PROPOSITION DE TRADUCTION DU DIGCOMPEDU

Document original:

Punie, Y., editor(s), Redecker, C., European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu, EUR 28775 EN, Publications Office of the European Union, 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.



Traduction proposée par le Service d'Ingénierie et du Numérique éducatif de l'Université de Mons

Coordinateur : DE LIEVRE Bruno

Membres de l'équipe (par ordre alphabétique) : DESCAMPS Sarah

DRAGONE Laëtitia

HOUSNI Sabrin

KUMPS Audrey

MARCHAL Pauline

MOLDEREZ Louis

PIRET Gwendydd

TEMPERMAN Gaëtan









RAPPORT DU CCR SUR LA SCIENCE AU SERVICE DE LA POLITIQUE

Cadre Européen des Compétences Numériques des acteurs de l'éducation



RAPPORT DU CCR SUR LA SCIENCE AU SERVICE DE LA POLITIQUE

Cadre Européen pour la Compétence Numérique des Éducateurs

DigCompEdu

Table des matières

Avant-prop	06			
Résumé gé	08			
Remerciem	10			
Introduction				
DigCompEdu en un Mot				
DigCo	mpEdu Expliqué	18		
01	Engagement Professionnel	19		
02	Ressources Numériques	20		
03	Enseignement et appren,tissage	20		
04	Évaluation	21		
05	Autonomiser les apprenants	22		
06	Faciliter la Compétence Numérique des Apprenants	23		
07	Vue d'ensemble	24		
DigCo	mpEdu en Détail	26		
01	Engagement Professionnel	32		
02	02 Ressources Numériques			
03	03 Enseignement et appren,tissage			
04	Évaluation	60		
05	Autonomiser les apprenants	68		
06	Faciliter la Compétence Numérique des Apprenants	76		
Glossaire		88		
Liste des Fi	93			
Liste des Ta	ableaux	93		





Cette étude présente un cadre pour le développement de la compétence numérique des éducateurs en Europe. Elle vise à aider les États membres dans leurs efforts pour promouvoir la compétence numérique de leurs citoyens et stimuler l'innovation dans l'éducation Le cadre est destiné à soutenir les efforts nationaux, régionaux et locaux visant à favoriser la compétence numérique des éducateurs en offrant un cadre de référence commun, avec un langage et une logique communs.

La recherche du CCR sur l'apprentissage et les compétences à l'ère numérique a débuté en 2005. L'objectif était de fournir à la Commission européenne un soutien politique fondé sur des données probantes pour exploiter le potentiel des technologies numériques afin d'encourager l'innovation dans les pratiques d'éducation et de formation, d'améliorer l'accès à l'apprentissage tout au long de la vie et de transmettre les nouvelles aptitudes et compétences (numériques) nécessaires à l'emploi, au développement personnel et à l'inclusion sociale. Plus de 20 études majeures ont été entreprises sur ces questions, donnant lieu à plus de 120 publications différentes.

Les travaux récents sur le renforcement des capacités en vue de la transformation numérique de l'éducation et de l'apprentissage, et de l'évolution des exigences en matière de qualifications et de compétences se sont concentrées sur l'élaboration de cadres de compétences numériques pour les citoyens (DigComp), les organisations éducatives (DigCompOrg) et les consommateurs (DigCompConsummers). Un cadre pour l'ouverture des établissements d'enseignement supérieur (OpenEdu) a également été publié en 2016, ainsi qu'un cadre de compétences pour l'entreprenariat (EntreComp). Certains de ces cadres sont accompagnés d'instruments d'(auto)évaluation. Des recherches supplémentaires ont été entreprises sur l'analyse de l'apprentissage, les MOOC (MOOCKnowledge, MOOCs4inclusion), la pensée computationnelle (Computhink) et les politiques d'intégration et d'utilisation innovante des technologies numériques dans l'éducation (DiqEduPol). Une étude sur la blockchain pour l'éducation est également en cours.

De plus amples informations sur toutes ces études sont disponibles sur JRC Science hub: https://ec.europa.eu/jrc/en/research-topic/learning-and-skills.

Yves Punie Chef d'unité adjointDG CCR Unité Capital Humain et Emploi Commission Européenne



Le cadre européen pour la compétence numérique des éducateurs (DigCompEdu) répond à la prise de conscience croissante de nombreux États membres européens que les éducateurs ont besoin d'un ensemble de compétences numériques spécifiques à leur profession afin de pouvoir saisir le potentiel des technologies numériques pour améliorer et innover l'éducation.

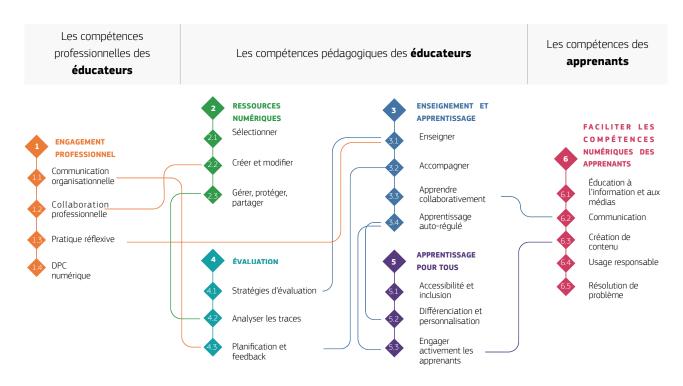


FIGURE 1: LE CADRE DU DIGCOMPEDU



Le cadre DigCompEdu vise à capturer et à décrire ces compétences numériques spécifiques aux éducateurs en proposant 22 compétences élémentaires organisées en 6 domaines (Figure 1): Le domaine 1 concerne l'environnement professionnel au sens large, c'est-à-dire l'utilisation par les éducateurs des technologies numériques dans leurs interactions professionnelles avec leurs collègues, les apprenants, les parents et les autres parties intéressées, pour leur propre développement professionnel individuel et pour le bien collectif de l'organisation. Le domaine 2 s'intéresse aux compétences nécessaires pour utiliser, créer et partager de manière efficace et responsable les ressources numériques pour l'apprentissage. Le domaine 3 est consacré à la gestion et à l'orchestration de l'utilisation des technologies numériques dans l'enseignement et l'apprentissage. Le domaine 4 traite de l'utilisation des stratégies numériques pour améliorer l'évaluation. Le domaine 5 se concentre sur le potentiel des technologies numériques pour les stratégies d'enseignement et d'apprentissage centrées sur l'apprenant. Le domaine 6 détaille les compétences pédagogiques spécifiques requises pour faciliter la compétence numérique des étudiants. Chaque compétence est accompagnée d'un titre et d'une brève description, qui servent de point de référence principal. (Tableau 7, p. 24).

Le cadre propose également un modèle de progression pour aider les éducateurs à évaluer et à développer leurs compétences numériques. Il décrit six étapes différentes par lesquelles la compétence numérique d'un éducateur se développe généralement, afin d'aider les éducateurs à identifier

et à décider des mesures spécifiques à prendre pour renforcer leur compétence au stade où ils se trouvent actuellement. Aux deux premiers stades, *Nouveau venu (A1)* et *Exploreur (A2)*, les éducateurs assimilent de nouvelles informations et développent des pratiques numériques de base ; aux deux stades suivants, *Intégrateur (B1)* et *Expert (B2)*, ils appliquent, développent et structurent leurs pratiques numériques ; aux stades les plus élevés, *Leader (C1)* et *Pionier (C2)*, ils transmettent leurs connaissances, critiquent les pratiques existantes et développent de nouvelles pratiques.

Le cadre DigCompEdu synthétise les efforts nationaux et régionaux visant à définir les compétences numériques spécifiques aux éducateurs. Il vise à fournir un cadre de référence général pour les développeurs de modèles de compétences numériques, c'est-à-dire les États membres, les gouvernements régionaux, les agences nationales et régionales concernées, les organisations éducatives elles-mêmes et les prestataires de formation professionnelle publics ou privés. Il s'adresse aux éducateurs de tous les niveaux d'enseignement, de la petite enfance à l'enseignement supérieur et à l'éducation des adultes, y compris la formation générale et professionnelle, l'enseignement spécialisé et les contextes d'apprentissage non formel. Il invite et encourage l'adaptation et la modification au contexte et à l'objectif spécifiques.

Le cadre est basé sur les travaux réalisés par le Centre commun de recherche (CCR) de la Commission européenne, au nom de la Direction générale de l'éducation, de la jeunesse, du sport et de la culture (DG EAC).



Le cadre DigCompEdu est le résultat de l'effort de collaboration de nombreuses personnes qui ont contribué à le façonner et à l'affiner dans ses différentes étapes. Nous tenons à exprimer notre gratitude à chacun d'entre vous.

Toutes les personnes que nous devons remercier ne sont pas connues de nous par leur nom. Ainsi, nous devons remercier les plus de 100 enseignants qui ont participé à l'une des trois sessions d'ateliers dédiés qui ont eu lieu lors de la conférence eTwinning à Athènes, en octobre 2016. Vous avez soumis notre proposition initiale à un test de réalité qui nous a permis de la remodeler pour l'adapter aux besoins des éducateurs. De même, nous tenons à remercier les 72 participants aux consultations en ligne des parties prenantes. Grâce à votre contribution et à vos commentaires, nous avons pu élaborer une version beaucoup plus solide et durable du cadre.

Le groupe d'experts européens qui a participé à l'atelier d'experts DigCompEdu est le plus grand groupe d'aide que nous connaissons par son nom et qui a joué un rôle essentiel dans l'élaboration du cadre. Votre expertise nous a aidés à réorganiser et à remodeler les compétences et les domaines de compétences afin de garantir la cohérence globale. Merci pour les discussions animées que nous avons eues et les solutions intelligentes qui ont émergé : Igor Balaban, Université de Zagreb, Croatie; Anja Balanskat, European Schoolnet (EUN); Helen Beetham, Royaume-Uni ; Jeroen Bottema, Université Inholland, Pays-Bas ; Vincent Carabott, Ministère de l'éducation et de l'emploi, Malte ; Maria Jesús García, Ministère de l'éducation, Espagne; Michael Hallissy, H2 Learning, Irlande; Marijana Kelentric, Centre for ICT in Education, Norvège ; Katrin Kiilaspää, HITSA Information Technology Foundation



Nous sommes particulièrement reconnaissants envers le petit groupe d'experts qui se sont portés volontaires pour remettre en question, réviser et affiner certains des détails les plus complexes du cadre, offrant leur expertise pour l'améliorer considérablement : Josie Fraser, Wikimedia, Royaume-Uni; Regina Obexer, MCI Management Center Innsbruck, Aurtriche; Cristóbal Suárez-Guerrero, Universitat de València, Espagne.

Nous tenons également à remercier tous ceux qui ont enrichi ce travail de leurs commentaires et observations : Alessandro Brolpito, ETF, Turin, Italy; Martina Emke, Servicestelle Offene Hochschule Niedersachsen gGmbH; Allemagne; Radovan Krajnc, National Education Institute, Slovénie; Nives Kreuh, National Education Institute, Slovénié; Niki Lambropoulos, Grèce; Carlos Marcelo, Universidad de Sevilla, Espagne; Stephan Müller, Johannes Gutenberg- Universität Mainz, Allemagne; Jennifer Tiede, Universität Würzburg, Allemagne; Nicola Brocca, Heidelberg School of Education, Allemagne.

Nous remercions tout particulièrement les membres du Groupe de Travail Européen Formation 2020 sur les Aptitudes et Compétences Numériques (ET 2020 DSC). A partir de différents points de vue nationaux, vous nous avez aidés à comprendre comment affiner le cadre pour garantir son caractère universel.

Nous sommes profondément redevables à nos collègues de la Direction Générale de l'éducation, de la jeunesse, du sport et de la culture (DG EAC) qui accompagné et soutenu le développement du cadre à toutes ses étapes : Georgi Dimitrov, Hannah Grainger Clemson, Deirdre Hodson, Konstantin Scheller et Nicolai Skafte. Toujours au sein du CCR nous avons reçu un soutien important, sur le plan logistique et administratif, de Maria Dolores Romero Lopez, Emiliano Bruno, Patricia Farrer et Tanja Acuna. Sur le plan scientifique, nous tenons à remercier l'équipe 'ICT for Learning and Skills' pour ses précieux commentaires et son implication : Margherita Bacigalupo, Stephanie Carretero, Andreia Inamorato dos Santos, Panagiotis Kampylis, Margarida Rodrigues et Riina Vuorikari.

Enfin, nous tenons à remercier Rafaela Campani et Lupe Cruz de Prodigioso Volcán SL. Vos magnifiques graphiques et visualisations donnent à ce rapport une note et un attrait particuliers.

pour l'éducation, Estonie ; Seamus Knox, Ministère de l'éducation, Irelande ; Alvida Lozdiené, Education Development Centre, Lituanie ; Margarida Lucas, CIDTFF, Université d'Aveiro, Portugal ; Iain Mac Labhrainn (MacLaren), National University of Ireland, Galway, Irelande; Mario Mäeots, Université de Tartu, Estonie ; Frank Mockler, Fondation ECDL ; Lise Møller, University College Copenhagen (UCC), Danemark ; Christina Papazisi, Ministère de l'éducation, Grèce ; Bram Pynoo, Vrije Universiteit Brussel (VUB), Belgique ; Daniela Ruzickova, National Institute for Education, Education Counselling Centre and Centre for Continuing Education of Teachers, République tchèque ; Joao Sousa, ministère de l'éducation, Portugal ; Jens Tiburski, Institut d'éducation de Saxe, Allemagne ; Jarmo Viteli, Université de Tampere, Finlande ; Stephan Waba, ministère de l'éducation, Autriche ; Marta Zuvic, Université de Rijeka, Croatie.



L'omniprésence des technologies numériques a profondément modifié presque tous les aspects de notre vie : la façon dont nous communiquons, la façon dont nous travaillons, la façon dont nous profitons de nos loisirs, la façon dont nous organisons nos vies et la façon dont nous procurons des connaissances et des informations. Elle a changé notre facon de penser et de nous comporter. Les enfants et les jeunes adultes grandissent dans un monde où les technologies numériques sont omniprésentes. Ils ne savent pas et ne peuvent pas savoir qu'il en est autrement. Cela ne signifie pas pour autant qu'ils soient naturellement dotés des compétences nécessaires pour utiliser efficacement et consciencieusement les technologies numériques.

Les politiques nationales et européennes reconnaissent la nécessité de doter tous les citoyens des compétences nécessaires pour utiliser les technologies numériques de manière critique et créative. Le cadre européen de compétence numérique (DigComp), qui a été mis à jour en 2016/17, répond à ce besoin en fournissant une structure qui permet aux citoyens européens de mieux comprendre ce que signifie être compétent en matière de numérique et d'évaluer et de développer leur propre compétence numérique.

Pour les élèves et étudiants de l'enseignement obligatoire, un large éventail d'initiatives aux niveaux européen, national et régional propose des orientations et des conseils sur la manière de permettre aux jeunes de développer leurs compétences numériques, en mettant souvent l'accent sur les compétences critiques et la citoyenneté numérique. Dans la plupart des États membres de l'Union européenne, des programmes d'études correspondants ont été ou sont en cours d'élaboration afin de garantir que la jeune génération soit capable de participer de manière créative, critique et productive à une société numérique.

Aux niveaux international, européen, national et régional, il existe donc un intérêt considérable pour doter les enseignants des compétences nécessaires pour exploiter pleinement le potentiel des technologies numériques afin d'améliorer l'enseignement et l'apprentissage et de préparer adéquatement leurs élèves à la vie et au travail dans une société numérique. De nombreux États membres européens ont déjà élaboré ou sont en train d'élaborer ou de réviser des cadres, des outils d'auto-évaluation et des programmes de formation pour guider la formation et le développement professionnel continu des enseignants dans ce domaine.

L'objectif du cadre DigCompEdu proposé dans ce rapport est de réfléchir aux instruments existants pour la compétence numérique des éducateurs et de les synthétiser en un modèle cohérent qui permettrait aux éducateurs de tous les niveaux d'enseignement d'évaluer et de développer de manière exhaustive leur compétence numérique pédagogique..

Le cadre DigCompEdu n'a pas pour but de saper les efforts nationaux, régionaux et locaux visant à appréhender la compétence numérique des éducateurs. Au contraire, la diversité des approches dans les différents États membres contribue à un débat productif et continu et est accueillie favorablement. Le cadre vise à fournir un terrain d'entente pour ce débat, avec un langage et une logique communs comme point de départ pour développer, comparer et discuter de différents instruments pour développer la compétence numérique des éducateurs, aux niveaux national, régional ou local.

Ainsi la valeur ajoutée du cadre DigCompEdu est qu'il fournit :

- une base solide qui peut guider les politiques à tous les niveaux;
- un modèle qui permet aux acteurs locaux de passer rapidement de l'élaboration d'un instrument concret, adapté à leurs besoins, sans avoir à développer une base conceptuelle pour ce travail;
- un langage et une logique communs qui peuvent faciliter la discussion et l'échange de bonnes pratiques par-delà les frontières;
- un point de référence pour les États membres et les autres acteurs afin de valider l'exhaustivité et l'approche de leurs propres outils et cadres existants et futurs.

Le cadre DigCompEdu est le résultat d'une série de discussions et de délibérations avec des experts et des praticiens, basées sur une première revue de la littérature et la synthèse des instruments existants aux niveaux local, national, européen et international. L'objectif de ces discussions était de parvenir à un consensus sur les principaux domaines et éléments de la compétence numérique des éducateurs, de décider des éléments centraux et marginaux, et de la logique de progression de la compétence numérique dans chaque domaine.

Le modèle proposé aurait pu prendre une forme et une orientation différentes. Il ne s'agit pas de saper ou de remettre en question la validité et la pertinence de modèles similaires qui suivent des approches différentes. Il s'agit plutôt d'embrasser cette diversité comme un moyen de stimuler le débat sur les exigences en constante évolution de la compétence numérique des éducateurs.

