



**COMPRENDRE**

# DigCompEdu



# Sommaire

1.	Avant-propos .....	3
2.	Contexte .....	5
3.	Le modèle de progression .....	10
4.	Les 6 domaines de compétences et les 22 compétences .....	12
4.1	Domaine de compétence 1: Engagement professionnel.....	13
4.2	Domaine de compétence 2: Ressources numériques.....	16
4.3	Domaine de compétence 3: Enseignement et apprentissage .....	20
4.4	Domaine de compétence 4: Évaluation .....	24
4.5	Domaine de Compétence 5: Autonomisation des apprenants .....	27
4.6	Domaine de Compétence 6: Faciliter la compétence numérique des apprenants ..	30
5.	Références .....	34

Ce document est rédigé dans le cadre du projet Start Digital, projet financé par la Commission européenne. Ce document vise à proposer des exemples concrets de la vie professionnelle sur les 22 compétences du référentiel DigCompEdu. Les avis exprimés n'engagent que les auteurs et ne sauraient être considérés comme constituant une prise de position officielle de la Commission européenne. La Commission européenne n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations contenues dans le document. Le document ne représente pas la position de la Commission européenne, du Joint Research Centre (JRC), ni de l'ensemble des partenaires du projet Start Digital.

## Remerciements

Merci à Charlotte Hoffmann, Denis Bertinchamp, Gaylord Luybaert et Patricia Hendryckx pour leur lecture et leur contribution à la rédaction de ce document.

## Informations de contact

Nom : Fabienne Langelez  
Email : [fabienne.langelez@ifapme.be](mailto:fabienne.langelez@ifapme.be)



# 1. Avant-propos

Dans un monde qui se digitalise de plus en plus, nul ne peut nier aujourd'hui l'importance des compétences numériques. Celles-ci font parties des compétences clés, nécessaires à toute personne pour s'épanouir, développer son employabilité et participer à la vie citoyenne.

Le projet européen Start Digital vise, d'une part à élever le niveau d'acquisition des compétences de base des personnes peu scolarisées, et d'autre part à mettre en place une collaboration renforcée entre les structures d'enseignement et de formation en Belgique francophone pour promouvoir la diversité des approches pédagogiques, mutualiser les outils et soutenir le personnel éducatif.

Le présent document vise à répondre à l'objectif de soutenir le personnel éducatif en permettant à tout un chacun de s'approprier le Cadre Européen des Compétences Numériques de l'Éducateur, DigCompEdu. Il vise à offrir une description de chacune des compétences numériques et à proposer des exemples concrets. Il complète celui sur le DigComp 2.1. Il y a deux entrées d'utilisation de ce présent document : soit en allant directement à la compétence choisie, soit en parcourant le domaine que l'on désire traiter.

Ce document n'a pas la volonté d'être exhaustif. Nous avons, par exemple, décidé de ne pas inclure les niveaux de progression pour chacune des compétences.

Nous espérons que ce document permettra de comprendre le cadre DigCompEdu et d'initier des discussions au sein de vos institutions.

Fabienne Langelez



Cofinancé par  
l'Union européenne



former pour l'emploi



forem









## 2. Contexte

---

La compétence numérique est reconnue au niveau européen comme l'une des huit compétences clés pour l'apprentissage tout au long de la vie. En effet, dans une société qui se digitalise de plus en plus, de nombreuses actions du quotidien nécessitent de maîtriser de plus en plus des compétences numériques. Le domaine de l'éducation et de l'enseignement n'y échappe pas.

Il est essentiel que les enseignants et éducateurs soient équipés de cette compétence pour pouvoir participer activement dans une société numérique. Mais étant avant tout des facilitateurs d'apprentissage, ils ont besoin d'ajouter aux compétences numériques générales du citoyen, des compétences numériques spécifiques aux enseignants et éducateurs pour pouvoir utiliser efficacement les technologies numériques pour l'enseignement.

Le cadre de référence **DigCompEdu** a été élaboré pour améliorer la compréhension des compétences numériques mobilisées dans le domaine de l'éducation. Créé par le Centre Commun de Recherche de l'union européenne, DigCompEdu est le cadre de référence européen des compétences numériques pour l'éducation. Le terme provient du titre du référentiel européen, écrit en anglais: « European Framework for the **D**igital **C**ompetence of **E**ducators ».

