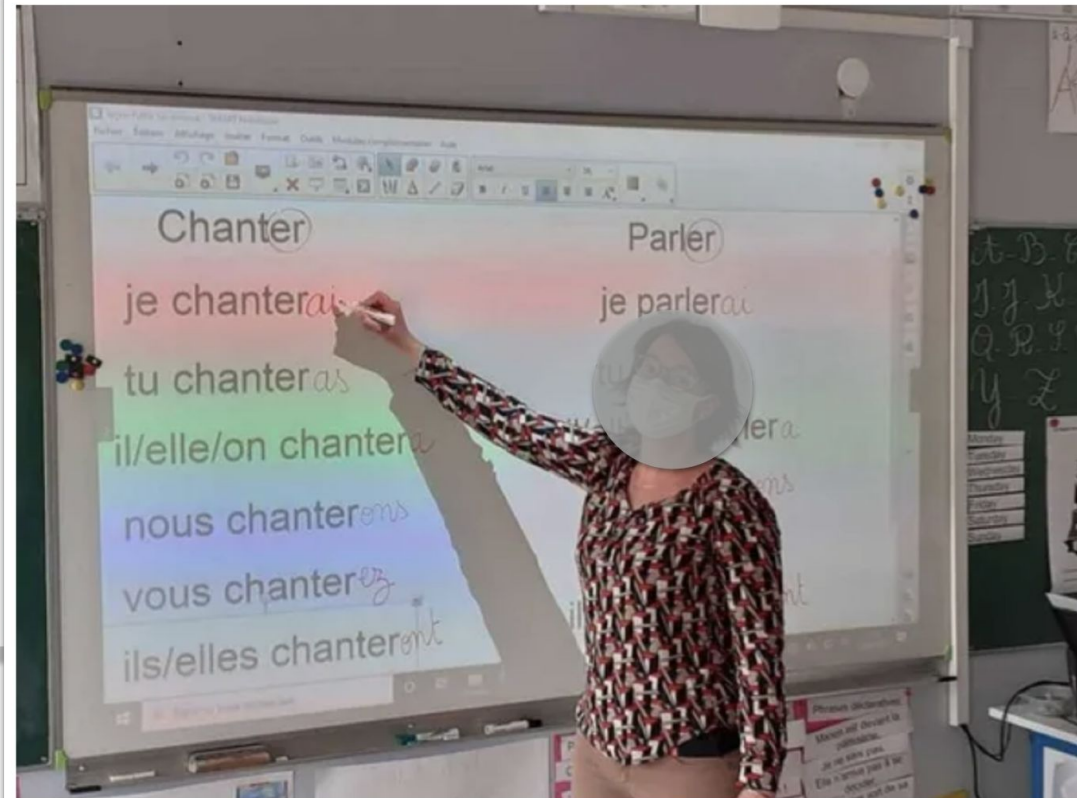
Le modèle **ASPID**...un modèle parmi d'autres ...



(Karsenti, 2014)

Le modèle **ASPID**...un modèle parmi d'autres ...