Ce cadre est basé sur des travaux réalisés par le Centre commun de recherche (CCR) de la Commission européenne, pour le compte de la Direction générale de l'éducation, de la jeunesse, du sport et de la culture (DG EAC).



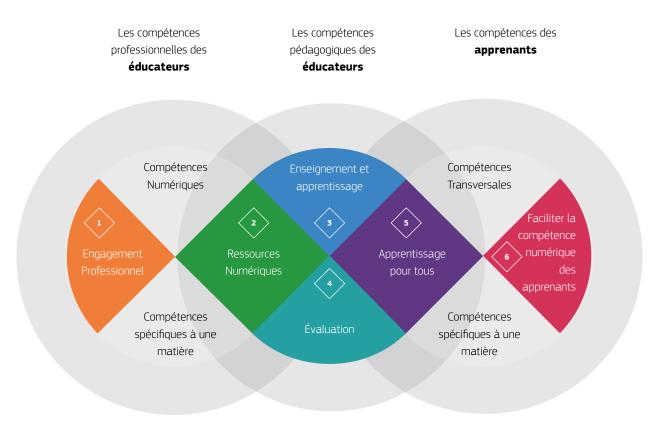


FIGURE 2 : DOMAINES ET PORTÉES DU DIGCOMPEDU

Les éducateurs sont des modèles pour la prochaine génération. Il est donc essentiel qu'ils soient dotés de la compétence numérique dont tous les citoyens ont besoin pour pouvoir participer activement à la société numérique. Le cadre européen des compétences numériques pour les citoyens (DigComp) précise ces compétences. DigComp est devenu un outil largement accepté pour mesurer et certifier la compétence numérique et a été utilisé comme base pour la formation et le développement professionnel des enseignants en Europe et au-delà. En tant que citoyens, les éducateurs doivent être dotés de ces compétences pour participer à la société, tant sur le plan personnel que professionnel. En tant que modèles, ils doivent être capables de démontrer clairement leur compétence numérique aux apprenants et de transmettre leur utilisation créative et critique des technologies numériques.

Cependant, les éducateurs ne sont pas seulement des modèles. Ils sont avant tout des facilitateurs d'apprentissage, ou plus simplement des enseignants. En tant que professionnels de l'enseignement, ils ont besoin, en plus des compétences numériques générales pour la vie et le travail, de compétences numériques spécifiques aux éducateurs pour pouvoir utiliser efficacement les technologies numériques dans l'enseignement. L'objectif du cadre DigCompEdu est de saisir et de décrire ces compétences numériques spécifiques aux enseignants.

Le cadre DigCompEdu distingue six domaines différents dans lesquels la compétence numérique des éducateurs s'exprime avec un total de 22 compétences (voir Figure 3, p. 16).

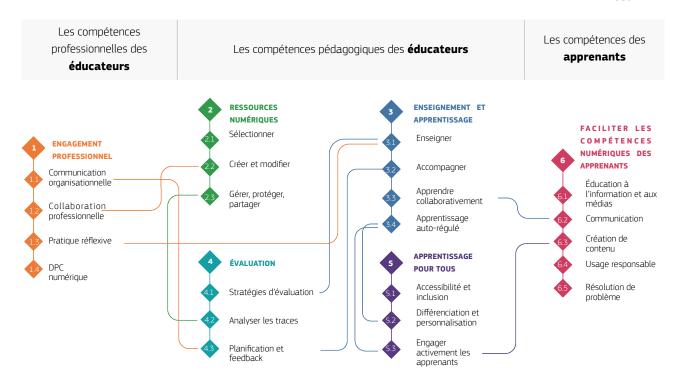


FIGURE 1: LE CADRE DU DIGCOMPEDU

Les six domaines DigCompEdu se concentrent sur différents aspects des activités professionnelles des éducateurs :

Domaine 1: Engagement professionnel

Utiliser les technologies numériques pour la communication, la collaboration et le développement professionnel.

Domaine 2: Ressources Numériques

Recherche, création et partage des ressources numériques.

Domaine 3: Enseignement et Apprentissage

Gérer et orchestrer l'utilisation des technologies numériques dans l'enseignement et l'apprentissage.

Domaine 4: Évaluation

Utiliser les technologies et stratégies numériques pour améliorer l'évaluation.

Domaine 5: Apprentissage pour tous

Utilisation des technologies numériques pour renforcer l'inclusion, la personnalisation et l'engagement actif des apprenants.

Domaine 6: Faciliter la compétence numérique des apprenants

Permettre aux apprenants d'utiliser de manière créative et responsable les technologies numériques pour l'information, la communication, la création de contenu, le bien-être et la résolution de problèmes.

Le cœur du cadre DigCompEdu est défini par les domaines 2 à 5. Ensemble, ces domaines expliquent la compétence pédagogique numérique des éducateurs, c'est-à-dire les compétences numériques dont les éducateurs ont besoin pour favoriser des stratégies d'enseignement et d'apprentissage efficaces, inclusives et innovantes. Les domaines 1, 2 et 3 sont ancrés dans les étapes caractéristiques de tout processus d'enseignement, qu'il soit soutenu par des technologies ou non. Les compétences énumérées dans ces domaines détaillent la manière d'utiliser efficacement et de manière innovante les technologies numériques lors de la planification (domaine 2), de la mise en œuvre (domaine 3) et de l'évaluation (domaine 4) de l'enseignement et de l'apprentissage. Le domaine 5 reconnaît le potentiel des technologies numériques pour les stratégies d'enseignement et d'apprentissage centrées sur l'apprenant. Ce domaine est transversal aux domaines 2, 3 et 4 dans le sens où il contient un ensemble de principes directeurs pertinents et complémentaires aux compétences spécifiées dans ces domaines.

Par exemple, les éducateurs qui maîtrisent le Domaine 2 sélectionneront, créeront et adapteront les ressources numériques en fonction de l'objectif d'apprentissage et du niveau de compétence existant du groupe d'apprenants. Idéalement, ils choisiront et/ou compileront des activités d'apprentissage qui aideront leurs apprenants à atteindre efficacement un objectif d'apprentissage donné. Un éducateur compétent dans le Domaine 5 sélectionnera, créera et adaptera les ressources numériques pour renforcer l'autonomie des apprenants. A cet égard, il rendra les ressources accessibles à tous les apprenants, prévoira des parcours d'apprentissage différents et personnalisés, et concevra les ressources de manière à impliquer et à engager activement tous les apprenants. De toute évidence, un éducateur compétent en matière de numérisation doit prendre en compte les deux séries d'objectifs, c'est-à-dire répondre à l'objectif d'apprentissage concret (Domaine 2) et responsabiliser les apprenants (Domaine 5). Alors que le premier objectif est spécifique au processus de sélection ou de création, le second est génériquement applicable à toutes les compétences des Domaines 2 à 4.

Ce noyau pédagogique du cadre est complété par les Domaines 1 et 6. Le Domaine 1 vise l'environnement professionnel au sens large, c'est-à-dire l'utilisation des technologies numériques par les éducateurs dans leurs interactions professionnelles avec leurs collègues, les apprenants, les parents et les autres parties intéressées, pour leur propre développement professionnel individuel et pour le bien collectif de l'organisation. Le domaine 6 détaille les compétences pédagogiques spécifiques requises pour faciliter la compétence numérique des étudiants.

Les deux domaines reconnaissent que la compétence numérique des éducateurs va au-delà de l'utilisation concrète des technologies numériques dans l'enseignement et l'apprentissage. Les éducateurs compétents en matière de numérique doivent également tenir compte de l'environnement global dans lequel s'inscrivent les activités d'enseignement et d'apprentissage. La compétence numérique des éducateurs consiste donc à permettre aux apprenants de participer activement à la vie et au travail à l'ère du numérique. Il est également de leur ressort de tirer parti des avantages des technologies numériques pour améliorer les pratiques pédagogiques et les stratégies organisationnelles.





Engagement professionnel

La compétence numérique des éducateurs s'exprime par leur capacité à utiliser les technologies numériques, non seulement pour améliorer l'enseignement, mais aussi pour leurs interactions professionnelles avec leurs collègues, les apprenants, les parents et les autres parties intéressées, pour leur développement professionnel individuel et pour le bien collectif et l'innovation continue dans l'organisation et la profession d'enseignant. C'est l'objet du domaine 1.

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.

TABLEAU 1: DOMAINE 1 - ENGAGEMENT PROFESSIONNEL

Ressources numériques

Les éducateurs sont actuellement confrontés à une multitude de ressources (éducatives) numériques qu'ils peuvent utiliser pour enseigner. L'une des compétences clés que tout éducateur doit développer est de s'accommoder de cette variété, d'identifier efficacement les ressources qui correspondent le mieux à ses objectifs d'apprentissage, à son groupe d'apprenants et à son style d'enseignement, de structurer la richesse du matériel, d'établir des liens et de modifier, compléter et développer lui-même les ressources numériques pour soutenir son enseignement.

En même temps, ils doivent savoir comment utiliser et gérer le contenu numérique de manière responsable. Ils doivent respecter les règles relatives aux droits d'auteur lorsqu'ils utilisent, modifient et partagent des ressources, et protéger les contenus et données sensibles tels que les examens numériques ou les notes des élèves.

Ressources numériques



Sélectionner des ressources numériques

Identifier, évaluer et sélectionner des ressources numériques pour l'enseignement et l'apprentissage. Prendre en compte l'objectif d'apprentissage spécifique, le contexte, l'approche pédagogique et le groupe d'apprenants lors de la sélection des ressources numériques et de la planification de leur utilisation.



Créer et modifier des ressources numériques

Modifier et développer les ressources existantes sous licence libre et d'autres ressources lorsque cela est autorisé. Créer ou co-créer de nouvelles ressources pédagogiques numériques. Tenir compte de l'objectif d'apprentissage spécifique, du contexte, de l'approche pédagogique et du groupe d'apprenants lors de la conception des ressources numériques et de la planification de leur utilisation.



Gérer, protéger et partager des ressources numériques

Organiser le contenu numérique et le mettre à la disposition des apprenants, des parents et d'autres éducateurs. Protéger efficacement les contenus numériques sensibles. Respecter et appliquer correctement les règles de confidentialité et de droits d'auteur. Comprendre l'utilisation et la création de licences ouvertes et de ressources éducatives libres, y compris leur attribution correcte.

TABLEAU 2 : DOMAINE 2 - RESSOURCES NUMÉRIQUES



Enseignement et apprentissage

Les technologies numériques peuvent renforcer et améliorer les stratégies d'enseignement et d'apprentissage de nombreuses manières différentes. Cependant, quelle que soit la stratégie ou l'approche pédagogique choisie, la compétence numérique spécifique de l'éducateur consiste à orchestrer efficacement l'utilisation des technologies numériques dans les différentes phases et contextes du processus d'apprentissage. La compétence fondamentale dans ce domaine – et peut-être dans l'ensemble du cadre – est 3.1 : Enseignement. Cette compétence concerne la conception, la planification et la mise en œuvre de l'utilisation des technologies numériques dans les différentes étapes du processus d'apprentissage.

Les compétences 3.2 à 3.4 complètent cette compétence en soulignant que le véritable potentiel des technologies numériques réside dans le déplacement du processus d'enseignement, qui passe d'un processus dirigé par l'enseignant à un processus centré sur l'apprenant. Le rôle d'un éducateur compétent en matière de technologies numériques est donc d'être un mentor et un guide pour les apprenants dans leurs efforts d'apprentissage progressivement plus autonomes. En ce sens, les éducateurs compétents en matière de numérique doivent être capables de concevoir de nouveaux moyens, soutenus par les technologies numériques, pour guider et soutenir les apprenants, individuellement et collectivement (3.2), et pour lancer, soutenir et contrôler les activités d'apprentissage autorégulées (3.4) et collaboratives (3.3)

Enseignement et apprentissage



Enseignement

Planifier et mettre en œuvre des dispositifs et des ressources numériques dans le processus d'enseignement, afin d'améliorer l'efficacité des interventions pédagogiques. Gérer et orchestrer de manière appropriée les stratégies d'enseignement numérique. Expérimenter et développer de nouveaux formats et méthodes pédagogiques pour l'enseignement.



Accompagnement

Utiliser les technologies et services numériques pour améliorer l'interaction avec les apprenants, individuellement et collectivement, dans et en dehors de la session d'apprentissage. Utiliser les technologies numériques pour offrir une orientation et une assistance ciblées et opportunes. Expérimenter et développer de nouvelles formes et de nouveaux formats pour offrir une orientation et une assistance.



Apprentissage collaboratif

Utiliser les technologies numériques pour favoriser et améliorer la collaboration entre les apprenants. Permettre aux apprenants d'utiliser les technologies numériques dans le cadre de travaux collaboratifs, comme moyen d'améliorer la communication, la collaboration et la création collaborative de connaissances.



Apprentissage auto-régulé

Utiliser les technologies numériques pour soutenir l'apprentissage autorégulé des apprenants, c'est-à-dire pour leur permettre de planifier, de suivre et de réfléchir à leur propre apprentissage, de fournir des traces de leurs progrès, de partager leurs idées et de trouver des solutions créatives.

TABLEAU 3: DOMAINE 3 - ENSEIGNEMENT ET APPRENTISSAGE

04

Évaluation

L'évaluation peut être un facilitateur ou un inhibiteur pour l'innovation en éducation. Lors de l'intégration des technologies numériques dans l'apprentissage et l'enseignement, nous devons examiner comment les technologies numériques peuvent améliorer les stratégies d'évaluation existantes. Dans un même temps, nous devons également examiner comment elles peuvent être utilisées pour créer ou faciliter des approches d'évaluation innovantes. Les éducateurs compétents en matière de technologies numériques devraient être en mesure d'utiliser ces technologies dans le cadre de l'évaluation en gardant ces deux objectifs à l'esprit.

En outre, l'utilisation des technologies numériques en éducation, que ce soit à des fins d'évaluation, d'apprentissage, d'administration ou autres, permet de disposer d'un large éventail de données sur le comportement d'apprentissage de chaque apprenant. Il devient de plus en plus important d'analyser et d'interpréter ces données et de les utiliser pour faciliter la prise de décisions - complétée par l'analyse des données conventionnelles sur le comportement des apprenants.

Dans le même temps, les technologies numériques peuvent contribuer à suivre directement les progrès des apprenants, à faciliter le retour d'informations et à permettre aux éducateurs d'évaluer et d'adapter leurs stratégies d'enseignement.

Évaluation



Stratégies d'évaluation

Utiliser les technologies numériques pour l'évaluation formative et sommative. Améliorer la diversité et l'adéquation des formats et des approches d'évaluation.

Analyser les traces

Générer, sélectionner, analyser de manière critique et interpréter des traces numériques sur l'activité, les performances et les progrès des apprenants, afin d'informer l'enseignement et l'apprentissage.



Planification et rétroaction

Utiliser les technologies numérique pour fournir une rétroaction ciblée et opportune aux apprenants. Adapter les stratégies d'enseignement et apporter un soutien ciblé, basé sur les traces générées par les technologies numériques utilisées. Permettre aux apprenants et aux parents de comprendre les traces apportées par les technologies numériques et les utiliser pour la prise de décision.



Apprentissage pour tous

L'un des principaux atouts des technologies numériques dans le domaine de l'éducation est leur capacité à soutenir des stratégies pédagogiques centrées sur l'apprenant et à stimuler la participation active des apprenants au processus d'apprentissage et leur appropriation de celui-ci. Ainsi, les technologies numériques peuvent être utilisées pour faciliter l'engagement actif des apprenants, par exemple lorsqu'ils explorent un sujet, expérimentent différentes options ou solutions, comprennent les liens, proposent des solutions ou créent un objet et y réfléchissent.

Autonomiser les apprenants







Accessibilité et inclusion

Garantir l'accessibilité aux ressources et aux activités d'apprentissage pour tous les apprenants, y compris ceux ayant des besoins particuliers. Prendre en compte et répondre aux attentes, capacités, utilisations et fausses idées (numériques) des apprenants, ainsi qu'aux contraintes contextuelles, physiques ou cognitives de leur utilisation des technologies numériques.

Différenciation et personnalisation

Utiliser les technologies numériques pour répondre aux divers besoins d'apprentissage des apprenants, en leur permettant de progresser à différents niveaux et différentes vitesses, et de suivre des parcours et des objectifs d'apprentissage individuels.

Engager activement les apprenants

Utiliser les technologies numériques pour favoriser l'engagement actif et créatif des apprenants dans une matière. Utiliser les technologies numériques dans le cadre de stratégies pédagogiques qui favorisent les compétences transversales, la réflexion approfondie et l'expression créative des apprenants. Ouvrir l'apprentissage à de nouveaux contextes du monde réel, qui impliquent les apprenants eux-mêmes dans des activités pratiques, des recherches scientifiques ou la résolution de problèmes complexes, ou par d'autres moyens, augmenter la participation active des apprenants dans des matières complexe.

TABLEAU 5 : DOMAINE 5 -APPRENTISSAGE POUR TOUS



Faciliter la

compétence numérique des apprenants

La compétence numérique est l'une des compétences transversales que les éducateurs doivent inculquer aux apprenants. Alors que la promotion d'autres compétences transversales ne fait partie de la compétence numérique des éducateurs que dans la mesure où les technologies numériques sont utilisées à cette fin, la capacité de faciliter la compétence numérique des éducateurs fait partie intégrante de la compétence numérique des éducateurs. De ce fait, cette capacité mérite un domaine dédié dans le cadre DigCompEdu.

La compétence numérique des apprenants est prise en compte par le cadre européen de compétences numériques pour les citoyens (DigComp). Ainsi, le domaine DigCompEdu suit la même logique et détaille cinq compétences dont le contenu et la description sont alignés sur DigComp. Les titres, cependant, ont été adaptés pour souligner la dimension et l'accent pédagogiques dans ce cadre.