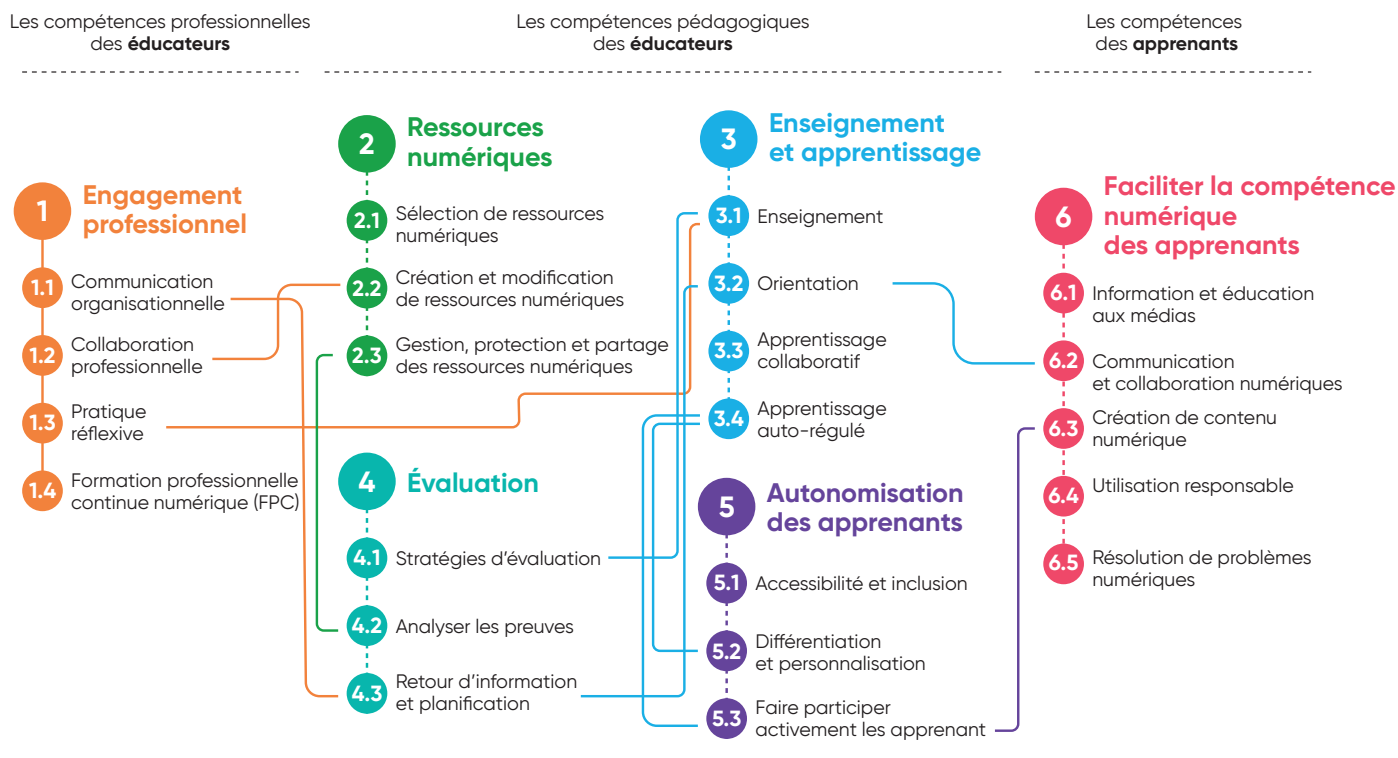
DigCompEdu permet d'aborder les compétences numériques utiles aux différentes activités professionnelles menées par les éducateurs telles que les formations, les certifications ou encore l'autonomisation des apprenants. Ce cadre fournit un modèle, prêt à l'emploi, qui permet de faciliter la discussion et les échanges de bonnes pratiques par l'adoption d'un langage et une logique commune. Il peut également être utilisé comme cadre de référence lors de l'évaluation des stratégies, pratiques, formations et ce qui est mis en place<sup>1</sup>.

Il identifie 22 compétences numériques, regroupées en 6 domaines de compétences:

1. Engagement professionnel;
2. Ressources numériques;
3. Enseignement et apprentissage;
4. Évaluation;
5. Autonomisation des apprenants;
6. Faciliter les compétences numériques des apprenants.

<sup>1</sup>[http://digitalpedagogycookbook.eu/?epkb\\_post\\_type\\_5=introduction-4](http://digitalpedagogycookbook.eu/?epkb_post_type_5=introduction-4)

Figure 1: Vue d'ensemble du cadre DigCompEdu



Le domaine 1 décrit l'utilisation des technologies numériques pour la communication, la collaboration et le développement professionnel.

Les domaines 2 à 5 constituent le noyau du cadre DigCompEdu. Ensemble, ces domaines expliquent les compétences pédagogiques numériques des éducateurs, c'est-à-dire les compétences numériques dont les éducateurs ont besoin pour favoriser un enseignement et des stratégies d'apprentissage efficaces, inclusifs et innovants.