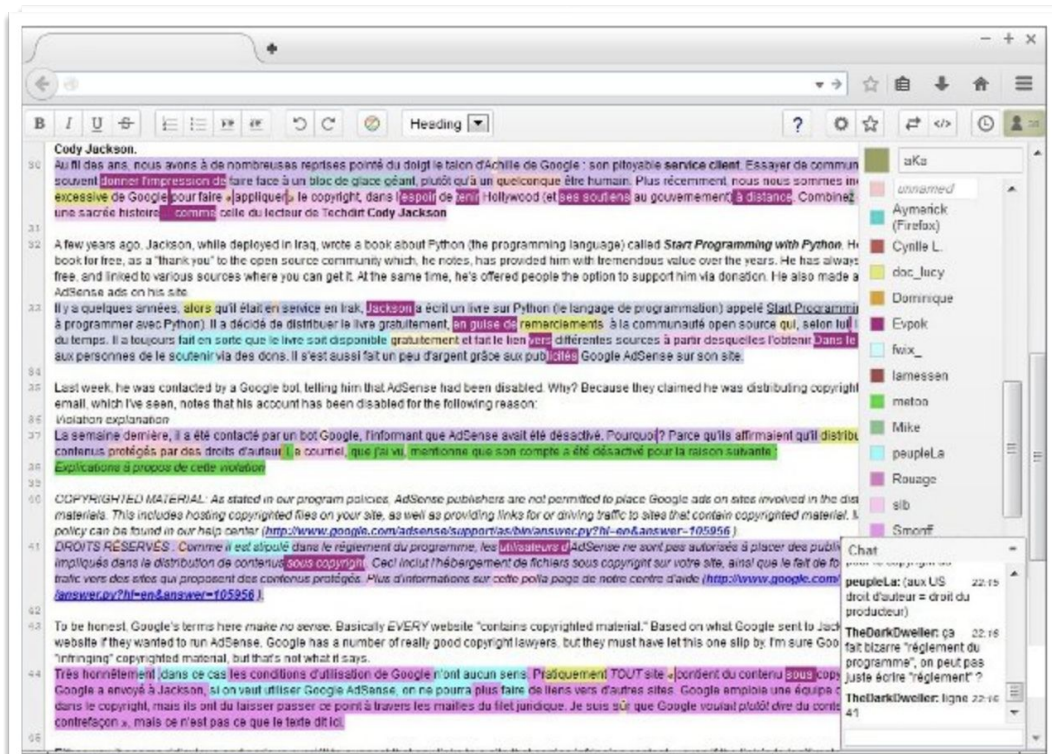
-+Substitution+-



(Karsenti, 2014)

Le modèle **ASPID**...un modèle parmi d'autres ...

++Progrès++



Le modèle **ASPID**...un modèle parmi d'autres ...

+++Innovation+++



(Karsenti, 2014)

Activité 4

- 1) Se rendre sur Wooclap
- 2) Ecrire le code **MA2911** pour accéder au quizz
- 3) Patienter pour qu'on lance la question suivante

wooclap

Features ▾

Pricing ▾

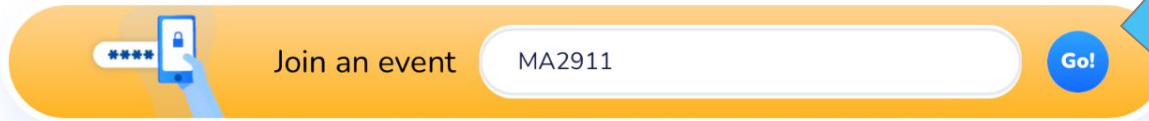
Resources ▾

Teaching methods ▾

Login

Sign Up

EN ▾



The image shows a screenshot of the Wooclap website's event join interface. It features a blue header with the 'wooclap' logo and navigation links. Below the header is a large orange banner with a white input field. The input field contains the text 'MA2911'. To the left of the input field is a blue button with a white padlock icon and the text 'Join an event'. To the right of the input field is a blue button with the text 'Go!'. A large blue arrow points from the 'Go!' button to the 'Sign Up' button in the header.

Join an event

MA2911

Go!

10 minutes

Les compétences des apprenants

Interreg 

France-Wallonie-Vlaanderen

ERDF - European Regional Development Fund

TEACH TRANSITION

Quelles **compétences numériques** allez-vous développer
chez **votre public, vos apprenants** ?

Faites le **lien** avec les 5 possibilités du DigComp Edu :



**FACILITER LES
COMPÉTENCES
NUMÉRIQUES DES
APPRENANTS**

6

Éducation à
l'information et aux
médias

6.1

Communication

6.2

Création de
contenu

6.3

Usage responsable

6.4

Résolution de
problème

6.5

Retour en 3
groupes
(les mêmes)

10 minutes