Faciliter la compétence numérique des apprenants



Maitrise de l'information et des médias

Intégrer des activités d'apprentissage, des devoirs et des évaluations qui demandent aux apprenants de formuler des besoins d'information, de trouver des informations et des ressources dans des environnements numériques, d'organiser, de traiter, d'analyser et d'interpréter ces informations, et de comparer, d'évaluer de manière critique la crédibilité et la fiabilité des informations et de leurs sources.



Communication et collaboration numérique

Intégrer des activités d'apprentissage, des devoirs et des évaluations demandent aux apprenants d'utiliser de manière efficace et responsable les technologies numériques pour la communication, la collaboration et la participation civique.



Création de contenu numérique

Intégrer des activités d'apprentissage, des devoirs et des évaluations qui obligent les apprenants à s'exprimer par des moyens numériques, et à modifier et créer du contenu numérique dans différents formats. Apprendre aux apprenants comment les droits d'auteur et les licences s'appliquent au contenu numérique, comment référencer les sources et attribuer les licences.



Utilisation responsable

Prendre des mesures pour assurer le bien-être physique, psychologique et social des apprenants lors de l'utilisation des technologies numériques. Donner aux apprenants les moyens de gérer les risques et d'utiliser les technologies numériques de manière sûre et responsable.



Résolution de problèmes numériques

Intégrer des activités d'apprentissage et d'évaluation qui exigent des apprenants qu'ils identifient et résolvent des problèmes techniques ou qu'ils transfèrent des connaissances technologiques de façon créative à de nouvelles situations.

> TABLEAU 6 : DOMAINE 6 - FACILITER LA COMPÉTENCE NUMÉRIQUE DES APPRENANTS

07 Vue d'ensemble

1. Engagement professionnel

1. Communication organisationnelle

2. Collaboration professionnelle

3. Pratique réflexive

4. Développement professionnel continu numérique (DPC)

2. Ressources numériques

1. Sélectionner des ressources numériques

Identifier, évaluer et sélectionner l'enseignement et l'apprentissage. Prendre en compte l'objectif d'apprentissage spécifique, le contexte, l'approche pédagogique, et le groupe d'apprenants, lors de la sélection des ressources numériques et de la planification de leur utilisation.

2. Créer et modifier des ressources numériques

Modifier et développer les ressources existantes sous licence libre et d'autres ressources lorsque cela est autorisé. Créer ou co-créer de nouvelles ressources Prendre en compte l'objectif spécifique d'apprentissage, le contexte, l'approche pédagogique et le groupe d'apprenants lors de la conception de ressources numériques et de la planification de leur utilisation.

3. Pratique réflexive

Organiser le contenu numérique apprenants, des parents et des efficacement les contenus numériques sensibles. Respecter Comprendre l'utilisation et la création de licences ouvertes et de ressources éducatives libres, v compris leur attribution

3. Enseignement et apprentissage

1. Enseignement

Planifier et mettre en œuvre des dispositifs et des ressources numériques dans le processus d'enseignement afin d'accroître l'efficacité des interventions pédagogiques. Gérer et orchestrer adéquatement les inter-Expérimenter et développer de nouveaux formats et méthodes pédagogiques pour l'enseignement.

2. Orientation

Utiliser les technologies et services numériques pour améliorer l'interduellement et collectivement, à l'intérieur et en dehors de la session d'apprentissage. Utiliser les technologies numériques pour offrir des conseils et une assistance ponctuels et ciblés. Expérimenter et développer de nouvelles formes et de nouveaux formats d'orientation et de

3. Apprentissage coopératif

Utiliser les technologies numériques pour encourager et améliorer la collaboration des apprenants. Permettre aux apprenants d'utiliser dans le cadre de travaux collaboracommunication et la collaboration et de créer des connaissances

3. Apprentissage auto-régulé

Utiliser les technologies numériques pour soutenier les processus d'autoapprentissage, c'est-à-dire pour permettre aux apprenants de planipropre apprentissage, d'apporter des preuves de progrès, de partager des idées et de proposer des solutions

4. Évaluation

tous

5. Apprentissage pour 6. Faciliter la compétence numérique des apprenants

1. Stratégies d'évaluation

Utiliser les numériques pour formative et Améliorer la diversité formats et des

2. Analyser les preuves

Générer, sélectionner, analyser de manière critique et interpréter numériques sur l'activité, les apprenants, afin l'enseignement et

3. Planification et retroaction

Utiliser les numérique pour fournir une rétroaction ciblée et opportune aux les stratégies d'enseignement et apporter un soutien ciblé, basé sur les preuves générées par les technologies Permettre aux apprenants et aux

1. Accessibilité et inclusion

Garantir l'accessibilité aux ressources et aux activités d'apprentissage pour tous les apprenants, y compris ceux ayant des besoins particuliers. Prendre en compte et répondre aux attentes. capacités, utilisations et fausses idées (numériques) des apprenants, ainsi qu'aux contraintes contextuelles, physiques ou cognitives de leur utilisation des technologies numériques.

2. Différenciation et personnalisation

Utiliser les technologies numériques pour répondre aux divers besoins d'apprentissage des apprenants, en leur permettant de progresser à différents niveaux et différentes vitesses, et de suivre des parcours et des objectifs d'apprentissage individuels.

3. Engager activement les apprenants

Utiliser les technologies numériques pour favoriser l'engagement actif et créatif des apprenants dans une matière. Utiliser les technologies numériques dans le cadre de stratégies pédagogiques qui favorisent les compétences transversales, la réflexion approfondie et l'expression créative des apprenants. Ouvrir l'apprentissage à de nouveaux contextes du monde réel, qui impliquent les apprenants euxmêmes dans des activités pratiques, des recherches scientifiques ou la résolution de problèmes complexes, ou par d'autres moyens, augmenter la participation active des apprenants dans des matières complexes.

1. Maitrise de l'information et des médias

Intégrer les activités d'apprentissage, les devoirs et les évaluations qui exigent des apprenants qu'ils expriment clairement leurs besoins en matière d'information, qu'ils trouvent de l'information et des ressources dans des environnements numériques, qu'ils organisent, traitent, analysent et interprètent l'information et qu'ils comparent et évaluent de façon critique la crédibilité et la fiabilité de l'information et de

2. Communication et collaboration numériques

Intégrer des activités d'apprentissage, des devoirs et des évaluations qui exigent des apprenants qu'ils utilisent de manière efficace et responsable les technologies numériques pour la communication, la collaboration et la

3. Création de contenu numérique

Intégrer des devoirs et des activités d'apprentissage qui demandent aux apprenants de s'exprimer par des moyens numériques et de modifier et créer du contenu numérique dans différents formats. Enseigner aux apprenants comment le droit d'auteur et les licences s'appliquent au contenu numérique, comment référencer les sources et attribuer des licences.

3. Apprentissage autonome

Prendre des mesures pour assurer le bien-être physique, psychologique et social des apprenants tout en utilisant les technologies numériques. Donner aux apprenants les moyens de gérer les risques et d'utiliser les technologies

3. Résolution de problèmes numériques

Intégrer des activités d'apprentissage et d'évaluation qui exigent des apprenants qu'ils techniques ou qu'ils transfèrent des connaissances technologiques de façon créative à de nouvelles situations.



Comment les éducateurs peuvent-ils développer leurs compétences numériques?

Ce chapitre décrit plus en profondeur ce que signifie pour les éducateurs d'être numériquement compétents. Pour chacune des 22 compétences élémentaires, le descripteur de compétence est complété par une liste d'activités typiques. Un modèle de progression en six niveaux est proposé, pour lequel une rubrique avec des énoncés de compétences pour l'auto-évaluation est fournie.

Terminologie

Descripteur de la compétence

Le titre et une brève description. La description peut consister en une ou plusieurs phrases. Elle vise à décrire de manière concise et complète la compétence en question. Cette description constitue la référence principale. Toute activité qui peut être englobée dans cette description doit être considérée comme une expression de cette compétence. Toute activité qui sort du cadre de la description ne fait pas partie de cette compétence.



Activités

Une liste d'activités qui sont des exemples de cette compétence. Cette liste sert à indiquer aux utilisateurs du cadre quels types d'activités sont couverts par la compétence en question. Toutefois, cette liste n'est pas exhaustive : elle illustre l'objet et le champ d'application de la compétence, sans la délimiter. En outre, à mesure que les technologies numériques et les modes d'utilisation évoluent, certaines des activités énumérées peuvent cesser d'être applicables et d'autres pourraient être ajoutées.

Progression

Une description générique de la manière dont cette compétence se manifeste à différents niveaux de compétence. La progression est cumulative dans le sens où chaque descripteur de niveau supérieur comprend tous les descripteurs de niveau inférieur. La progression suit la logique inhérente à la compétence en question, qui peut être différente de celle d'autres compétences.

État de la compétence

Une série d'énoncés de compétences illustrant des activités typiques à chaque niveau de compétence. Cette liste d'énoncés est sujette à une révision continue et ne doit être considérée que comme un moyen d'illustrer la progression des compétences. La progression des niveaux de compétence étant cumulative, une personne compétente à un niveau avancé devrait être en mesure d'effectuer les activités de ce niveau et de tous les niveaux inférieurs, à l'exception du niveau le plus bas (A1).

Technologies numériques

Dans tous les tableaux, le concept de "technologies numériques" est employé comme un terme générique pour les ressources et les dispositifs numériques, comprenant donc tout type d'entrée numérique : logiciel (y compris les applications et les jeux), matériel (par exemple, les technologies de classe ou les dispositifs mobiles) ou contenu/données numériques (c.-àd. tout fichier, y compris les images, l'audio et la vidéo). Pour des informations plus détaillées sur la terminologie utilisée dans ce rapport, veuillez vous référer au glossaire.

Modèle de progression

Le modèle de progression proposé a pour but d'aider les éducateurs à comprendre leurs forces et faiblesses personnelles, en décrivant les différentes étapes ou niveaux de développement de la compétence numérique. Pour faciliter les choses, ces étapes de compétence sont liées aux six niveaux de compétence utilisés par le Cadre Européen Commun de Référence pour les langues (CECR), allant de A1 à C2.

L'utilisation de la taxonomie du CECR présente plusieurs avantages : Les niveaux du CECR étant largement connus et utilisés, il est facile pour les éducateurs de comprendre et d'apprécier leur niveau personnel de compétence numérique. En outre, l'utilisation de ces niveaux établis donne de la cohérence aux cadres européens. D'un point de vue pratique, cela signifie que, lorsqu'ils indiquent leur niveau de compétence numérique spécifique aux éducateurs dans leur CV, les éducateurs peuvent se référer aux mêmes niveaux que pour leur compétence linguistique. Plus important encore, puisque les éducateurs savent que leurs niveaux de compétence linguistique peuvent différer lorsqu'ils comparent, par exemple, leurs compétences en matière d'écoute, d'expression orale et d'écriture, il sera naturel pour eux d'accepter que leur compétence numérique soit appréciée par domaine et puisse différer largement d'un domaine à l'autre. Il leur sera ainsi plus facile de se concentrer sur leurs besoins de développement spécifiques. Enfin, d'un point de vue conceptuel, le CECR organise les six niveaux en trois blocs, ce qui reflète le fait que si les niveaux A1 et A2, B1 et B2 et C1 et C2 sont étroitement liés, il existe un saut cognitif entre A2 et B1 et B2 et C1. Ceci est également vrai pour la progression de la compétence DigCompEdu.

Le grand inconvénient de ces niveaux est qu'ils pourraient être perçus comme menaçants. L'objectif principal du modèle de progression proposé par DigCompEdu est de soutenir le développement professionnel continu. Il n'est pas conçu comme un cadre normatif ou comme un outil d'évaluation des performances. Au contraire, les 22 compétences sont expliquées en six étapes afin d'informer les éducateurs de leur situation, de ce qu'ils ont déjà réalisé et des prochaines étapes à suivre s'ils souhaitent développer davantage cette compétence spécifique. Les énoncés de compétences sont conçus pour célébrer les réalisations et encourager les éducateurs à développer leurs compétences, en indiquant les petites étapes qui finiront par accroître, pas à pas, leur confiance et leurs compétences. L'idée principale de la progression des compétences est de rendre explicites les différentes étapes par lesquelles chaque compétence élémentaire se développe habituellement, afin d'aider les éducateurs à identifier les mesures spécifiques à prendre pour renforcer leur compétence au stade où ils se trouvent actuellement.

Ainsi, pour encourager les éducateurs à utiliser le cadre DigCompEdu comme un outil pour leur développement professionnel, il a été décidé de coupler les niveaux du CECR avec des descripteurs de rôle motivants, allant de nouveau venu (A1) à pionnier (C2). Ces descripteurs sont destinés à motiver les éducateurs de tous niveaux, à apprécier positivement leurs réalisations et à envisager de les développer davantage.



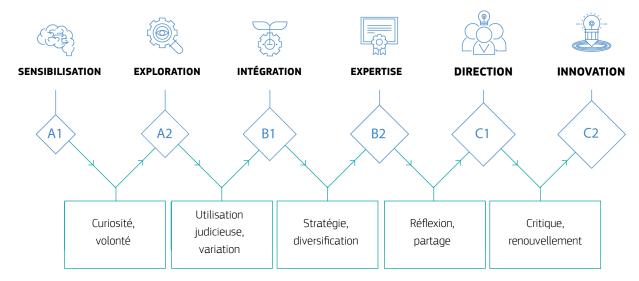


FIGURE 5: MODELE DE PROGRESSION DU DIGCOMPEDU

Ces étapes et la logique de leur progression s'inspirent de la taxonomie révisée de Bloom. Il est largement admis que cette taxonomie explique bien les étapes cognitives ultérieures de tout progrès d'apprentissage, de "Se souvenir" et "Comprendre", à "Appliquer" et "Analyser", et enfin à "Évaluer" et "Créer". De même, aux deux premières étapes du DigCompEdu, Nouvel arrivant (A1) et Explorateur (A2), les éducateurs assimilent de nouvelles informations et développent des pratiques numériques de base ; aux deux étapes suivantes, *Intégrateur* (B1) et Expert (B2), les éducateurs appliquent, développent davantage et réfléchissent à leurs pratiques numériques ; aux étapes les plus élevées, Leader (C1) et Pionnier (C2), les éducateurs transmettent leurs connaissances, critiquent les pratiques existantes et développent de nouvelles pratiques.

Les étiquettes pour chaque niveau de compétence ont été sélectionnées pour capturer l'objectif particulier de l'utilisation de la technologie numérique typique pour le stade de compétence. Par exemple, le fait d'être au niveau *Intégrateur* (B1) en ce qui concerne les pratiques d'enseignement (domaine 3) signifie que le développement actuel des compétences de l'éducateur est axé sur l'intégration d'une gamme de technologies numériques dans ses enseignements et apprentissages.

Cela implique que la prochaine étape du développement de la compétence numérique de cette personne serait de passer à la phase Expert (B2), c'est-à-dire de gagner en confiance, de mieux comprendre ce qui fonctionne, quand et pourquoi, et d'être capable de trouver des solutions adaptées et innovantes, y compris pour les situations plus complexes.

En ce sens, les descripteurs se rapportent également aux forces et aux rôles relatifs d'un éducateur au sein d'une communauté professionnelle. Par exemple, au sein d'une équipe d'éducateurs collaborant à un projet, un intégrateur (B1) est idéal pour trouver de nouvelles idées et de nouveaux outils, tandis que son collègue de niveau expert (B2) est peut-être plus apte à décider comment les mettre en œuvre ; le collègue de niveau explorateur (A2) est le mieux placé pour identifier les problèmes que les apprenants peuvent rencontrer dans l'utilisation des technologies numériques impliquées, et le rôle du leader (C1) ou du pionnier (C2) de l'équipe est de façonner le projet de manière à saisir le potentiel innovant des technologies numériques pour améliorer l'apprentissage et renforcer l'autonomie des apprenants.

Niveaux de compétences

En général, les caractérisations suivantes s'appliquent aux différents stades de compétences :

Nouvel arrivant (A1):

Les nouveaux arrivants sont conscients du potentiel des technologies numériques pour améliorer la pratique pédagogique et professionnelle. Cependant, ils ont eu très peu de contacts avec les technologies numériques et les utilisent principalement pour la préparation des cours, l'administration ou la communication organisationnelle. Les nouveaux arrivants ont besoin d'être quidés et encouragés pour élargir leur répertoire et appliquer leurs compétences numériques existantes dans le domaine pédagogique.

Explorateur (A2):

Les explorateurs sont conscients du potentiel des technologies numériques et souhaitent les explorer pour améliorer la pratique pédagogique et professionnelle. Ils ont commencé à utiliser les technologies numériques dans certains domaines de compétence numérique, sans toutefois suivre une approche globale ou cohérente. Les explorateurs ont besoin d'être encouragés, éclairés et inspirés, par l'exemple à travers les expériences et les conseils de leurs collègues, dans le cadre d'un échange collaboratif de pratiques.

Intégrateur (B1):

Les intégrateurs expérimentent les technologies numériques dans divers contextes et à des fins variées, en les intégrant à leurs pratiques. Ils les utilisent de manière créative pour améliorer divers aspects de leur engagement professionnel. Ils sont désireux d'élargir leur répertoire de pratiques. Toutefois, ils s'efforcent encore de comprendre quels outils fonctionnent le mieux dans quelles situations et d'adapter les technologies numériques aux stratégies et méthodes pédagogiques. Les intégrateurs ont juste besoin d'un peu plus de temps pour l'expérimentation et la réflexion, complété par un encouragement à la collaboration et un échange de connaissances pour devenir des experts.

Expert (B2):

Les experts utilisent les technologies numériques avec confiance, créativité et esprit critique pour améliorer leurs activités professionnelles. Ils choisissent délibérément des technologies numériques pour des situations particulières et essaient de comprendre les avantages et les inconvénients des différentes stratégies numériques. Ils sont curieux et ouverts aux idées nouvelles, sachant qu'il y a beaucoup de choses qu'ils n'ont pas encore essayées. Ils utilisent l'expérimentation comme un moyen d'élargir, de structurer et de consolider leur répertoire de stratégies. Les experts constituent l'épine dorsale de toute organisation éducative lorsqu'il s'agit d'innover dans les pratiques.