Le domaine 6 décrit comment permettre aux apprenants d'utiliser de manière créative et responsable les technologies digitales pour de l'information, de la communication, de la création de contenus, du bien-être et la résolution de problèmes.

Pour chacune de 22 compétences, DigCompEdu décrit :

- En quoi elle consiste ;
- Les activités qui y sont associées ;
- Les six niveaux de maîtrise de cette compétence (de « Nouveau venu » à « Pionnier ») ;
- Des exemples concrets appliqués aux domaines de l'apprentissage.



Figure 2: approche conceptuelle









# Les 6 domaines de compétences et les 22 compétences



## 1. Engagement professionnel

- 1.1 Communication organisationnelle
- 1.2 Collaboration professionnelle
- 1.3 Pratique réflexive
- 1.4 Formation professionnelle continue numérique (FPC)



## 2. Ressources numériques

- 2.1 Sélection de ressources numériques
- 2.2 Création et modification de ressources numériques
- 2.3 Gestion, protection et partage des ressources numériques



## 3. Enseignement et apprentissage

- 3.1 Enseignement
- 3.2 Orientation
- 3.3 Apprentissage collaboratif
- 3.4 Apprentissage auto-régulé



## 4. Évaluation

- 4.1 Stratégies d'évaluation
- 4.2 Analyser les preuves
- 4.3 Retour d'information et planification



## 5. Autonomisation des apprenants

- 5.1 Accessibilité et inclusion
- 5.2 Différenciation et personnalisation
- 5.3 Faire participer activement les apprenant



## 6. Faciliter la compétence numérique des apprenants

- 6.1 Information et éducation aux médias
- 6.2 Communication et collaboration numériques
- 6.3 Création de contenu numérique
- 6.4 Utilisation responsable
- 6.5 Résolution de problèmes numériques





# 3. Le modèle de progres

Le cadre propose un **modèle de progression** destiné à aider les éducateurs à évaluer et à développer leur compétence. A cet effet, le cadre décrit, pour chacune des compétences, 6 niveaux de maîtrise. Pour chaque niveau, les éducateurs ont la possibilité d'identifier ce qu'ils ont déjà réalisé et quelles seraient les prochains niveaux s'ils voulaient continuer à développer cette compétence spécifique. Ces niveaux et la logique de leur progression sont inspirées par la taxonomie révisée de Bloom.

Il a été décidé d'adopter un langage commun à celui utilisé dans le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECR) et d'utiliser un classement allant de A1 à C2.

## Nouveau venu (A1) / Explorateur (A2)

Les éducateurs assimilent les nouvelles informations et développent des pratiques numériques de base;