Leader (C1):

Les leaders ont une approche cohérente et globale de l'utilisation des technologies numériques pour améliorer les pratiques pédagogiques et professionnelles. Ils s'appuient sur un large répertoire de stratégies numériques parmi lesquelles ils savent choisir la plus appropriée à une situation donnée. Ils réfléchissent en permanence à leurs pratiques et les perfectionnent. En échangeant avec leurs pairs, ils se tiennent au courant des nouveaux développements et des nouvelles idées. Ils sont une source d'inspiration pour les autres, à qui ils transmettent leur expertise.

Pionniers (C2):

Les pionniers remettent en question l'adéquation des pratiques numériques et pédagogiques contemporaines, dont ils sont euxmêmes les chefs de file. Ils s'inquiètent des contraintes ou des inconvénients de ces pratiques et sont animés par la volonté d'innover encore davantage dans le domaine de l'éducation. Les Pionniers expérimentent des technologies numériques très innovantes et complexes et/ou développent des approches pédagogiques inédites. Les pionniers sont une espèce unique et rare. Ils sont à la pointe de l'innovation et constituent un modèle pour les jeunes enseignants.

Pour toutes les compétences, la progression dans les niveaux est cumulative en ce sens que chaque descripteur de niveau supérieur comprend tous les descripteurs de niveau inférieur, à l'exception du premier niveau, celui du Nouvel arrivant (A1). Par exemple, être un Expert (B2) signifie être capable de souscrire à tous les énoncés des niveaux A2 à B2, mais pas à ceux des niveaux C1 et C2. Le niveau Nouvel arrivant (A1) est largement décrit par l'absence de certaines compétences, c'est-à-dire de connaissances, d'aptitudes ou d'attitudes, présentes aux niveaux A2 ou supérieurs. Ainsi, les Explorateurs (A2) sont ceux qui ont surmonté les préoccupations ou les doutes présents au niveau du nouvel arrivant (A1).

Pour chaque compétence, une progression spécifique s'applique, en fonction des caractéristiques de la compétence en question et de la manière dont elle évolue généralement à mesure que l'on atteint un niveau de compétence plus élevé. Cependant, certains mots clés sont communs à un même niveau de compétence dans l'ensemble des compétences d'un domaine. Ils sont indiqués dans le tableau 8.

C2 Pionnier	Innover dans la pratique professionnelle	Promouvoir l'utilisation de ressources numériques	Innover dans l'enseigne- ment	Innover dans l'évaluation	Innover dans l'implication des apprenants	Promouvoir l'utilisation de ressources numériques
C1 Leader	Discuter et renouveler la pratique professionnelle	Utilisation exhaustive des stratégies et ressources avancées	Renouveler stratégiquem ent et déli- bérément la pratique de	Utilisation stratégique et efficace de l'évaluation numérique	Responsabiliser les apprenants de manière holistique	Encourager de manière complète et critique la compétence numérique de
B2 Expert	Améliorer la pratique professionnelle	Utiliser stratégique- ment les ressources interactives	l'enseigne- Améliorer les activités d'enseigne- ment et d'apprenti- ssage	Améliorer les approches d'évaluation tradition- nelles	Responsabiliser les apprenants de manière holistique	l'apprenant Encourager stratégique- ment la compétence numérique des apprenants
B1 Inté- grateur	Élargir la pratique professionnelle	Adapter les ressources numériques au contexte d'apprenti-ssage	Intégration significative des technologies numériques	Intégrer utilement les technologies numériques	Renforcer l'autonomie des apprenants	Mise en oeuvre d'activités visant à renforcer les compétences
A2 Explora- teur	Explorer les options numériques	Explorer les ressources numériques	Explorer les stratégies d'enseigne- ment et d'apprenti- ssage numériques	Explorer les stratégies d'évaluation numérique	Renforcer l'autonomie des apprenants	Ecourager les apprenants à utiliser les technologies numériques
Nouvel arrivant	Conscience ; incertitude ; utilisation de base	Conscience ; incertitude ; utilisation de base	Conscience ; incertitude ; utilisation de base	Conscience ; incertitude ; utilisation de base	Conscience ; incertitude ; utilisation de base	Conscience ; incertitude ; utilisation de base
_	3	ériques	gnement Évalu et ntissage	ation Autono le apprei	s compét	ences iques s

TABLEAU 8 : PROGRESSION DES COMPÉTENCES DU DIGCOMPEDU PAR DOMAINE





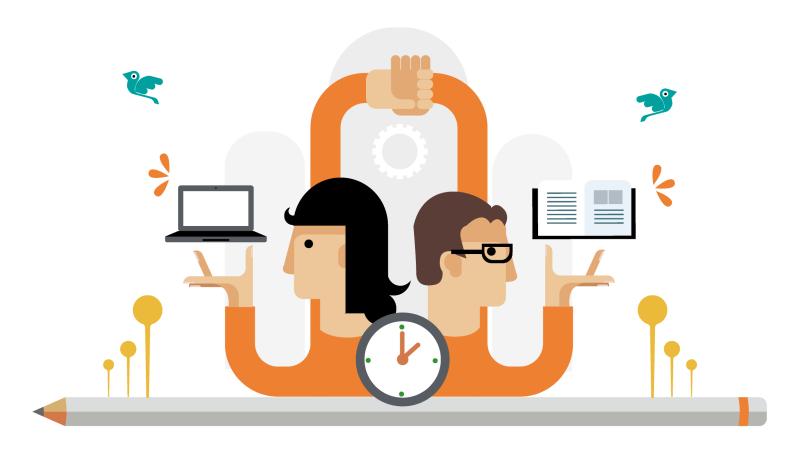


Communication organisationnelle

Utiliser les technologies numériques pour améliorer la communication de l'organisation avec les apprenants, les parents et les tiers. Contribuer au développement et à l'amélioration, en collaboration, des stratégies de communication de l'organisation.

Activités

Progression		État de la compétence			
Nouvel arrivant (A1)	Utiliser ponctuellement les technologies numériques pour communiquer.	J'utilise rarement les technologies numériques pour communiquer.			
Explorateur (A2)	Être conscient et faire un usage élémentaire des technologies numériques pour la communication.	J'utilise les technologies numériques pour communiquer, par exemple, avec les apprenants, les parents, les collègues ou le personnel de soutien.			
Intégrateur (B1)	Utiliser les technologies numériques pour communiquer de manière efficace et responsable .	J'utilise différents canaux et outils de communication numérique, en fonction de l'objectif et du contexte de la communication. Je communique de manière responsable et éthique avec les technologies numériques, par exemple en respectant la nétiquette et les politiques d'utilisation acceptable (PUA).			
Expert (B2)	Utiliser les technologies numériques pour communiquer de manière structurée et responsable .	Je sélectionne le canal, le format et le style les plus appropriés pour un objectif et un contexte de communication donnés. J'adapte mes stratégies de communication à un public spécifique.			
Leader (C1)	Évaluer et discuter les stratégies de communication.	J'évalue, je réfléchis et je discute en collaboration de la manière dont les technologies numériques sont utilisées efficacement pour la communication organisationnelle et individuelle. J'utilise les technologies numériques pour rendre les procédures administratives plus transparentes pour les apprenants et/ou les parents et pour leur permettre de faire des choix éclairés sur les priorités d'apprentissage futures.			
Pionnier (C2)	Réfléchir et améliorer les stratégies de communication.	Je contribue au développement d'une vision ou d'une stratégie cohérente sur l'utilisation efficace et responsable des technologies numériques pour la communication.			



Collaboration professionnelle

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

- Utiliser les technologies numériques pour partager

Progression		État de la compétence
Nouvel arrivant (A1)	Utiliser ponctuellement des technologies numériques pour collaborer.	J'utilise rarement les technologies numériques pour collaborer avec les collègues
Explorateur (A2)	Être conscient et faire un usage élémentaire des technologies numériques pour la collaboration.	J'utilise les technologies numériques pour collaborer avec des collègues de mon organisation, par exemple sur un projet commun, ou pour échanger du contenu, des connaissances et des opinions.
Intégrateur (B1)	Utiliser les technologies numériques pour partager et échanger des pratiques.	J'utilise les communautés numériques pour explorer de nouvelles ressources ou méthodes pédagogiques et pour trouver des idées nouvelles. J'utilise les technologies numériques pour partager et échanger les ressources que j'utilise, mes connaissances et mon opinion, avec des collègues au sein et en dehors de mon organisation.
Expert (B2)	Utiliser les technologies numériques pour la construction collaborative de connaissances.	J'utilise activement les communautés numériques pour échanger des idées et développer des ressources numériques en collaboration.
Leader (C1)	Utiliser les technologies numériques pour réfléchir et améliorer les pratiques et les compétences.	J'utilise les connaissances et les ressources générées par les réseaux de collaboration dont je fais partie pour obtenir un retour d'information sur mes compétences, les améliorer et élargir mon répertoire de pratiques numériques.
Pionnier (C2)	Utiliser les technologies numériques pour faciliter les pratiques innovantes .	J'utilise les communautés numériques pour aider d'autres éducateurs à développer leurs compétences numériques et pédagogiques. J'utilise les communautés numériques pour collaborer avec mes pairs sur des pratiques pédagogiques innovantes.



Pratique réflexive

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

- · Chercher à élargir et à améliorer en permanence

Progression		État de la compétence
Nouveau venu (A1)	Être incertain de ses besoins de développement	Je sais que je dois améliorer mes compétences numériques, mais je ne sais pas comment ni par où commencer.
Explorateur (A2)	Prendre conscience de ses besoins de développement.	Je suis conscient des limites de ma propre compétence numérique et de mes besoins de formation.
Intégrateur (B1)	Utiliser l'expérimentation et l'apprentissage par les pairs comme source de développement.	Je cherche à améliorer et à actualiser mes compétences pédagogiques numériques par l'expérimentation et l'apprentissage par les pairs. J'expérimente de manière créative et je réfléchis à de nouvelles approches pédagogiques, rendues possibles par les technologies numériques.
Expert (B2)	Utiliser un ensemble de ressources pour développer ses pratiques numériques et pédagogiques individuelles.	Je recherche activement les meilleures pratiques, des cours ou d'autres conseils pour améliorer mes propres pédagogies numériques et mes compétences numériques au sens large. J'évalue, je réfléchis et je discute avec mes pairs sur la manière d'utiliser les technologies numériques pour innover et améliorer les pratiques pédagogiques.
Leader (C1)	Réfléchir en collaboration sur les pratiques pédagogiques en général et les améliorer.	Je suis les recherches actuelles sur l'enseignement innovant et j'intègre les résultats des recherches dans ma pratique. J'évalue, je réfléchis et je discute en collaboration des politiques et des pratiques organisationnelles concernant l'utilisation des technologies numériques. J'aide mes pairs à développer leurs compétences numériques.
Pionnier (C2)	Innover les politiques et pratiques éducatives.	Je développe, individuellement ou en collaboration avec des pairs, une vision ou une stratégie pour améliorer la pratique éducative par l'utilisation des technologies numériques. Je réfléchis et évalue avec des collègues et/ou des chercheurs différentes pratiques, méthodes et politiques numériques, en vue de développer des méthodes innovantes.



Développement professionnel continu numérique (DPC)

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

Progression		État de la compétence
Nouvel arrivant (A1)	Utiliser ponctuellement internet pour mettre à jour ses connaissances.	Je n'utilise que rarement, voire pas du tout, internet pour mettre à jour mes connaissances ou mes compétences.
Explorateur (A2)	Utiliser internet pour mettre à jour ses connaissances.	Je suis conscient des limites de ma propre compétence numérique et de mes besoins de formation.
Intégrateur (B1)	Utiliser internet pour identifier les opportunités de développement personnel continu (DPC).	J'utilise internet pour identifier des cours de formation adaptés et des opportunités de développement professionnel (par exemple, des conférences).
Expert (B2)	Explorer les opportunités de DPC en ligne.	J'utilise internet pour mon développement professionnel, par exemple en participant à des cours en ligne, des webinaires ou en consultant des supports de formation numériques et des tutoriels vidéo. J'utilise les échanges formels et informels dans les communautés professionnelles en ligne comme source de mon développement professionnel.
Leader (C1)	Utiliser de manière critique et stratégique de l'internet pour le DPC .	Je consulte un éventail de possibilités de formation en ligne et je choisis celles qui correspondent le mieux à mes besoins de développement, à mon style d'apprentissage et à mes contraintes de temps. Je participe activement aux opportunités de formation en ligne et contribue à les améliorer et à guider les autres dans leurs choix en leur fournissant un feedback.
Pionnier (C2)	Utiliser l'internet pour fournir une formation continue à ses pairs.	J'utilise les technologies numériques pour conseiller mes pairs sur les pratiques d'enseignement innovantes, par exemple au sein de communautés professionnelles, par le biais de blogs personnels, ou en développant des supports de formation numériques à leur intention.





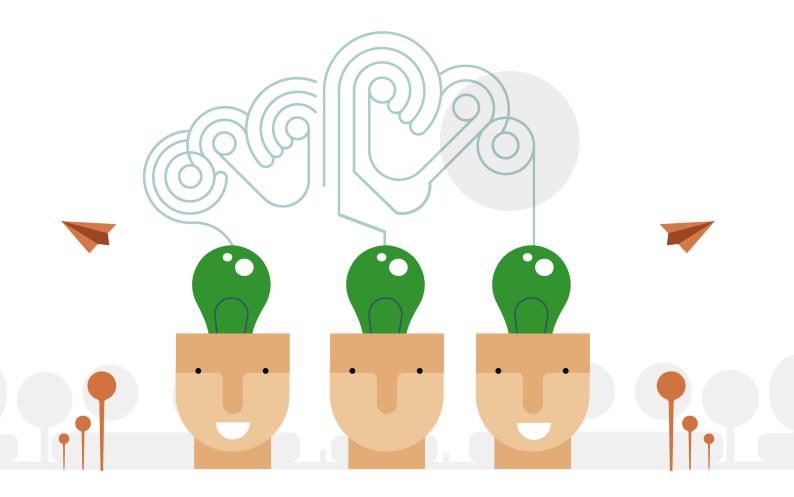


Sélection de ressources numériques

Identifier, évaluer et sélectionner des ressources numériques pour soutenir et améliorer l'enseignement et l'apprentissage. Prendre en compte l'objectif d'apprentissage spécifique, le contexte, l'approche pédagogique et le groupe d'apprenants lors du choix et de la planification de l'utilisation des ressources numériques.

- Formuler des stratégies de recherche appropriées d'enseignement et d'apprentissage.
- appropriées pour l'enseignement et l'apprentissage, en tenant compte du contexte d'apprentissage spécifique et de l'objectif d'apprentissage.
- Évaluer de manière critique la crédibilité et la fiabilité des sources et ressources numérique.
- Prendre en compte les éventuelles restrictions à l'utilisation ou à la réutilisation des ressources numériques (par exemple, droits d'auteur, type de fichier, exigences techniques, dispositions légales,
- Évaluer l'utilité des ressources numériques pour répondre à l'objectif d'apprentissage, aux niveaux de compétence du groupe d'apprenants concret ainsi qu'à l'approche pédagogique choisie.

Progression		État de la compétence
Nouvel arrivant (A1)	Peu d'utilisation d'internet pour trouver des ressources.	Je n'utilise que rarement, voire pas du tout, internet pour trouver des ressources d'enseignement et d'apprentissage.
Explorateur (A2)	Avoir connaissance et utiliser de manière élémentaire des technologies numériques pour rechercher des ressources.	J'ai recours sur internet à des stratégies de recherche simples pour identifier du contenu numérique pertinent à des fins d'enseignement et d'apprentissage. Je connais les plateformes éducatives classiques qui fournissent des ressources pédagogiques
Intégrateur (B1)	Identifier et évaluer les ressources appropriées en utilisant des critères de base .	J'adapte mes stratégies de recherche en fonction des résultats que j'obtiens. Je filtre mes résultats pour trouver les ressources appropriées, en utilisant les critères adéquats. J'évalue la qualité des ressources numériques sur la base de critères de base, tels que le lieu de publication, la paternité, les commentaires des autres utilisateurs. Je sélectionne des ressources que mes apprenants peuvent trouver attrayantes, par exemple des vidéos.
Expert (B2)	Identifier et évaluer des ressources appropriées en utilisant des critères complexes.	J'adapte mes stratégies de recherche pour identifier les ressources que je peux modifier et adapter, par exemple en recherchant et en filtrant par licence, nom de fichier, date, commentaires des utilisateurs, etc Je trouve des applications et/ou des jeux à utiliser avec mes apprenants. J'évalue la fiabilité des ressources numériques et leur adéquation avec mon groupe d'apprenants et mon objectif d'apprentissage spécifique. Je donne des informations et des recommandations sur les ressources que j'utilise.
Leader (C1)	De manière exhaustive, identifier et évaluer des ressources appropriées, en tenant compte de tous les aspects pertinents.	Outre les moteurs de recherche, j'utilise une variété d'autres sources, par exemple des plateformes collaboratives, des dépôts officiels, etc. J'évalue la fiabilité et l'adéquation du contenu sur la base d'une combinaison de critères, en vérifiant également son exactitude et sa neutralité. Lorsque j'utilise des ressources en classe, je les contextualise pour les élèves, par exemple en indiquant leur source et leur partialité potentielle.
Pionnier (C2)	Promouvoir l'utilisation des ressources numériques dans l'éducation.	Je donne des conseils à mes collègues sur les stratégies de recherche efficaces et les dépôts et ressources appropriés. Je crée mon propre dépôt de ressources (liens vers des ressources), annoté et évalué de manière appropriée, et je le mets à la disposition des autres collègues.



Créer et modifier des ressources numériques

Modifier et développer les ressources existantes sous licence libre et d'autres ressources lorsque cela est autorisé. Créer ou co-créer de nouvelles ressources pédagogiques numériques. Prendre en compte l'objectif d'apprentissage spécifique, le contexte, l'approche pédagogique et le groupe d'apprenants lors de la conception de ressources numériques et de la planification de leur utilisation.

- existantes, lorsque cela est autorisé.
- Combiner et mélanger des ressources numériques existantes ou des parties de celles-ci, lorsque cela est autorisé.
- Créer de nouvelles ressources pédagogiques
- Créer conjointement avec d'autres des ressources pédagogiques numériques.

- Prendre en compte l'objectif d'apprentissage spécifique, le contexte, l'approche pédagogique et le groupe d'apprenants, lors de l'adaptation ou de la création de ressources pédagogiques numériques.
- Comprendre les différentes licences attribuées aux ressources numériques et les implications de leur réutilisation.

Progression		État de la compétence
Nouvel arrivant (A1)	S'abstenir de modifier les ressources numériques.	Je peux utiliser des ressources numériques, mais je ne les modifie généralement pas et ne crée pas mes propres ressources.
Explorateur (A2)	Créer et modifier des ressources en utilisant des outils et des stratégies de base .	J'utilise des logiciels de bureautique pour concevoir et modifier, par exemple, des feuilles de travail et des questionnaires. Je crée des présentations numériques à des fins pédagogiques.
Intégrateur (B1)	Créer et modifier des ressources en utilisant certaines fonctionnalités avancées.	Lorsque je crée des ressources numériques (par exemple des présentations), j'intègre des animations, des liens, des éléments multimédias ou interactifs. J'apporte quelques modifications de base aux ressources d'apprentissage numériques que j'utilise pour les adapter au contexte d'apprentissage, par exemple en modifiant ou en supprimant des parties, en adaptant les paramètres généraux. Je vise un objectif d'apprentissage spécifique lorsque je sélectionne, modifie, combine et crée des ressources d'apprentissage numériques.
Expert (B2)	Adapter des ressources numériques avancées à un contexte d'apprentissage concret.	J'intègre une série d'éléments interactifs et de jeux dans les ressources pédagogiques que j'ai créées. Je modifie et combine les ressources existantes afin de créer des activités d'apprentissage adaptées à un groupe de personnes, au contexte et à l'objectif d'apprentissage concret, ainsi qu'aux caractéristiques du groupe d'apprenants. Je reconnais les différentes licences attribuées aux ressources numériques et je connais les autorisations qui me sont accordées en matière de modification des ressources.
Leader (C1)	Créer, co-créer et modifier des ressources en fonction du contexte d'apprentissage , en utilisant un éventail de stratégies avancées .	Je crée et modifie des activités d'apprentissage numériques complexes et interactives, par exemple des exercices interactifs, des évaluations en ligne, des activités d'apprentissage collaboratif en ligne (par exemple, wikis, blogs), des jeux, des applications, des présentations. Je co-crée des ressources d'apprentissage avec mes collègues.
Pionnier (C2)	Créer des ressources numériques complexes et interactives.	Je crée mes propres applications ou jeux pour servir mes objectifs pédagogiques



Gérer, protéger et partager les ressources numériques

Organiser le contenu numérique et le mettre à la disposition des apprenants, des parents et des autres éducateurs. Protéger efficacement les contenus numériques sensibles. Respecter et appliquer correctement les règles relatives à la vie privée et aux droits d'auteur. Comprendre l'utilisation et la création de licences ouvertes et de ressources éducatives libres, y compris leur attribution correcte.

- Partager des ressources à l'aide de liens ou comme pièces jointes, par exemple par e-mail.
- · Partager des ressources sur des plateformes en ligne ou des sites web/blogs personnels ou organisationnels.
- Partager ses propres référentiels de ressources avec d'autres personnes, en gérant leurs accès et leurs droits le cas échéant.
- d'auteur pour utiliser, réutiliser et modifier les

- · Référencer de manière appropriée les sources lors du partage ou de la publication de ressources soumises à des droits d'auteur.
- Attribuer des licences (ouvertes) à des ressources auto-créées.
- Prendre des mesures pour protéger les données et ressources sensibles (par exemple, les notes des élèves, les examens).
- Partager les données administratives et celles relatives aux élèves avec les collègues, les élèves et les parents, le cas échéant

Progression		État de la compétence
Nouvel arrivant (A1)	Ne pas employer de stratégies de partage de ressources.	Je stocke et organise les ressources numériques pour une future utilisation personnelle.
Explorateur (A2)	Gérer les ressources en utilisant des stratégies de base .	Je partage des contenus éducatifs par le biais de pièces jointes à des e-mails ou de sites Internet. Je suis conscient que certaines ressources publiées sur Internet sont protégées par des droits d'auteur.
Intégrateur (B1)	Partager et protéger efficacement des ressources en utilisant des stratégies de base.	Je partage du contenu éducatif dans des environnements d'apprentissage virtuels ou en le téléchargeant, en le connectant ou en l'intégrant., par exemple, sur un site Web ou un blog de cours. Je protège efficacement des contenus sensibles, par exemple, les examens, les bulletins des élèves. Je comprends les règles de droit d'auteur qui s'appliquent aux ressources numériques que j'utilise à des fins scolaires (images, texte, audio et film).
Expert (B2)	Partager professionnellement des ressources.	Je partage des ressources en les intégrant dans des environnements numériques. Je protège efficacement mes données personnelles et sensibles et je limite l'accès aux ressources de manière appropriée. Je référence correctement les ressources concernées par le droit d'auteur.
Leader (C1)	Publier en ligne des ressources auto-créées.	Je compile des référentiels de contenus numériques complets et les mets à la disposition des apprenants ou d'autres éducateurs. J'applique des licences aux ressources que je publie en ligne.
Pionnier (C2)	Publier professionnellement du contenu numérique créé par l'intéressé.	J'annote des ressources que je partage numériquement et je permets aux autres de les commenter, de les noter, de les modifier, de les réorganiser ou de les compléter.







Enseignement

Planifier et mettre en œuvre des dispositifs et des ressources numériques dans le processus d'enseignement, afin d'améliorer l'efficacité des interventions pédagogiques. Gérer et orchestrer de manière appropriée les interventions pédagogiques numériques. Expérimenter et développer de nouveaux formats et méthodes pédagogiques pour l'enseignement.

- · Utiliser les technologies en classe pour soutenir l'enseignement, par exemple les tableaux blancs
- · Structurer la leçon de manière à ce que les conjointement l'objectif d'apprentissage.
- Mettre en place des sessions d'apprentissage, des
- · Structurer et gérer le contenu, la collaboration et

- Examiner comment les interventions numériques dirigées par les éducateurs - en face à face ou soutenir au mieux l'objectif d'apprentissage. Aider pédagogique numérique.
- stratégies pédagogiques numériques choisies et
- Expérimenter et développer de nouveaux formats et méthodes pédagogiques pour l'enseignement

Progression		État de la compétence
Nouvel arrivant (A1)	Peu d'utilisation des technologies pour l'enseignement.	Je n'utilise pas ou très rarement les dispositifs numériques ou du contenu numérique dans mon enseignement.
Explorateur (A2)	Avoir un usage élémentaire des technologies disponibles pour l'enseignement.	J'utilise les technologies disponibles en classe, par exemple les tableaux blancs interactifs, les projecteurs, les PC. Je choisis les technologies numériques en fonction de l'objectif d'apprentissage et du contexte.
Intégrateur (B1)	Intégrer des technologies disponibles de manière significative dans le processus d'enseignement.	J'organise et gère l'intégration des dispositifs numériques (par exemple, les technologies de la salle de classe, les dispositifs des élèves) dans le processus d'enseignement et d'apprentissage. Je gère l'intégration de contenus numériques, par exemple des vidéos, des activités interactives, dans le processus d'enseignement et d'apprentissage
Expert (B2)	Utiliser délibérément des technologies pour améliorer les stratégies pédagogiques.	Je tiens compte des contextes sociaux et des modes d'interaction appropriés lorsque j'intègre des technologies numériques. J'utilise les technologies numériques dans l'enseignement pour accroître la variabilité des méthodes Je mets en place des sessions d'apprentissage ou d'autres interactions dans un environnement numérique.
Leader (C1)	Orchestrer, contrôler et adapter avec souplesse l'utilisation des technologies pour améliorer les stratégies pédagogiques.	Je structure les sessions d'apprentissage de manière à ce que différentes activités numériques (dirigées par l'enseignant et l'apprenant) renforcent conjointement l'objectif d'apprentissage. Je structure et gère le contenu, les contributions et les interactions dans un environnement numérique. J'évalue en permanence l'efficacité des stratégies d'enseignement améliorées par le numérique et j'ajuste mes stratégies en conséquence.
Pionnier (C2)	Utiliser les technologies pour innover les stratégies d'enseignement.	Je propose des cours complets ou des modules d'apprentissage dans un environnement numérique. J'expérimente et développe de nouveaux formats et méthodes pédagogiques pour l'enseignement.

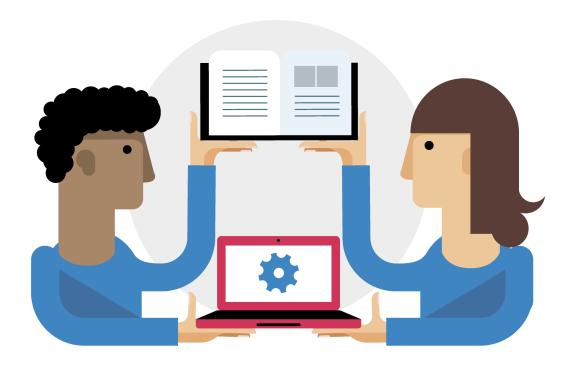


Accompagnement

Utiliser les technologies et services numériques pour améliorer l'interaction avec les apprenants, individuellement et collectivement, dans le cadre et en dehors de la session d'apprentissage. Utiliser les technologies numériques pour offrir une orientation et une assistance pertinentes et ciblées. Expérimenter et développer de nouvelles formes et de nouveaux formats pour offrir une orientation et un soutien.

- Utiliser les outils de communication numériques pour
- · Mettre en place des activités d'apprentissage dans des d'accompagnement des apprenants et en y répondant.
- · Interagir avec les apprenants dans des environnements
- classe et offrir des conseils si nécessaire.
- distance les progrès des élèves et intervenir si nécessaire,

Progression		État de la compétence
Nouvel arrivant (A1)	Peu d'utilisation des technologies pour interagir avec les apprenants.	Je ne communique pas ou très rarement avec les apprenants par des moyens numériques, par exemple le courrier électronique.
Explorateur (A2)	Employer des stratégies numériques de base pour interagir avec les apprenants.	J'utilise les technologies, par exemple le courrier électronique ou le chat, pour répondre aux questions ou aux doutes des apprenants, par exemple sur les devoirs à domicile
Intégrateur (B1)	Utiliser des technologies numériques pour améliorer l'interaction avec les apprenants.	J'utilise un canal de communication numérique commun avec mes apprenants pour répondre à leurs questions et à leurs doutes. Je suis fréquemment en contact avec les apprenants et j'écoute leurs problèmes et leurs questions.
Expert (B2)	Utiliser des technologies numériques pour améliorer le suivi et l'accompagnement.	J'interagis avec les apprenants dans les environnements numériques collaboratifs que j'utilise, en surveillant leur comportement et en leur fournissant des conseils et un soutien individuel si nécessaire. J'expérimente de nouvelles formes et de nouveaux formats pour offrir des conseils et un soutien, en utilisant les technologies.
Leader (C1)	Utiliser les technologies numériques de manière stratégique et ciblée pour fournir des conseils et un soutien.	Lorsque je mets en place des activités d'apprentissage dans des environnements numériques, je prévois les besoins d'orientation des apprenants et j'y réponds, par exemple avec une section d'aide, de FAQ ou avec des tutoriels vidéo. Lorsque je mets en œuvre des activités d'apprentissage numérique en classe, je m'assure que je suis en mesure de surveiller (numériquement) le comportement des élèves, afin de pouvoir les guider si nécessaire.
Pionnier (C2)	Utiliser les technologies numériques pour innover en matière d'accompagnement.	Je développe de nouvelles formes et de nouveaux formats pour offrir des conseils et un soutien, en utilisant les technologies numériques.



Apprentissage collaboratif

Utiliser les technologies pour favoriser et améliorer la collaboration des apprenants. Permettre aux apprenants d'utiliser les technologies dans le cadre de travaux collaboratifs, afin d'améliorer la communication, la collaboration et la création collaborative de connaissances.

- collaboratif dans un environnement numérique, par systèmes de gestion de l'apprentissage.
- Employer les technologies échanger collaborativement
- Demander aux apprenants de présenter numériquement

Progression		État de la compétence	
Nouvel arrivant (A1)	Peu d'utilisation des technologies dans les activités d'apprentissage collaboratif.	Je n'envisage pas ou très rarement la manière dont les élèves pourraient utiliser les technologies numériques dans le cadre d'activités ou de travaux collaboratifs.	
Explorateur (A2)	Encourager les apprenants à utiliser les technologies dans leurs activités de collaboration.	Lors de la mise en œuvre d'activités ou de projets collaboratifs, j'encourage les apprenants à utiliser des outils numériques pour soutenir leur travail, par exemple, lors d'une recherche sur Internet ou pour présenter leurs résultats.	
Intégrateur (B1)	Mise en œuvre des technologies dans la conception d'activités collaboratives.	Je conçois et mets en œuvre des activités collaboratives, dans lesquelles les technologies sont utilisées par les apprenants pour la production collaborative de connaissances, par exemple lors de recherche et d'échange d'informations. Je demande aux apprenants de documenter leurs efforts de collaboration en utilisant des technologies, par exemple par des présentations numériques, des vidéos, des articles de blog.	
Expert (B2)	Utilisation des environnements numériques pour soutenir l'apprentissage collaboratif.	Je mets en place des activités de collaboration dans un environnement numérique, par exemple des blogs, des wikis, moodle, des environnements d'apprentissage virtuels. Je surveille et guide l'interaction collaborative des apprenants dans les environnements numériques. J'utilise les technologies numériques pour permettre aux apprenants de partager leurs idées avec d'autres et de recevoir un feedback de la part de leurs pairs, y compris pour les travaux individuels.	
Leader (C1)	Utiliser des environnements numériques pour la génération de connaissances en collaboration avec les apprenants et l'évaluation par les pairs.	Je conçois et gère diverses activités d'apprentissage collaboratif, où les apprenants utilisent une variété de technologies pour mener des recherches en collaboration, documenter des résultats et réfléchir à leur apprentissage, tant dans des environnements d'apprentissage physiques que virtuels. J'utilise les technologies numériques pour l'évaluation par les pairs et comme support pour l'autorégulation collaborative et l'apprentissage par les pairs.	
Pionnier (C2)	Utiliser les technologies numériques pour innover dans la collaboration entre apprenants.	J'utilise les technologies numériques pour inventer de nouveaux formats d'apprentissage collaboratif.	



Apprentissage autorégulé

Utiliser les technologies pour soutenir les processus d'apprentissage autorégulé, c'est-à-dire pour permettre aux apprenants de planifier, de suivre et de réfléchir à leur propre apprentissage, de fournir des preuves de leurs progrès, de partager leurs idées et de trouver des solutions créatives.

Activités

- Utiliser les technologies (par exemple, des blogs, des agendas, des outils de planification) pour permettre aux apprenants de planifier leur propre
- d'enregistrer leurs progrès, par exemple des enregistrements audio ou vidéo, des photos.
- Utiliser les technologies (par exemple, des ePortfolios, des blogs pour les apprenants) pour permettre aux apprenants d'enregistrer et de présenter leur travail.

d'apprentissage et de l'auto-évaluer.

Progression		État de la compétence
Nouvel arrivant (A1)	Peu d'utilisation des technologies pour un apprentissage autorégulé.	Je n'envisage pas ou très rarement la manière dont les élèves pourraient utiliser les technologies dans le cadre d'activités ou de travaux autorégulés.
Explorateur (A2)	Encourager les apprenants à utiliser les technologies dans des activités d'apprentissage autorégulées.	J'encourage les apprenants à utiliser les technologies pour soutenir leurs activités d'apprentissage et leurs travaux individuels, par exemple pour la recherche d'informations ou la présentation de résultats.
Intégrateur (B1)	Mettre en œuvre des technologies dans la conception d'activités d'apprentissage autorégulé.	J'encourage les apprenants à utiliser les technologies pour recueillir des preuves et enregistrer leurs progrès, par exemple pour produire des enregistrements audio ou vidéo, des photos, des textes. J'utilise les technologies (par exemple les ePortfolios, les blogs des apprenants) pour permettre aux apprenants d'enregistrer et de présenter leur travail. J'utilise les technologies pour l'auto-évaluation des apprenants.
Expert (B2)	Utiliser des environnements numériques pour soutenir de manière exhaustive l'apprentissage autorégulé.	J'utilise les technologies ou les environnements numériques (par exemple, les ePortfolios, les blogs, les agendas, les outils de planification) pour permettre aux apprenants de gérer et de documenter toutes les étapes de leur apprentissage, par exemple pour la planification, la recherche d'informations, la documentation, la réflexion et l'auto-évaluation. J'aide les apprenants à développer, appliquer et réviser des critères d'auto-évaluation appropriés, avec le soutien des technologies.
Leader (C1)	Avoir une réflexion critique sur les stratégies numériques utilisées pour favoriser l'apprentissage autorégulé.	Je réfléchis à l'adéquation de mes stratégies numériques pour favoriser l'apprentissage autorégulé et j'améliore continuellement mes stratégies.
Pionnier (C2)	Développer de nouveaux formats numériques et/ou des approches pédagogiques pour un apprentissage autorégulé	Je développe de nouveaux formats numériques et/ou des approches pédagogiques pour favoriser l'apprentissage autonome.







Stratégies d'évaluation

Utiliser les technologies numériques pour l'évaluation formative et sommative. Améliorer la diversité et l'adéquation des formats et des approches d'évaluation.