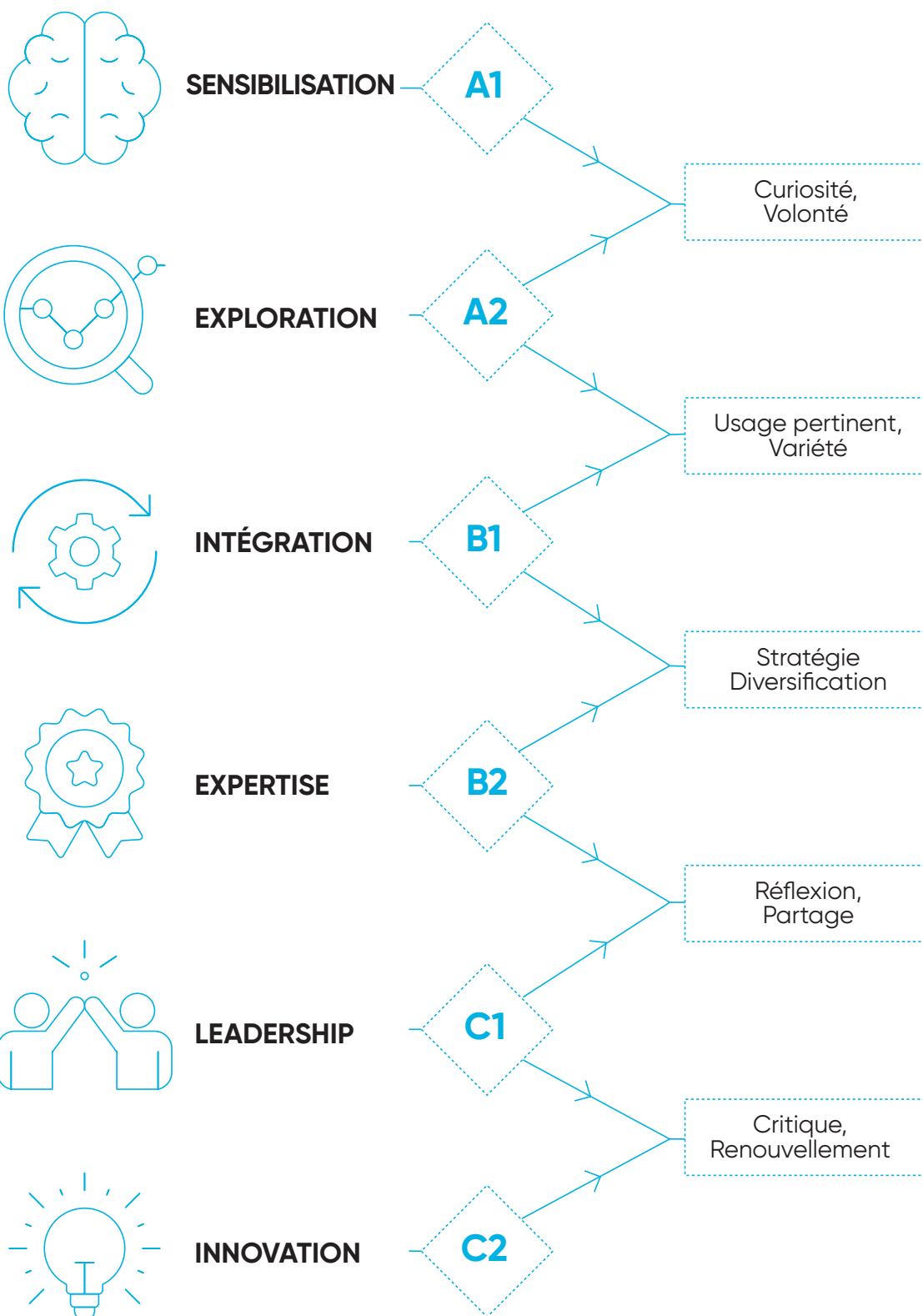
## Intégrateur (B1) / Expert (B2)

Les éducateurs appliquent, développent et structurent davantage leurs pratiques numériques;

## Leader (C1) et Pionnier (C2)

Les éducateurs transmettent leurs connaissances, critiquent les pratiques existantes et développent de nouvelles pratiques.







# 4. Les 6 domaines de compétences et les 22 compétences

---

L'utilisation des technologies numériques dans l'éducation peut se faire à différents niveaux :

- pour l'apprentissage ;
- pour l'évaluation ;
- à des fins administratives ;
- autres.

Le cadre européen DigCompEdu propose une organisation de ces différents usages.



DOMAINE DE COMPÉTENCE 1

# Engagement professionnel



DOMAINE DE COMPÉTENCE 1

# → Engagement professionnel

La compétence numérique des éducateurs s'exprime dans leur capacité à utiliser les technologies numériques d'une part, pour leurs interactions professionnelles avec des collègues, des apprenants, des parents et d'autres parties intéressées et, d'autre part, pour leur développement professionnel.

**Le domaine de compétence 1 regroupe la capacité d'utiliser des technologies numériques pour la communication (1.1), la collaboration (1.2) et la pratique réflexive (1.3) ainsi que le développement professionnel (1.4)**

*Exemples d'outils associés au domaine de compétence: Navigateur internet, moteur de recherche, boîte mail, explorateur de fichier, logiciel de gestion de base de données, espace cloud, Plateforme d'apprentissage collaborative (Learning Management System ou LMS), Formation en ligne ouverte à tous (MOOC), les plateformes de collaboration d'échange de cours ou d'expériences, etc.*

## DigCompEdu 1.1 - La communication organisationnelle

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

**EXEMPLES :**

- Envoyer des courriels (emails) à ses collègues;
- Envoyer une newsletter aux parents;
- Publier une publication sur le site Web de l'établissement.





## DigCompEdu 1.2 - La collaboration professionnelle

Utiliser les technologies numériques pour collaborer avec d'autres en partageant et échangeant des connaissances, des expériences et des pratiques pédagogiques innovantes et collaboratives.

### EXEMPLES :

- Gérer ses rendez-vous dans un planning/agenda partagé ;
- Rassembler les liens de ressources trouvées sur le net dans un espace de travail partagé ;
- Compléter un bulletin électronique.