- · Utiliser des outils d'évaluation numériques pour suivre le processus d'apprentissage et obtenir des informations sur les progrès des apprenants.
- Utiliser les technologies numériques pour améliorer les stratégies d'évaluation formative, par exemple des quiz, des jeux.
- Utiliser les technologies numériques pour améliorer l'évaluation sommative dans les tests, par exemple par des tests informatisés, en mettant en œuvre l'apprentissage des langues), en utilisant des de test.
- · Utiliser les technologies numériques pour étayer les missions des apprenants et leur évaluation, par exemple par le biais de portfolio numériques.
- · Utiliser une variété de formats d'évaluation numériques et non numériques et être conscient de leurs avantages et inconvénients. Réfléchir de d'évaluation numériques et adapter les stratégies

Progression		État de la compétence
Nouvel arrivant (A1)	Peu d'utilisation des technologies numériques pour l'évaluation.	Je n'utilise pas ou très rarement les formats d'évaluation numériques.
Explorateur (A2)	Intégrer les technologies numériques dans les stratégies d'évaluation traditionnelles.	J'utilise les technologies numériques pour créer des tâches d'évaluation qui sont ensuite administrées au format papier. Je prévois l'utilisation par les élèves des technologies numériques dans le cadre des tâches d'évaluation, par exemple pour soutenir les devoirs.
Intégrateur (B1)	Utiliser et modifier les outils et formats d'évaluation numérique existants.	J'utilise certaines technologies numériques existantes pour les évaluations formatives ou sommatives, par exemple des quiz numériques, des portfolios numériques, des jeux. J'adapte les outils d'évaluation numériques pour soutenir mon objectif d'évaluation spécifique, par exemple en créant un test à l'aide d'un système numérique de test
Expert (B2)	Utiliser stratégiquement une série de formats d'évaluation numériques.	J'utilise une gamme de logiciels, d'outils et d'approches d'évaluation numérique pour l'évaluation formative, à la fois en classe et pour les apprenants après l'école. Je sélectionne, parmi différents formats d'évaluation, celui qui rend le mieux compte de la nature du résultat d'apprentissage à évaluer. Je conçois des évaluations numériques qui sont valides et fiables.
Leader (C1)	Sélectionner, créer et adapter des formats d'évaluation numériques de manière complète et critique.	J'utilise une variété de formats d'évaluation numériques et non numériques, alignés sur les normes de contenu et de technologie, et je suis conscient de leurs avantages et inconvénients. Je réfléchis de manière critique à mon utilisation des technologies numériques pour l'évaluation et j'adapte mes stratégies en conséquence.
Pionnier (C2)	Développer des formats d'évaluation innovants , en utilisant les technologies numériques.	Je développe de nouveaux formats numériques d'évaluation, qui reflètent des approches pédagogiques innovantes et permettent d'évaluer des compétences transversales.



Analyser les traces

Générer, sélectionner, analyser de manière critique et interpréter des traces numériques sur l'activité, les performances et les progrès des apprenants, afin de quider l'enseignement et l'apprentissage.

- · Concevoir et mettre en œuvre des activités d'apprentissage qui génèrent des données sur
- Utiliser les technologies numériques pour enregistrer, comparer et synthétiser les données sur les progrès des apprenants.
- Être conscient que l'activité des apprenants dans données qui peuvent être utilisées pour informer l'enseignement et l'apprentissage.
- · Analyser et interpréter les traces disponibles sur l'activité et les progrès des apprenants, y compris les données générées par les technologies numériques utilisées.

- Considérer, combiner et évaluer différentes sources de traces sur les progrès et les performances des apprenants.
- Apprécier de manière critique les traces disponibles pour informer l'enseignement et l'apprentissage.

Progression		État de la compétence
Nouvel arrivant (A1)	Peu d'utilisation des données numériques pour le suivi des progrès.	Je n'envisage pas ou très rarement la manière dont les élèves pourraient utiliser les technologies dans le cadre d'activités ou de travaux autorégulés.
Explorateur (A2)	Évaluer les données de base sur l'activité et les performances des apprenants.	J'évalue les données administratives (par exemple, l'assiduité) et les données sur les performances des élèves (par exemple, les notes) pour un feedback individuel et des interventions ciblées. Je suis conscient(e) que les outils d'évaluation numériques (par exemple, les quiz, les systèmes de vote) peuvent être utilisés dans le cadre du processus d'enseignement pour me fournir un feedback opportun sur les progrès des apprenants.
Intégrateur (B1)	Évaluer une série de données numériques pour informer l'enseignement.	J'évalue les données résultant des évaluations numériques pour éclairer l'apprentissage et l'enseignement. Je suis conscient(e) que les données relatives à l'activité de mes apprenants, telles qu'elles sont enregistrées dans les environnements numériques que j'utilise avec eux, peuvent m'aider à suivre leurs progrès et à leur fournir un feedback et une assistance en temps utile.
Expert (B2)	Utiliser stratégiquement les outils numériques pour générer des données.	J'utilise les technologies numériques (par exemple, les quiz, les systèmes de vote, les jeux) dans le cadre du processus d'enseignement pour me fournir un feedback opportun sur les progrès des apprenants. J'utilise les outils d'analyse des données fournis par les environnements numériques que j'utilise pour suivre et visualiser l'activité. J'interprète les données et les traces disponibles afin de mieux comprendre les besoins de soutien de chaque apprenant.
Leader (C1)	Utiliser les données numériques pour réfléchir aux modes d'apprentissage et aux stratégies d'enseignement.	Je surveille en permanence l'activité numérique et je réfléchis régulièrement aux données des apprenants enregistrées numériquement afin d'identifier à temps les comportements critiques et les problèmes individuels et d'y réagir. J'évalue et synthétise les données générées par les diverses technologies numériques que j'utilise pour réfléchir à l'efficacité et à l'adéquation des différentes stratégies d'enseignement et activités d'apprentissage, en général et pour certains groupes d'apprenants.
Pionnier (C2)	Innover dans la production et l'évaluation des données.	Je mets en œuvre des méthodes avancées de génération et de visualisation de données dans les activités numériques que j'emploie, par exemple sur la base de l'analytique de l'apprentissage. J'évalue de manière critique et discute de la valeur et de la validité de différentes sources de données ainsi que de la pertinence des méthodes établies pour l'analyse des données.



Feedback et planification

Utiliser les technologies numériques pour fournir un feedback ciblé et opportun aux apprenants. Adapter les stratégies d'enseignement et fournir un soutien ciblé, sur la base des traces générées par les technologies numériques utilisées. Permettre aux apprenants et aux parents de comprendre les traces fournies par les technologies numériques et de les utiliser pour prendre des décisions.

- pour améliorer l'efficacité des retours d'information.
- · Utiliser les technologies numériques pour suivre les progrès des apprenants et leur apporter un soutien
- · Adapter les pratiques d'enseignement et d'évaluation, sur la base des données générées par les technologies numériques utilisées.
- Fournir un feedback personnel et offrir un soutien différencié aux apprenants, sur la base des données générées par les technologies numériques

- · Permettre aux apprenants d'évaluer et d'interpréter sommatives, des auto-évaluations et des évaluations par les pairs.
- · Aider les apprenants à identifier les domaines à améliorer et à développer conjointement des plans d'apprentissage pour traiter ces domaines.
- Utiliser les technologies numériques pour permettre aux apprenants et/ou aux parents de rester informés des progrès réalisés et de faire des d'apprentissage, la matière optionnelle ou les

Progression		État de la compétence
Nouvel arrivant (A1)	Utilisation limitée des données numériques pour le feedback et la planification	Je ne sais pas comment les technologies numériques peuvent m'aider à fournir un feedback aux apprenants ou à adapter mes stratégies d'enseignement.
Explorateur (A2)	Utilisation des technologies numériques pour donner une rétroaction .	J'utilise les technologies numériques pour compiler un aperçu des progrès des apprenants, que j'utilise comme base pour offrir un feedback et des conseils.
Intégrateur (B1)	Utiliser les technologies numériques pour noter et donner un retour sur les travaux soumis par voie électronique. J'aide les élèves et/ou les parents à accéder aux informations sur les performances des apprenants, en utilisant les technologies numériques.	
Expert (B2)	Utiliser les données numériques pour améliorer l'efficacité du feedback et du soutien.	J'adapte mes pratiques d'enseignement et d'évaluation, sur la base des données générées par les technologies numériques utilisées. Je fournis un retour personnel et j'offre un soutien différencié aux apprenants, sur la base des données générées par les technologies numériques utilisées. J'utilise les technologies numériques pour permettre aux apprenants et aux parents de rester informés des progrès réalisés et de faire des choix éclairés sur les futures priorités d'apprentissage, les matières optionnelles ou les études futures.
Leader (C1)	Utiliser les technologies numériques pour personnaliser le feedback et le soutien.	J'aide les apprenants à identifier les domaines à améliorer et j'élabore conjointement des plans d'apprentissage pour y remédier, sur la base des données disponibles. J'utilise les données générées par les technologies numériques pour réfléchir aux stratégies d'enseignement qui fonctionnent bien pour tel ou tel type d'apprenant et adapter mes stratégies d'enseignement en conséquence.
Pionnier (C2)	Utiliser les données numériques pour évaluer et améliorer l 'enseignement .	Je réfléchis, discute, remanie et innove les stratégies d'enseignement en réponse aux traces numériques que je trouve. Je réfléchis, discute, remanie et innove les stratégies d'enseignement en fonction des preuves numériques que je trouve, en ce qui concerne les préférences et les besoins des apprenants ainsi que l'efficacité des différentes interventions pédagogiques et des formats d'apprentissage.







Accessibilité et inclusion

Garantir l'accessibilité aux ressources et activités d'apprentissage pour tous les apprenants, y compris ceux ayant des besoins spécifiques. Prendre en compte et répondre aux attentes, capacités, utilisations et idées fausses des apprenants (numériques), ainsi qu'aux contraintes contextuelles, physiques ou cognitives de leur utilisation des technologies numériques.

- Fournir un accès équitable aux technologies et ressources numériques appropriées, par exemple en veillant à ce que tous les étudiants aient accès aux technologies numériques utilisées.
- · Sélectionner et employer des stratégies pédagogiques numériques qui répondent au contexte numérique des apprenants, par exemple les contraintes contextuelles à leur utilisation des technologies (par exemple la disponibilité), les compétences, les attentes, les attitudes, les idées fausses et les mauvais usages.
- · Utiliser des technologies et des stratégies numériques, par exemple, les technologies d'assistance, conçues pour les apprenants ayant besoin d'un soutien particulier (par exemple, les apprenants ayant des contraintes physiques ou mentales ; les apprenants ayant des troubles de l'apprentissage).
- Considérer et répondre aux problèmes potentiels d'accessibilité lors de la sélection, de la modification ou de la création de ressources numériques et fournir des

- outils ou des approches alternatives ou compensatoires pour les apprenants ayant des besoins spéciaux.
- Employer des principes de conception pour accroître l'accessibilité des ressources et des environnements numériques utilisés dans l'enseignement.
- · Contrôler et réfléchir en permanence à l'adéquation des mesures mises en œuvre pour améliorer l'accessibilité et adapter les stratégies en conséquence.
- · Aider les autres à développer leur compétence pédagogique numériaue.
- · Au niveau organisationnel, réfléchir et fournir un retour critique sur les politiques et pratiques numériques.
- · Contribuer activement au développement des pratiques, politiques et visions organisationnelles en matière d'utilisation des technologies numériques.

Progression		État de la compétence
Nouvel arrivant (A1)	Se préoccuper de l'accessibilité et de l'inclusion,	Je crains que l'utilisation des technologies numériques dans l'enseignement ne rende encore plus difficile la participation et le suivi des élèves déjà défavorisés.
Explorateur (A2)	Être conscient des questions d'accessibilité et d'inclusion.	Je comprends l'importance de garantir un accès égal aux technologies numériques utilisées pour tous les élèves. Je suis conscient(e) que les technologies numériques peuvent entraver ou améliorer l'accessibilité.
Intégrateur (B1)	Aborder l'accessibilité et l'inclusion.	Je comprends comment l'accès à la technologie numérique crée des fractures et comment les conditions sociales et économiques des élèves ont un impact sur la façon dont la technologie est utilisée. Je veille à ce que tous les élèves aient accès aux technologies numériques que j'utilise. Je suis conscient(e) que les technologies numériques compensatoires peuvent être utilisées pour les apprenants ayant besoin d'un soutien particulier (par exemple, les apprenants ayant des contraintes physiques ou mentales, les apprenants ayant des troubles de l'apprentissage).
Expert (B2)	Favoriser l'accessibilité et l'inclusion.	Je sélectionne des stratégies pédagogiques numériques qui s'adaptent aux contextes numériques des apprenants, par exemple un temps d'utilisation limité, le type d'appareil disponible. Je considère et réponds aux problèmes potentiels d'accessibilité lors de la sélection, de la modification ou de la création de ressources numériques et je fournis des outils ou des approches alternatives ou compensatoires aux apprenants ayant des besoins particuliers. J'utilise des technologies et des stratégies numériques, par exemple des technologies d'assistance, pour remédier aux problèmes d'accessibilité de certains apprenants, par exemple des déficiences visuelles ou auditives.
Leader (C1)	Améliorer l'accessibilité et l'inclusion.	Je sélectionne et emploie des stratégies pédagogiques numériques adaptées aux utilisations, compétences, attentes, attitudes, idées fausses et mauvais usages des technologies numériques des apprenants. J'utilise des principes de conception pour améliorer l'accessibilité des ressources et des environnements numériques utilisés dans l'enseignement, par exemple en ce qui concerne la police, la taille, les couleurs, la langue, la disposition, la structure. Je contrôle et réfléchis en permanence à l'adéquation des mesures mises en œuvre pour améliorer l'accessibilité et j'adapte mes stratégies en conséquence.
Pionnier (C2)	Proposer des stratégies innovantes pour l'accessibilité et l'inclusion.	Je réfléchis, discute, redéfinis et innove des stratégies pour l'égalité d'accès et l'inclusion dans l'éducation numérique.



Différenciation et personnalisation

Utiliser les technologies numériques pour répondre aux divers besoins d'apprentissage des apprenants, en leur permettant de progresser à des niveaux et à des rythmes différents, et de suivre des parcours et des objectifs d'apprentissage individuels.

Activités

- · Utiliser les technologies numériques pour répondre aux besoins particuliers de chaque apprenant (par exemple, dyslexie, TDAH, élèves surdoués).
- Tenir compte des parcours, des niveaux et des vitesses d'apprentissage différents lors de la conception, de la sélection et de la mise en œuvre d'activités d'apprentissage numérique.
- · Concevoir des plans d'apprentissage individuels et utiliser les technologies numériques pour les soutenir.

Progression		État de la compétence
Nouvel arrivant (A1)	Être incertain quant au potentiel des technologies numériques en matière de différenciation et de personnalisation.	Je ne sais pas comment les technologies numériques peuvent m'aider à offrir des possibilités d'apprentissage personnalisées.
Explorateur (A2)	Être conscient du potentiel des technologies numériques pour la différenciation et la personnalisation.	Je suis conscient que les technologies numériques peuvent favoriser la différenciation et la personnalisation, par exemple en proposant des activités à différents niveaux et à différentes vitesses.
Intégrateur (B1)	Utiliser les technologies numériques pour la différenciation et la personnalisation.	Je sélectionne et j'utilise certaines activités d'apprentissage, par exemple des quiz ou des jeux, qui permettent aux apprenants de procéder à des vitesses différentes, de sélectionner différents niveaux de difficulté et/ou de répéter des activités qui n'avaient pas été résolues de manière adéquate auparavant.
Expert (B2)	Utiliser stratégiquement une série de technologies numériques pour la différenciation et la personnalisation.	Lorsque je conçois des activités d'apprentissage et d'évaluation, j'utilise un éventail de technologies numériques différentes, que j'adapte et ajuste pour tenir compte des différents besoins, niveaux, vitesses et préférences. Lors du séquençage et de la mise en œuvre des activités d'apprentissage, je tiens compte de différents parcours, niveaux et rythmes d'apprentissage et j'adapte mes stratégies de manière flexible à l'évolution des circonstances ou des besoins.
Leader (C1)	Mettre en œuvre de manière complète et critique l'apprentissage différencié et personnalisé.	Je conçois, en collaboration avec les apprenants et/ou les parents, des plans d'apprentissage personnalisés qui permettent à tous les apprenants de suivre leurs besoins et préférences d'apprentissage individuels, à l'aide de ressources numériques appropriées. Je réfléchis à l'efficacité avec laquelle les stratégies d'enseignement employées favorisent la différenciation et la personnalisation et j'adapte mes stratégies d'enseignement et mes activités numériques en conséquence.
Pionnier (C2)	Mettre en oeuvre des stratégies innovantes de différenciation et de la personnalisation, en utilisant les technologies numériques.	Je réfléchis, discute, re-conçoit et innove des stratégies pédagogiques pour personnaliser l'éducation par l'utilisation des technologies numériques.



Engager activement les apprenants

Utiliser les technologies numériques pour favoriser l'engagement actif et créatif des apprenants dans une matière. Utiliser les technologies numériques dans le cadre de stratégies pédagogiques qui favorisent les compétences transversales, la réflexion approfondie et l'expression créative des apprenants. Ouvrir l'apprentissage à de nouveaux contextes du monde réel, qui impliquent les apprenants eux-mêmes dans des activités pratiques, des recherches scientifiques ou la résolution de problèmes complexes, ou qui augmentent d'une autre manière l'engagement actif des apprenants dans des sujets complexes.

Activités

- · Utiliser les technologies numériques pour visualiser et expliquer de nouveaux concepts de manière motivante et engageante, par exemple en employant des animations ou des vidéos.
- Utiliser des environnements ou des activités d'apprentissage numériques qui sont motivants et attrayants, par exemple, des jeux, des quiz..
- Placer les utilisations actives des technologies numériques par les apprenants au centre du processus d'enseignement.
- Utiliser les technologies numériques pour permettre aux apprenants de s'engager activement dans le sujet traité, par exemple en utilisant différents sens, en manipulant

- des objets virtuels, en faisant varier le problème posé pour s'interroger sur sa structure, etc.
- · Sélectionner les technologies numériques appropriées pour favoriser l'apprentissage actif dans un contexte d'apprentissage donné ou pour un objectif d'apprentissage spécifique.
- Réfléchir à l'adéquation des différentes technologies numériques utilisées pour accroître l'apprentissage actif des apprenants, et adapter les stratégies et les choix en conséquence.