## DigCompEdu 1.3 - Pratique réflexive

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

### EXEMPLES :

- Chercher l'aide d'autrui pour améliorer sa propre pratique numérique et pédagogique ;
- Participer à des groupes d'échanges de pratiques ;
- Identifier les lacunes en matière de compétences numériques éducatives et les domaines à d'amélioration par des échanges entre pairs ;
- Évaluer régulièrement les apprentissages pour améliorer le transfert des apprenants ;
- Contribuer à la mise en place de règles quant à l'utilisations des technologies numériques.

## DigCompEdu 1.4 - Formation professionnelle continue numérique (FPC)

Utiliser des sources et ressources digitales pour la formation professionnelle continue. Formation à des outils ou pratiques numériques spécifiques (en distanciel ou en présentiel).

### EXEMPLES :

- Suivre des MOOC, des modules d'e-learning répondant à des besoins spécifiques ;
- Se tenir au courant/faciliter sa veille technologique en s'inscrivant à des newsletters dans le domaine de l'usage du numérique dans l'enseignement ;
- Participer à des communautés de pratique.



DOMAINE DE COMPÉTENCE 2

# Ressources numériques





## DOMAINE DE COMPÉTENCE 2

# Ressources numériques

---

Les éducateurs sont actuellement confrontés à une multitude de ressources numériques qu'ils peuvent utiliser pour l'enseignement.

Qu'est-ce qu'on entend par ressources numériques ? sites internet, vidéos, Quizz, documents (powerpoint, syllabus word), jeux, etc.

L'une des compétences clés que tout éducateur doit développer consiste à s'adapter à cette variété et identifier efficacement les ressources qui correspondent le mieux à ses objectifs d'enseignement, au groupe d'apprenants qu'il anime et au style d'enseignement qu'il veut développer. Il est nécessaire d'avoir la capacité de structurer la richesse des matériels, établir des connexions et modifier, compléter et développer eux-mêmes des ressources numériques pour soutenir leur enseignement. Dans le même temps, ils doivent être conscients de la manière d'utiliser et de gérer les contenus numériques de manière responsable. Ils doivent respecter des règles de droit d'auteur lors de l'utilisation, de la modification et du partage des ressources, par exemple en citant les sources, les auteurs, ... Ils doivent également protéger les contenus et données sensibles, tels que les examens ou les notes des étudiants.

**Le domaine de compétence 2 regroupe la capacité de sélectionner des ressources numériques (2.1), de créer et modifier des ressources numériques (2.2), de gérer, protéger et partager des ressources numériques (2.3).**

*Exemples d'outils associés au domaine de compétence : Navigateur internet, moteur de recherche, LMS, espace de travail partagé, bulletin électronique, espace cloud, sites internet, etc.*

### DigCompEdu 2.1 - Sélectionner des ressources numériques

Identifier, évaluer et sélectionner les ressources 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.

#### EXEMPLES :

- Répertorier les ressources numériques disponibles pour illustrer un cours dans une base de donnée ;
- Constituer un catalogue de ressources numériques ;
- Partir du matériel à disposition des apprenants pour la sélection des outils numériques utilisé par le formateur (prendre en compte l'apprenant) ;
- Vivre une formation en « classe inversée » grâce à l'hybridation du dispositif (approche pédagogique) ;
- Prendre en considération les éventuelles restrictions quant à l'usage et le partage de la ressource. Par exemple respect de la licence Creative Commons<sup>3</sup> choisie par l'auteur de la ressource.

### DigCompEdu 2.2 - Créer et modifier de ressources numériques

Modifier et créer en s'appuyant sur des ressources sous licence libre et d'autres ressources lorsque cela est autorisé. Créer ou cocréer de nouvelles ressources éducatives numériques. Considérer 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.

#### EXEMPLES :

- Créer un quizz interactif ;
- Créer une capsule vidéo d'apprentissage ;
- Créer un schéma interactif ;
- Adapter une ressource existante (ex : intégrer une légende à une image) à mes apprenants tant que cela soit permis par sa licence d'utilisation.

<sup>3</sup> Les licences Creative Commons constituent un ensemble de licences régissant les conditions de réutilisation et de distribution d'œuvres. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence\\_Creative\\_Commons](https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_Creative_Commons)



## DigCompEdu 2.3 - Gérer, protéger et partager des ressources numériques

Organiser la ressource numérique et la 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 libres et de ressources éducatives libres, y compris leur correcte attribution.

### EXEMPLES :

- Partager une ressource via un lien dans un courriel (email);
- Intégrer des vidéos sur une plateforme de vidéos;
- Mettre les bons droits d'accès lors de partage de ressources (exemple: limiter le droit en écriture ? empêcher le téléchargement ?);
- Identifier la licence d'utilisation d'une ressource numérique (libre de droit ? protégée par les droits d'auteurs ?);
- Attribuer une licence d'utilisation à ses propres ressources numériques.





DOMAINE DE COMPÉTENCE 3

20

# Enseignement & apprentissage





## DOMAINE DE COMPÉTENCE 3

# 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 est de gérer et organiser efficacement l'utilisation des technologies numériques dans les différentes phases et cadres du processus d'apprentissage.

**Dans ce sens, les éducateurs compétents en matière de numérique doivent être capables de concevoir de nouvelles méthodes, soutenues par les technologies numériques (3.1), pour fournir des conseils et le soutien aux apprenants, individuellement et collectivement (3.2) et d'initier, de soutenir et de contrôler à la fois l'apprentissage autorégulé des apprenants (3.4) et les activités d'apprentissage en collaboration (3.3).**

*Exemples d'outils associés au domaine de compétence: Tableau blanc interactif, système de Quizz interactif, tablettes, Smartphone, LMS, Logiciel/plateforme de partage de documents collaboratifs, casque de réalité virtuelle, etc.*

### DigCompEdu 3.1 - Enseignement

Concevoir, planifier et mettre en oeuvre l'utilisation des technologies numériques dans les différentes étapes du processus d'apprentissage afin d'améliorer l'efficacité des interventions d'enseignement. Expérimenter et développer de nouveaux formats et méthodes pédagogiques pour l'enseignement.

#### EXEMPLES :

- Utiliser les technologies en classe tel que le tableau blanc interactif, des tablettes, des smartphones, ... ;
- Résumer une notion dans un document collaboratif ;
- Scénariser la leçon en intégrant une ou plusieurs activités numériques afin de renforcer l'objectif d'apprentissage. Par exemple, intégrer des moments de question-réponse via une plateforme de Quizz pour s'assurer de la compréhension des concepts à des moments clés de la leçon ;
- Expérimenter la classe inversée ;
- Dispenser son cours de manière hybride.

### DigCompEdu 3.2 - Orientation

Utiliser les technologies et les services numériques pour renforcer l'interaction avec les apprenants, individuellement et collectivement, au sein et en dehors de la session d'apprentissage. Utiliser les technologies numériques pour offrir un conseil et une assistance rapides et ciblés. Expérimenter et développer de nouvelles formes et formats pour offrir des conseils et un soutien.

#### EXEMPLES :

- Mettre à disposition un guide d'emploi lors des modules d'e-learning ;
- Chatter avec les apprenants ;
- FORUM ;
- Répondre aux questions de l'apprenant par courriel (email) ;
- Organiser des plages de disponibilité en visioconférence ;
- Annoter les devoirs remis électroniquement.





### DigCompEdu 3.3 – 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.

#### EXEMPLES :

- Créer des espaces et favoriser l'usage de documents collaboratifs (ex : rédiger à plusieurs, sur un même document, simultanément);
- Compléter un murs virtuels collaboratifs (exemple : Padlet);
- Faire effectuer des recherches lors de travaux de groupe;
- Créer des groupes via les outils de visioconférence;
- Utilisation d'outils numériques pour la présentation des résultats de ces recherches.

### DigCompEdu 3.4 – Apprentissage auto-régulé

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

#### EXEMPLES :

- Utiliser un outil de planification pour permettre aux apprenants d'organiser leur travail;
- Permettre aux apprenants d'enregistrer leurs progrès via des messages audio, des photos, ...;
- Utiliser un e-portfolio permettant aux apprenants d'enregistrer et présenter leur travail.





→ DigCompEdu

DOMAINE DE COMPÉTENCE 4

24

# Évaluation







## DOMAINE DE COMPÉTENCE 4

# Évaluation

L'intégration des technologies numériques dans l'apprentissage et l'enseignement peut améliorer les stratégies d'évaluation existantes. Les technologies numériques peuvent également être utilisées pour créer ou faciliter des approches d'évaluation innovantes (4.1).

De plus, l'utilisation des technologies numériques dans l'éducation a pour conséquence de disposer d'un large éventail de données concernant l'apprentissage de chaque apprenant. Il est de plus en plus courant d'analyser et d'interpréter ces données et de les utiliser lors de prise de décisions concernant l'apprenant. Elles servent aussi d'inputs aux formateurs. (4.2).

Les technologies numériques peuvent aussi contribuer à suivre directement les progrès des apprenants, à faciliter le retour d'information et à permettre aux éducateurs d'évaluer et d'adapter leurs stratégies d'enseignement (4.3).