Progression		État de la compétence
Nouvel arrivant (A1)	Peu d'utilisation des technologies numériques pour l'engagement des apprenants.	Je n'utilise que très rarement, voire pas du tout, les technologies numériques pour motiver ou engager les apprenants.
Explorateur (A2)	Utiliser les technologies numériques pour faire participer les apprenants.	J'utilise les technologies numériques pour visualiser et expliquer de nouveaux concepts de manière motivante et attrayante, par exemple en utilisant des animations ou des vidéos. J'utilise des activités d'apprentissage numériques qui sont motivantes et attrayantes, par exemple des jeux ou des quiz.
Intégrateur (B1)	Favoriser l'utilisation active des technologies numériques par les apprenants.	Je place l'utilisation active des technologies numériques par les apprenants au centre du processus pédagogique. Je choisis l'outil le plus approprié pour favoriser l'engagement actif de l'apprenant dans un contexte d'apprentissage donné ou pour un objectif d'apprentissage spécifique.
Expert (B2)	Utiliser des technologies numériques pour un engagement actif des apprenants dans la matière enseignée.	J'utilise une gamme de technologies numériques pour créer un environnement d'apprentissage numérique pertinent, riche et efficace. d'apprentissage numérique pertinent, riche et efficace, par exemple en tenant compte des différents canaux sensoriels, styles et stratégies d'apprentissage, en variant les types d'activités et les compositions de groupe sur le plan méthodologique. Je réfléchis à l'efficacité des stratégies d'enseignement employées pour accroître l'engagement des apprenants et l'apprentissage actif.
Leader (C1)	Mettre en œuvre de manière complète et critique des stratégies d'apprentissage actif.	Je sélectionne, conçois, emploie et orchestre l'utilisation des technologies numériques dans le processus d'apprentissage en fonction de leur capacité à favoriser l'engagement actif, créatif et critique des apprenants dans la matière enseignée. Je réfléchis à la capacité des différentes technologies numériques que j'utilise à accroître l'apprentissage actif des apprenants et j'adapte mes stratégies et mes choix en conséquence.
Pionnier (C2)	Mettre en oeuvre des stratégies numériques innovantes pour un apprentissage actif.	Je réfléchis, discute, remanie et innove des stratégies pédagogiques pour engager activement les apprenants.







Maitriser l'information et les médias

Intégrer des activités d'apprentissage, des devoirs et des évaluations qui demandent aux apprenants de formuler des besoins d'information, de trouver des informations et des ressources dans des environnements numériques, d'organiser, de traiter, d'analyser et d'interpréter des informations, et de comparer et d'évaluer de manière critique la crédibilité et la fiabilité des informations et de leurs sources.

Activités

Intégrer des activités d'apprentissage, des devoirs et des évaluations qui encouragent et demandent aux apprenants à :

- Articuler les besoins en information, rechercher des données, des informations et du contenu dans des environnements numériques d'y accéder et de naviguer entre eux.
- · Créer et mettre à jour des stratégies de recherche personnelles.
- · Adapter les stratégies de recherche en fonction de la qualité des informations trouvées.

- Analyser, comparer et évaluer de manière critique la crédibilité et la fiabilité des sources de données. d'informations et de contenus numériques.
- · Organiser, stocker et récupérer des données, des environnements numériques.
- · Organiser et traiter l'information dans un environnement structuré.

Progression		État de la compétence
Nouvel arrivant (A1)	Peu d'utilisation des stratégies favorisant la maîtrise de l'information par les apprenants.	Je ne réfléchis pas ou très rarement à la manière dont je pourrais favoriser l'éducation à l'information et aux médias des apprenants.
Explorateur (A2)	Encourager les apprenants à utiliser les technologies numériques pour la recherche d'informations.	J'encourage les apprenants à utiliser les technologies numériques pour la recherche d'informations, par exemple pour les devoirs.
Intégrateur (B1)	Mise en œuvre d'activités favorisant l'éducation à l'information et aux médias des apprenants.	Je mets en œuvre des activités d'apprentissage dans lesquelles les apprenants utilisent les technologies numériques pour la recherche d'informations. J'enseigne aux apprenants comment trouver des informations, comment évaluer leur fiabilité, comment comparer et combiner des informations provenant de différentes sources.
Expert (B2)	Utiliser stratégiquement une série de stratégies pédagogiques pour favoriser l'éducation à l'information et aux médias des apprenants.	J'utilise une série de stratégies pédagogiques différentes pour permettre aux apprenants de comparer de manière critique et de combiner de manière significative des informations provenant de différentes sources. J'enseigne aux apprenants comment citer les sources de manière appropriée.
Leader (C1)	Favoriser de manière globale et critique l'éducation à l'information et aux médias des apprenants.	Je réfléchis de manière critique à l'adéquation de mes stratégies pédagogiques pour favoriser l'éducation à l'information et aux médias des apprenants et j'adapte mes stratégies en conséquence.
Pionnier (C2)	Utiliser des formats innovants pour favoriser l'éducation à l'information et aux médias des apprenants.	Je réfléchis, discute, redéfinis et innove des stratégies pédagogiques pour favoriser l'éducation à l'information et aux médias des apprenant.



Communication et collaboration numériques

Intégrer des activités d'apprentissage, des devoirs et des évaluations qui demandent aux apprenants d'utiliser de manière efficace et responsable les technologies numériques pour la communication, la collaboration et la participation civique.

Activités

Intégrer des activités d'apprentissage, des devoirs et des évaluations qui encouragent et demandent aux apprenants à :

- · Interagir à travers une variété de technologies
- Connaître les moyens de communication numérique appropriés pour un contexte donné.
- · Partager des données, des informations et des contenus numériques avec d'autres personnes au moyen de technologies numériques appropriées.
- Connaître les pratiques de référencement et
- · Participer à la société en utilisant les services numériques publics et privés.
- · Rechercher des possibilités d'autonomisation et de citoyenneté participative grâce à des technologies numériques appropriées.

- processus collaboratifs, et pour la co-construction et la co-création de ressources et de connaissances.
- Être conscient des normes comportementales et du savoir-faire lors de l'utilisation des technologies numériques et de l'interaction dans les environnements numériques.
- · Adapter les stratégies de communication au public culturelle et générationnelle dans les environnements numériques
- numériques.
- Protéger sa propre réputation.
- plusieurs technologies, environnements et services.

Progression		État de la compétence
Nouvel arrivant (A1)	Les stratégies favorisant la communication et la collaboration numériques des apprenants sont peu utilisées .	Je ne réfléchis pas ou très rarement à la manière dont je pourrais favoriser la communication et la collaboration numériques des apprenants.
Explorateur (A2)	Encourager les apprenants à utiliser les technologies numériques pour la communication et la collaboration.	J'encourage les apprenants à utiliser les technologies numériques pour interagir avec d'autres apprenants, avec leurs éducateurs, le personnel de direction et des tiers.
Intégrateur (B1)	Mise en œuvre d'activités favorisant la communication et la collaboration numériques des apprenants.	Je mets en œuvre des activités d'apprentissage dans lesquelles les apprenants utilisent les technologies numériques pour communiquer. Je guide les apprenants dans le respect des normes comportementales, le choix approprié des stratégies et des canaux de communication, et la prise de conscience de la diversité culturelle et sociale dans les environnements numériques.
Expert (B2)	Utiliser stratégiquement une série de stratégies pédagogiques visant à favoriser la communication et la collaboration numériques des apprenants.	J'utilise une série de stratégies pédagogiques différentes dans lesquelles les apprenants utilisent les technologies numériques pour la communication et la collaboration. Je soutiens et encourage les apprenants à utiliser les technologies numériques pour participer aux discours publics et à utiliser les technologies numériques de manière active et consciente pour la participation civique.
Leader (C1)	Favoriser de manière complète et critique la communication et la collaboration numériques des apprenants.	J'intègre des devoirs et des activités d'apprentissage qui demandent aux apprenants d'utiliser de manière efficace et responsable les technologies numériques pour la communication, la collaboration, la cocréation de connaissances et la participation civique. Je réfléchis de manière critique à l'adéquation de mes stratégies pédagogiques pour favoriser la communication et la collaboration numériques des apprenants et j'adapte mes stratégies en conséquence.
Pionnier (C2)	Utiliser des formats innovants pour favoriser la communication et la collaboration numériques des apprenants.	Je réfléchis, discute, reconçoit et innove des stratégies pédagogiques pour encourager la communication et la collaboration numériques des apprenants.



Création de contenu numérique

Intégrer des activités d'apprentissage, des devoirs et des évaluations qui obligent les apprenants à s'exprimer par des moyens numériques, et à modifier et créer du contenu numérique dans différents formats. Apprendre aux apprenants comment les droits d'auteur et les licences s'appliquent au contenu numérique, comment référencer les sources et attribuer les licences.

Activités

Intégrer des activités d'apprentissage, des devoirs et des évaluations qui encouragent et demandent aux apprenants à :

- Créer et éditer du contenu numérique dans différents formats
- · S'exprimer par le biais de moyens numériques.
- Modifier, affiner, améliorer et intégrer des informations et du contenu dans un corpus de connaissances existant
- Créer des contenus et des connaissances nouveaux originaux et pertinents.
- Comprendre comment les droits d'auteur et les licences s'appliquent aux données, aux informations et aux contenus numériques.

 Planifier et développer une séquence d'instructions compréhensibles pour un système informatique afin de résoudre un problème donné ou d'effectuer une tâche spécifique

Progression		État de la compétence
Nouvel arrivant (A1)	Les stratégies favorisant la création de contenu numérique des apprenants sont peu utilisées .	Je ne réfléchis pas ou très rarement à la manière de favoriser la création de contenu numérique par les apprenants.
Explorateur (A2)	Encourager les apprenants à utiliser les technologies numériques pour créer du contenu.	J'encourage les apprenants à s'exprimer en utilisant les technologies numériques, par exemple en produisant des textes, des images, des vidéos.
Intégrateur (B1)	Mettre en œuvre des activités favorisant la création de contenu numérique par les apprenants.	Je mets en œuvre des activités d'apprentissage dans lesquelles les apprenants utilisent des technologies numériques pour produire du contenu numérique, par exemple sous forme de texte, de photos, d'autres images, de vidéos, etc. J'encourage les apprenants à publier et à partager leurs productions numériques.
Expert (B2)	Utiliser stratégiquement une série de stratégies pédagogiques visant à favoriser la création de contenu numérique par les apprenants.	J'utilise une série de stratégies pédagogiques différentes pour permettre aux apprenants de s'exprimer numériquement, par exemple en contribuant à des wikis ou des blogs, en utilisant des ePortfolios pour leurs créations numériques. Je permets aux apprenants de comprendre le concept de droits d'auteur et de licences et de savoir comment réutiliser le contenu numérique de manière appropriée.
Leader (C1)	Encourager de manière complète et critique la création de contenu numérique par les apprenants.	Je détecte et lutte contre le plagiat, par exemple en utilisant les technologies numériques. Je réfléchis de manière critique à l'adéquation de mes stratégies pédagogiques pour favoriser l'expression numérique créative des apprenants et j'adapte mes stratégies en conséquence.
Pionnier (C2)	Utiliser des formats innovants pour favoriser la création de contenu numérique par les apprenants.	Je guide les apprenants dans la conception, la publication et l'octroi de licences pour des produits numériques complexes, par exemple la création de sites web, de blogs, de jeux ou d'applications. Je réfléchis, discute, remanie et innove des stratégies pédagogiques pour favoriser l'expression et la création numériques par les apprenants.



Utilisation responsable

Prendre des mesures pour assurer le bien-être physique, psychologique et social des apprenants lors de l'utilisation des technologies numériques. Donner aux apprenants les moyens de gérer les risques et d'utiliser les technologies numériques de manière sûre et responsable.

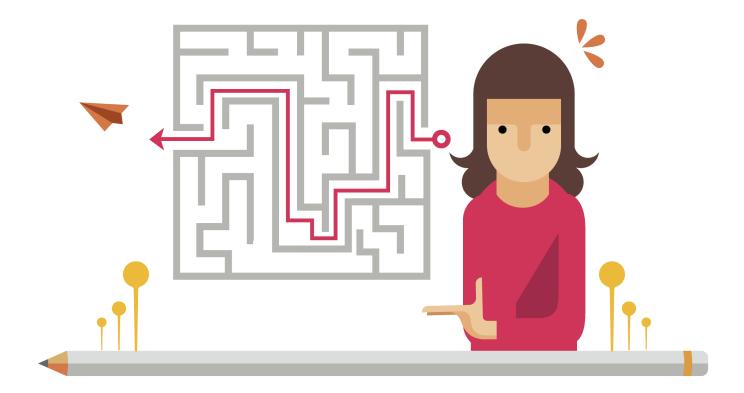
Activités

Relayer auprès des apprenants une attitude positive vis-à-vis des technologies numériques, en Permettre aux apprenants de :

- · Protéger les appareils et les contenus numériques, et comprendre les risques et les menaces dans les environnements numériques.
- · Comprendre les mesures de sûreté et de sécurité.
- · Protéger les données personnelles et la vie privée dans les environnements numériques.

- · Comprendre comment utiliser et partager des informations personnelles tout en étant capable de se protéger et de protéger les autres des
- · Comprendre que les services numériques utilisent une "politique de confidentialité" sur la manière dont les données personnelles sont utilisées.

Progression		État de la compétence
Nouvel arrivant (A1)	Les stratégies favorisant le bien-être numérique des apprenants sont peu utilisées .	Je suis conscient que les technologies numériques peuvent avoir des effets positifs et négatifs sur le bien- être des apprenants.
Explorateur (A2)	Encourager les apprenants à utiliser les technologies numériques de manière sûre et responsable.	Je favorise la prise de conscience par les apprenants de la manière dont les technologies numériques peuvent affecter positivement et négativement la santé et le bienêtre, par exemple en les encourageant à identifier les comportements (les leurs ou ceux des autres) qui les rendent heureux ou tristes. J'encourage les apprenants à prendre conscience des avantages et des inconvénients de l'ouverture de l'internet.
Intégrateur (B1)	Mettre en place des mesures pour assurer le bien-être des apprenants.	Je donne des conseils pratiques et fondés sur l'expérience sur la façon de protéger la vie privée et les données, par exemple en utilisant des mots de passe, en ajustant les paramètres des médias sociaux. J'aide les apprenants à protéger leur identité numérique et à gérer leur empreinte numérique. Je conseille les apprenants sur les mesures efficaces pour contenir ou contrer l'impact d'un comportement inapproprié (le leur ou celui de leurs pairs).
Expert (B2)	Soutenir pédagogiquement l'utilisation des technologies numériques par les apprenants pour assurer leur bien-être.	Je développe des stratégies pour prévenir, identifier et répondre aux comportements numériques qui affectent négativement la santé et le bien-être des apprenants (par exemple, la cyberintimidation). J'encourage les apprenants à adopter une attitude positive à l'égard des technologies numériques, en étant conscients des risques et des limites possibles, mais aussi en étant convaincus qu'ils peuvent les gérer afin d'en tirer des avantages.
Leader (C1)	Développer de manière stratégique et critique l' utilisation responsable et sûre des technologies numériques par les apprenants .	Je permets aux apprenants de comprendre les risques et les menaces dans les environnements numériques (par exemple, l'usurpation d'identité, la fraude, le harcèlement, l'hameçonnage) et de savoir comment réagir de manière appropriée. Je réfléchis de manière critique à l'adéquation de mes stratégies pédagogiques pour favoriser le bienêtre numérique des apprenants et j'adapte mes stratégies en conséquence.
Pionnier (C2)	Développer des approches innovantes pour favoriser la capacité des apprenants à utiliser les technologies numériques pour leur propre bien-être.	Je réfléchis, discute, redéfinis et innove des stratégies pédagogiques afin de favoriser la capacité des apprenants à utiliser les technologies numériques pour leur propre bien-être.



Résoudre des problèmes numériques

Intégrer des activités d'apprentissage, des devoirs et des évaluations qui demandent aux apprenants d'identifier et de résoudre des problèmes techniques, ou de transférer des connaissances technologiques de manière créative dans de nouvelles situations.

Activités

Intégrer des activités d'apprentissage, des devoirs et des évaluations qui encouragent et demandent aux apprenants de :

- · Identifier les problèmes techniques lors du fonctionnement des appareils et de l'utilisation des environnements numériques, et de les résoudre.
- numériques à leurs besoins personnels.
- technologiques possibles pour résoudre une tâche ou un problème donné.