*Exemples d'outils associés au domaine de compétence: LMS, , boîte mail, tableurs, plateforme de création de questionnaires, etc.*

### DigCompEdu 4.1 – Stratégies d'évaluation

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

#### EXEMPLES :

- Créer un support numérique d'évaluation qui sera rempli ultérieurement sous format papier ;
- Utiliser une variété de formats d'évaluation numériques et non numériques en fonction de leurs avantages et inconvénients ;
- Simuler une situation professionnelle via la VR pour certification des apprentissages ;
- Utiliser un escape game utilisant des outils numériques pour évaluer la transposition des apprentissages ;
- Utiliser les technologies numériques pour améliorer les stratégies d'évaluation



formative, par exemple en utilisant des quiz, des jeux, ...

### DigCompEdu 4.2 - Analyser les preuves

Générer, sélectionner, analyser de manière critique et interpréter les données sur l'activité (le nombre de travaux rendus, le taux de présence, etc.), les performances et les progrès de l'apprenant, afin d'adapter l'enseignement et l'apprentissage.

#### EXEMPLES :

- Utiliser des outils de quizz pour évaluer en cours de formation les acquis et adapter la suite de l'apprentissage;
- Utiliser le tracking des plateformes LMS;
- Utiliser un tableur afin de mettre en forme les données récoltées pour une présentation plus visuelle des chiffres;
- Apprécier de manière critique les résultats mis à disposition par l'usage des technologies numériques (par exemple, le tracking d'une plateforme LMS);
- Déterminer des critères avec les apprenants et confronter les points de vue.

### DigCompEdu 4.3 - Retour d'information et planification

Utiliser les technologies numériques pour fournir un retour d'information ciblé et opportun aux apprenants. Adapter les stratégies d'enseignement et fournir un soutien ciblé, basé sur les preuves générées par les technologies numériques utilisées. Permettre aux apprenants et aux parents de comprendre les preuves fournies par les technologies numériques et les utiliser pour la prise de décision.

#### EXEMPLES :

- Fournir un retour d'information personnel et offrir un soutien différencié aux apprenants, sur la base des données générées par les technologies numériques utilisées;
- Compléter un bulletin sur base des résultats des apprenants;
- Rédiger des commentaires dans un document électronique à destination des apprenants;
- Communiquer des résultats intermédiaires concernant la progression des apprenants par le biais d'une plateforme numérique.





DOMAINE DE COMPÉTENCE 5

# Autonomisation des apprenants





DOMAINE DE COMPÉTENCE 5



## Autonomisation des apprenants

---

**Les technologies numériques peuvent être utilisées pour renforcer l'inclusion (5.1), la personnalisation (5.2) et la participation active des apprenants (5.3).**

Il faut cependant veiller à ne pas aggraver les inégalités existantes et de garantir l'accessibilité à tous les apprenants, y compris ceux qui ont des besoins éducatifs particuliers.

*Exemples d'outils associés au domaine de compétence: Navigateur internet, moteur de recherche, boîte mail, LMS, vidéo, quiz, jeux, message audio, etc.*

### DigCompEdu 5.1 - Accessibilité et inclusion

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

**EXEMPLES :**

- Activer le lecteur immersif pour les malvoyants;
- Insérer des sous-titres dans une vidéo;
- Mise à disposition d'un accès aux ordinateurs pour les apprenants ne possédant pas d'ordinateur chez eux (confort par rapport à l'usage sur un Smartphone);



- Utilisation de traducteur pour les primo arrivants.

## DigCompEdu 5.2 - Différentiation et personnalisation

Utiliser les technologies numériques pour répondre à la diversité des besoins d'apprentissage des apprenants, en permettant aux apprenants de progresser selon des niveaux et des rythmes différents, et de suivre des parcours et des objectifs d'apprentissage individualisés.

### EXEMPLES :

- Utiliser les technologies numériques pour répondre aux besoins particuliers de chaque apprenant (par exemple, dyslexie, TDAH, les élèves hauts potentiels);
- Permettre différents parcours, niveaux et vitesses d'apprentissage lors de la conception, de la sélection et de la mise en oeuvre des activités d'apprentissage numérique;
- Concevoir des plans d'apprentissage individuels et utiliser les technologies numériques pour les soutenir. (Ex: prévoir des exercices supplémentaires, des défis);
- Prévoir des moments de remédiation.

## DigCompEdu 5.3 - Faire participer activement les apprenant

Utiliser les technologies numériques pour encourager l'engagement actif et créatif des apprenants sur un sujet. Utiliser les technologies numériques au sein de stratégies pédagogiques qui favorisent les compétences transversales (par exemples: l'expression écrite, l' expression orale) des apprenants, la réflexion profonde et l'expression créative. Ouvrir l'apprentissage aux contextes nouveaux et issus de la vraie courante, qui impliquent les apprenants dans des activités pratiques, des enquêtes scientifiques ou la résolution de problèmes complexes, ou toute autre manière, augmentant la participation active des apprenants dans des matières complexes.