- · Utiliser les technologies numériques de manière innovante pour créer des connaissances.
- · Comprendre où leur compétence numérique doit être améliorée ou mise à jour.
- Soutenir les autres dans le développement de leurs compétences numériques.
- personnel et se tenir au courant de l'évolution du

Progression		État de la compétence
Nouvel arrivant (A1)	Peu d'utilisation des stratégies favorisant la résolution de problèmes numériques par les apprenants.	Je ne réfléchis pas ou très rarement à la manière de favoriser la résolution de problèmes numériques par les apprenants.
Explorateur (A2)	Encourager les apprenants à utiliser les technologies numériques pour résoudre des problèmes.	J'encourage les apprenants à résoudre les problèmes techniques par essais et erreurs. J'encourage les apprenants à transférer leurs compétences numériques à de nouvelles situations.
Intégrateur (B1)	Mise en œuvre d'activités favorisant la résolution de problèmes numériques par les apprenants.	Je mets en œuvre des activités d'apprentissage dans lesquelles les apprenants utilisent les technologies numériques de manière créative, en élargissant leur répertoire technique. J'encourage les apprenants à s'entraider pour développer leur compétence numérique.
Expert (B2)	Utiliser stratégiquement une série de stratégies pédagogiques visant à favoriser la résolution de problèmes numériques par les apprenants.	J'utilise une série de stratégies pédagogiques différentes pour permettre aux apprenants d'appliquer leur compétence numérique à de nouvelles situations ou dans de nouveaux contextes. J'encourage les apprenants à réfléchir aux limites de leur compétence numérique et les aide à identifier des stratégies appropriées pour la développer davantage.
Leader (C1)	Encourager de manière complète et critique la résolution de problèmes numériques par les apprenants.	Je permets aux apprenants de rechercher différentes solutions technologiques à un problème, d'en étudier les avantages et les inconvénients et de proposer une nouvelle solution ou un nouveau produit de manière critique et créative. Je réfléchis de manière critique à l'adéquation de mes stratégies pédagogiques pour favoriser la compétence numérique des apprenants et élargir leur répertoire de stratégies numériques, et j'adapte mes méthodes en conséquence.
Pionnier (C2)	Utilisation de formats innovants pour favoriser la résolution de problèmes numériques par les apprenants.	Je permets aux apprenants d'appliquer leurs compétences numériques de manière non conventionnelle à de nouvelles situations et de proposer de manière créative de nouvelles solutions ou de nouveaux produits. Je réfléchis, discute, reconçoit et innove des stratégies pédagogiques pour favoriser les compétences des apprenants en matière de résolution de problèmes numériques.



Technologies numériques **Outils Numériques** Contenu Numérique **Dispositifs Numériques Ressources Numériques Données** Ordinateurs, PC portable Formation en ligne, sites web, plateformes Contenu multimédia (images, audio, video) Tablettes, smartphones Tableau blanc interactif Matériels d'apprentissage Exemples Exemples TVs, projecteurs, caméras Jeux (en ligne), quizz Logiciel (Éducatif), applications, programmes Environnements d'apprentissage virtuels Réseaux sociaux

FIGURE 6 : APERÇU DES CONCEPTS CLÉS UTILISÉS DANS LE DIGCOMPEDU



POLITIQUE D'UTILISATION ACCEPTABLE (PUA)

Une politique d'utilisation acceptable (PUA) est un document qui décrit un ensemble de règles à suivre par les utilisateurs ou les clients d'un ensemble de ressources informatiques, qui peuvent être un réseau informatique, un site web ou un grand système informatique. Une PUA indique clairement ce que l'utilisateur est autoricé à faire ou non avec ces ressources.

Source: https://www.techopedia.com/definition/2471/ <u>acceptable-use-policy-aup</u>

TECHNOLOGIE D'ASSISTANCE

La technologie d'assistance (TA) est un terme générique utilisé pour désigner un groupe de dispositifs logiciels ou matériels permettant aux personnes présentant un hándicap d'accéder aux ordinateurs. Il peut s'agir d'appareils spécialement développés et commercialisés ou de produits prêts à l'emploi qui ont été modifiés. Les technologies d'assistance peuvent inclure des dispositifs tels que des claviers avec des souris alternatifs, des logiciels de reconnaissance vocale, des logiciels d'agrandissement d'écran, des joysticks à commutateur multiple et des aides à la communication texteparole.

Source: http://www.webopedia.com

DÉVELOPPEMENT PROFESSIONNEL CONTINU (DPC)

Le DPC est le moyen par lequel les membres d'une profession maintiennent, améliorent et élargissent leurs connaissances et compétences et développent les qualités personnelles requises dans leur vie professionnelle, généralement par le biais d'une série de programmes de formation courts et longs, dont certains offrent une accréditation. La formation continue liée à l'emploi désigne toutes les activités d'éducation et de formation organisées et systématiques auxquelles les personnes participent afin d'obtenir des connaissances et/ou d'acquérir de nouvelles compétences pour un emploi actuel ou

Adapté de http://www.umultirank.org/#!/glossary? trackType=home&sightMode=undefined§ion <u>=undefined</u>

Adapté de http://creativecommons.org/about

DONNÉES

Une séquence d'un ou plusieurs symboles à laquelle on donne un sens par un ou plusieurs actes d'interpréation spécifiques. Les données, en tant que concept général, font référence au fait que des informations ou des connaissances qui existent sont représentées ou codées sous une forme permettant une meilleure utilisation ou un meilleur traitement. Les données sont mesurées, collectées, rapportées et analysées, après quoi elles peuvent être visualisées à l'aide de graphiques, d'images ou d'autres outils d'analyse (Wikipedia).

COMMUNICATION NUMÉRIQUE

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, le chat vidéo ou Bluetooth) et la communication asynchrone (communication non simultanée, par exemple le courrier électronique, les SMS) en utilisant, par exemple, les modes un à un, un à plusieurs ou plusieurs à plusieurs.

COMPÉTENCE NUMÉRIQUE

La compétence numérique peut être définie de manière générale comme l'utilisation confiante, critique et créative des TIC pour atteindre des objectifs liés au travail, à l'employabilité, à l'apprentissage, aux loisirs, à l'inclusion et/ou à la participation à

Source : Cadre DigComp https://ec.europa.eu/jrc/digcomp

CONTENU NUMÉRIQUE

Tout type de contenu qui existe sous la forme de données numériques codées dans un format lisible par une machine, et qui peut être créé, visualisé, distribué, modifié et stocké à l'aide de technologies numérique. Parmi les exemples de contenu numérique, citons : les pages web et les sites web, les médias sociaux, les données et les bases de données, les fichiers audio numériques, tels que les mp3, et les livres électroniques, l'imagerie numérique, la vidéo numérique, les jeux vidéo, les programmes informatiques et les logiciels. Dans le cadre du DigCompEdu, le contenu numérique est divisé en ressources et données numériques.

ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

Un contexte, ou un "lieu", qui est activé 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 environnements numériques sont généralement utilisés pour interagir avec d'autres utilisateurs et pour accéder au contenu créé par l'utilisateur et le publier. Les enregistrements et les traces de l'interaction d'un individu avec un environnement numérique constituent son empreinte numérique.

EAV (ENVIRONNEMENT D'APPRENTISSAGE VIRTUEL)

Un environnement d'apprentissage virtual (EAV) est une plateforme basée sur le web pour les aspects numériques des cours, généralement au sein d'établissements d'enseignement. Les EAV permettent généralement d'organiser les participants en cohortes, groupes et rôles, de présenter des ressources, des activités et des interactions dans le cadre d'une structure de cours, de prévoir les différentes étapes de l'évaluation, de rendre compte de la participation et d'avoir un certain niveau d'intégration avec d'autres systèmes institutionnels (Wikipedia).

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Ce terme désigne généralement tout contenu publié dans un format lisible par un ordinateur. Pour les besoins du DigCompEdu, une distinction est faite entre les ressources numériques et les données. Les ressources numériques comprennent tout type de contenu numérique immédiatement compréhensible par un utilisateur humain, tandis que les données doivent être analysées, traitées et/ ou interprétées pour être utiles aux éducateurs.

SERVICES NUMÉRIQUES

Services qui peuvent être fournis par le biais de la communication numérique, par exemple l'internet, le réseau de téléphonie mobile, et 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'admnistration en ligne, les services bancaires numériques, le commence électronique, les services de musique (par exemple Spotify), les services de cinéma et de télévision (par exemple Netflix).

TECHNOLOGIE NUMÉRIQUE

Tout produit ou service pouvant être utilisé pour créer, visualiser, distribuer, modifier, stocker, récupérer, transmettre et recevoir des informations par voie électronique sous une forme numérique. Dans ce cadre, le terme "technologies numériques" est utilisé comme le concept général, comprenant

- ◆ les réseaux informatiques (par exemple, l'internet) et tout service en ligne pris en charge par ceux-ci (par exemple, les sites web, les réseaux sociaux, les bibliothèques en ligne,
- tout type de logiciel (par exemple, programmes, applications, environnements virtuels, jeux), qu'il soit en réseau ou installé localement;
- ◆ tout type de matériel ou "appareil" (par exemple, ordinateurs personnels, appareils mobiles, tableaux blancs numériques); et
- ◆ tout type de contenu numérique, par exemple des fichiers, des informations, des données.

Aux fins du cadre DigCompEdu, la catégorie des technologies numériques est répartie entre les domaines suivants : Dispositifs numériques; ressources numériques (=fichiers numériques + logiciels + service en ligne); données.

OUTILS NUMÉRIQUES

Technologies numériques utilisées dans un but donné ou pour remplir une fonction particulière par exemple, le traitement de l'information, la communication, la création de contenu, la sécurité ou la résolution de problèmes.

CONTENU ÉDUCATIF

Contenu (numérique) se rapportant, d'une manière ou d'une autre, au contexte éducatif. Ce terme est plus large que celui de "ressource éducative" dans la mesure où il comprend également le contenu marginal au processus d'enseignement, par exemple, la communication avec les étudiants, les parents, les collègues, le contenu admnistratif, etc.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

Ressources (numériques ou non) conçues et destinées à être utilisées à des fins éducatives.

ÉDUCATEURS

Dans le contexte du DigCompEdu, le terme "éducateurs" est utilisé pour désigner de manière générique toute personne impliquée dans un processus d'enseignement ou de transmission des connaissances. En particulier, il se réfère aux enseignants à tous les niveaux de l'éducation formelle, allant du pré-primaire, primaire et secondaire, à l'enseignement supérieur (par exemple, les professeurs d'université), à la formation professionnelle et à l'éducation des adultes, et comprenant la formation initiale et le développement professionnel continu. Par analogie, le terme peut également être utilisé pour décrire les personnes qui dispensent une formation dans des contextes non formels et informels, par exemple les travailleurs sociaux, le personnel des bibliothèques, les parents qui dispensent un enseignement à domicile, etc.

E-PORTFOLIOS

Collections de travaux (d'étudiants) qui peuvent faire progresser l'apprentissage en leur fournissant un moyen d'organiser, d'archiver, d'afficher et de réfléchir à leur travail. Les portfolios électroniques sont à la fois des démonstrations de capacités des utilisateurs et des plateformes d'expression personnelle.

ÉVALUATION FORMATIVE

L'évaluation formative fait référence à une grande variété de méthodes utilisées par les enseignants pour évaluer en cours de route la compréhension, les besoins d'apprentissage et les progres scolaires des élèves pendant une leçon, une unité ou un cours. L'objectif général de l'évaluation formative est de recueillir des informations détaillées qui peuvent être utilisées pour améliorer l'apprentissage des élèves pendant qu'ils sont en cours.

Source: Glossaire de la réforme de l'éducation http:// edglossary.

ANALYSE DE L'APPRENTISSAGE

L'analyse de l'apprentissage est la mesure, la collecte, l'analyse et la communication de données sur les apprenants et leurs contextes, dans le but de comprendre et d'optimiser l'apprentissage et les environnements dans lesquels il se déroule.

Source: Définition adoptée lors de la première conférence internationale sur l'analyse de l'apprentissage. http://edutechwiki. unige.ch/en/Learning_analytics

RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE

Les résultats d'apprentissage sont définis comme les connaissances, les aptitudes et les compétences que les personnes ont acquises à la suite d'un apprentissage et qui peuvent être démontrées si nécessaire dans un processus de reconnaissance. Selon le Cadre Européen des Certifications (CEC), les résultats d'apprentissage sont des déclarations sur ce qu'un apprenant sait, comprend et est capable de faire à l'issue d'un processus d'apprentissage.

Source: http://www.eucen.eu/sites/default/files/OECD_ RNFIFL2010 Werquin.pdf

RESSOURCES ÉDUCATIVES LIBRES

Matériel d'enseignement, d'apprentissage et de recherche sur tout support, numérique ou autre, qui est dans le domaine public ou qui a été publié sous une licence ouverte permettant l'accès gratuit, l'utilisation, l'adaptation et la redistribution par d'autres sans restriction ou avec des restrictions limitées.

Source: Définition de l'UNESCO http://www.unesco.org/new/en/ communication-and-information/access-to-knowledge/openeducational-resources/what-are-open-educational-resourcesoers/

ÉVALUATION PAR LES PAIRS

L'évaluation par les pairs est un processus par lequel les étudiants notent les devoirs ou les tests des autres, sur la base des critères de l'enseignant. Cette pratique est employée pour faire gagner du temps du temps aux enseignants et améliorer la compréhension des étudiants et du matériel de cours ainsi que leurs compétences métacognitives. L'évaluation par les pairs peut donner aux étudiants la possibilité d'assumer la responsabilité de leur propre apprentissage et de gérer; permettre aux étudiants d'apprendre à évaluer et à développer des compétences d'évaluation tout au long de la vie; améliorer l'apprentissage des étudiants par la diffusion des connaissances et l'échange d'idées; motiver les étudiants à s'engager plus profondément dans le matériel du cours.

Source: Adapté de Wikipedia;

Centre pour l'excellence de l'enseignement de l'Université de Cornell, http://www.cte.cornell.edu/

AUTO-ÉVALUATION

L'auto-évaluation implique la capacité à être un juge réaliste de ses propres performances. Les partisans de l'autoévaluation suggèrent qu'elle presente de nombreux avantages, par exemple : elle fournit un feedback opportun et efficace et permet aux étudiants d'évaluer rapidement leur propre apprentissage ; elle permet aux instructeurs de comprendre et de fournir un feedback rapide sur l'apprentissage ; elle promeut l'intégrité académique grâce à l'auto-évaluation par l'étudiant de ses progrès d'apprentissage ; elle promeut les compétences de la pratique réflexive et de l'auto-contrôle ; elle développe l'apprentissage auto-régulé ; elle augmente la motivation de l'étudiant ; elle améliore la satisfaction de participer à un environnement d'apprentissage collaboratif; elle aide les étudiants à développer une série de compétences personnelles et transférables pour répondre aux attentes des futurs employeurs.

Source: Centre pour l'excellence de l'enseignement de l'Université de Cornell http://www.cte.cornell.edu/

OUTIL D'AUTO-ÉVALUATION

Un outil d'auto-évaluation est un instrument qui aide les professionnels à s'auto-évaluer, c'est-à-dire à évaluer l'efficacité de leurs performances dans tous les domaines de responsabilité et à déterminer les améliorations nécessaires (Adapté de http://www.businessdictionary. com/definition/selfassessment.html). Dans ce rapport, le terme est utilisé pour désigner des programmes en ligne sous forme de questionnaires qui permettent aux enseignants d'évaluer leur compétence numérique à l'aide d'une série de questions. Un feedback est généralement fourni sous la forme d'un rapport qui identifie les points forts et les points à développer.

APPRENTISSAGE AUTODÉTERMINÉ

"Un processus dans lequel les apprenants prennent l'initative d'identifier les besoins d'apprentissage, de formuler des objectifs d'apprentissage, d'identifier les ressources d'apprentissage, de mettre en oeuvre des stratégies de résolution de problèmes et de réfléchir aux processus d'apprentissage pour remettre en question les hypothèses existentes et augmenter les capacités d'apprentissage." (Blaschke, 2012; http://www.rtschuetz. net/ 2014/12/self-directed-vs-self-determined.html). Ce concept est lié aux concepts d'apprentissage autodirigé et autorégulé. De ces trois, il est le plus exigeant sur le niveau d'autonomie de l'apprenant. Comme un niveau d'autonomie aussi élevé peut être trop ambitieux pour certains contextes d'apprentissage et d'enseignement ou groupes d'apprenants, dans DigCompEdu, le concept d'apprentissage autorégulé est privilégié.

APPRENTISSAGE AUTO-DIRIGÉ

Décrit "un processus dans lequel les individus prennent l'initiative. avec ou sans l'aide d'autres personnes, de diagnostiquer leurs besoins d'apprentissage, de formuler des objectifs d'apprentissage, d'identifier les ressources humaines et matérielles pour l'apprentissage, de choisir et de mettre en oeuvre des stratégies d'apprentissage appropriées et d'évaluer les réusltats de l'apprentissage". (Knowles, 1975, p.18 ; http:// infed.org/mobi/self-directed-learning/) . Ce concept est lié aux concepts d'apprentissage autorégulé et autodéterminé. En ce qui concerne le niveau d'autonomie de l'apprenant, l'apprentissage autorégulé est moins exigeant alors que l'apprentissage autodéterminé est plus exigeant.

Pour le DigCompEdu, le concept d'apprentissage autorégulé est privilégié car les deux autres peuvent être trop ambitieux pour certains contextes d'apprentissage et d'enseignement ou groupes d'apprenants.

APPRENTISSAGE AUTORÉGULÉ

Désigne un apprentissage qui est guidé par la métacognition (réflexion sur sa propre réflexion), l'action stratégique (planification, suivi et évaluation des progres personnels par rapport à une norme) et la motivation à apprendre. "Autorégulé" décrit un processus de prise en charge et d'évaluation de son propre apprentissage et de son propre comportement (Wikipedia). Ce concept est lié aux concepts d'apprentissage autodirigé et autodéterminé. Puisque les deux derniers exigent un degré d'autonomie plus élevé, qui n'est pas réalisable dans tous les contextes éducatifs, pour le DigCompEdu, le concept d"apprentissage autorégulé" est privilégié.

ENSEIGNANT

Un enseignant est une personne qui dispense un enseignement aux élèves dans le cadre de l'éducation formelle, c'est-à-dire au sein d'un établissement d'enseignement. Comme le terme est souvent considéré comme se référant uniquement à l'enseignement scolaire (CITE 1-3), le terme plus large d'"éducateur" est utilisé pour le DigCompEdu.

ÉVALUATION SOMMATIVE

Les évaluations sommatives sont utilisées pour évaluer l'apprentissage, l'acquisition de compétences et les résultats scolaires des élèves à la fin d'une période d'enseignement définie – généralement à la fin d'un projet, d'une unité, d'un cours, d'un semestre, d'un programme ou d'une année scolaire. Les résultats des évaluations sommatives sont souvent enregistrés sous forme de scores ou de notes qui sont ensuite intégrés dans le dossier scolaire permanent de l'élève.

Source: Le glossaire de la réforme de l'éducation http:// edglossary.org/summative-assessment/