### EXEMPLES :

- Varier les activités telles que des quiz, des jeux, des tâches d'appariements, ...;
- Permettre aux apprenants d'illustrer leur travail via des messages audio, des photos, des vidéos, des quiz pour les autres apprenants, ...;
- Favoriser le travail collaboratif.



DOMAINE DE COMPÉTENCE 6

30

# Faciliter la compétence numérique des apprenants





## DOMAINE DE COMPÉTENCE 6

# Faciliter la compétence numérique des apprenants

---

**Permettre aux apprenants d'utiliser manière créative et responsable les technologies digitales pour de l'information, de la communication, de la création de contenus, du bien-être et la résolution de problèmes.**

*Exemples d'outils associés au domaine de compétence : Navigateur internet, moteur de recherche, boîte mail, explorateur de fichier, logiciel de gestion de base de données, espace cloud, LMS, etc.*

### DigCompEdu 6.1 - Information et éducation aux médias

Intégrer des activités d'apprentissage, des devoirs et des évaluations qui exigent des apprenants d'organiser les besoins d'information, de trouver des informations et des ressources dans les environnements digitaux, d'organiser, de traiter, d'analyser et d'interpréter l'information et de comparer et d'évaluer de manière critique la crédibilité et la fiabilité de l'information et de ses sources.

#### EXEMPLES :

- Rechercher une information spécifique en consultant un site spécialisé ;
- Identifier une photo/vidéo truquée sur internet ;
- Croiser les informations de différents sites internet afin de donner un avis objectif sur une problématique ;
- Créer des raccourcis afin de retrouver les dossiers importants rapidement.



### DigCompEdu 6.2 - Communication et collaboration numériques

Intégrer des activités d'apprentissage, des devoirs et des évaluations qui exigent des apprenants un usage responsable et efficace des technologies numériques pour la communication, la collaboration et la participation civique.

#### EXEMPLES :

- Poser une question sur un forum en respectant la Netiquette ;
- Partager des articles trouvés sur le net en envoyant les liens par courriel (email) ;
- Consulter les services en ligne d'une commune ;
- Créer un document collaboratif entre apprenants ;
- Veiller à couper son micro ou à ne pas monopoliser la parole lors d'une visio-conférence ;
- Protéger ses données personnelles sur les réseaux sociaux en changeant les paramètres dans les options de profil.

### DigCompEdu 6.3 - Création de contenu numérique

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

#### EXEMPLES :

- Écrire son CV sur un logiciel de traitement de texte ;
- Ajouter des sous-titres à une vidéo ;
- Créer un diaporama d'une présentation ;
- Créer une illustration à l'aide d'une application de dessin ;
- Présenter le résultat d'un projet via un support numérique (vidéo, présentation, ...);
- Automatiser un processus d'inscription (remplir un formulaire, mail de confirmation, ajout dans une base de données, etc.).



## DigCompEdu 6.4 - Usage 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.

### EXEMPLES :

- Créer un mot de passe sécurisé avec les apprenants pour leur adresse de messagerie ;
- Comprendre la signification des cookies et leurs différentes fonctions ;
- Comprendre l'impact de la lumière bleue, émise par les écrans, sur le sommeil ;
- Vérifier dans les paramètres du smartphone les durées d'utilisation ;
- Sensibiliser au cyberharcèlement ;
- Limiter le temps passé derrière un écran ;
- Créer un lien afin d'envoyer un gros fichier plutôt que de l'attacher dans un mail.

## DigCompEdu 6.5 - Résolution de 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 d'appliquer des connaissances technologiques de façon créative à des situations nouvelles.

### EXEMPLES :

- Réaliser une capture d'écran pour illustrer un problème
- Zoomer sur le texte d'un document pour faciliter sa lecture
- Utiliser un logiciel pour créer une carte mentale (Mindmap) interactive afin de résoudre un problème non lié au numérique
- Rechercher et suivre un tutoriel vidéo spécifique permettant d'utiliser une nouvelle application

# 5. Références

---

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.

<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>

Bertinchamp, D, & Luypaert, G . (2021) Comprendre DigComp 2.1.

<https://start-digital.be/mediateurs/test-article-competences-numeriques/>

Digital Pedagogy Cookbook. (s. d.). Boîte à outils pour les professeurs et formateurs.

[http://digitalpedagogycookbook.eu/?page\\_id=1428](http://digitalpedagogycookbook.eu/?page_id=1428)





