



Cadre Européen pour la Compétence Digitale des Educateurs (DigCompEdu)

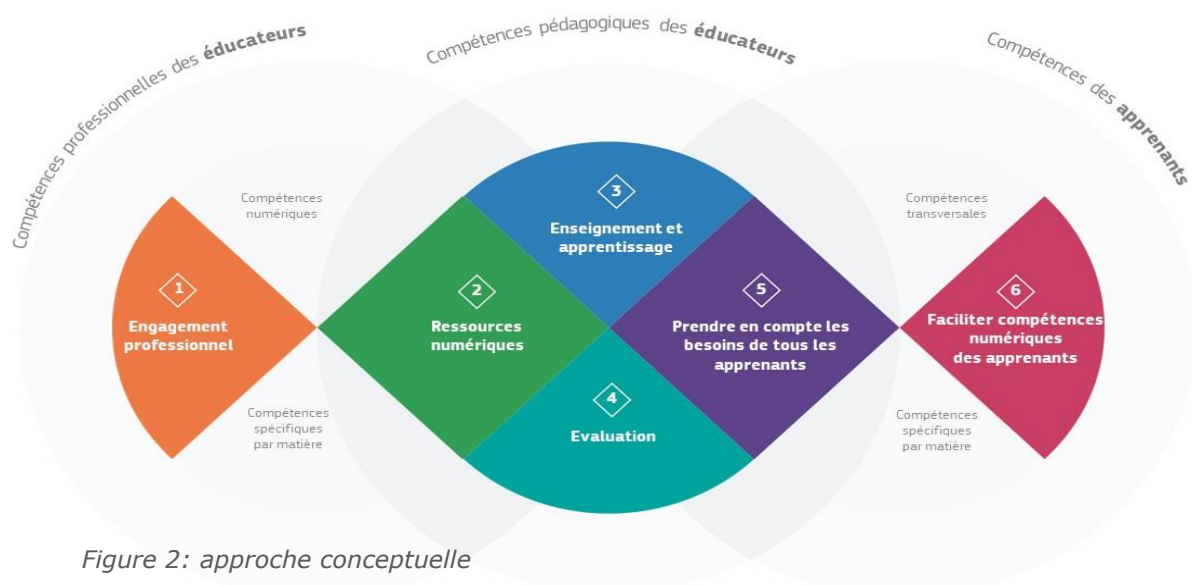


Figure 2: approche conceptuelle

Pour encourager l'adoption du cadre de référence, il est proposé de se référer à des niveaux d'aptitude utilisant des titres qui motivent. Ceux-ci peuvent cependant être calqués sur les niveaux d'aptitude utilisés pour le Cadre Européen de Référence pour les langues (CECRL), qui vont de A1 (Nouveau venu) à C2 (Pionnier). En général, les définitions suivantes s'appliquent

Nouveaux venus (A1) ont eu très peu de contact avec les outils numériques et ont besoin de conseil pour élargir leur répertoire.

Découvreurs (A2) ont commencé à utiliser des outils numériques sans toutefois suivre une approche exhaustive et cohérente. Ils ont besoin de perspective et d'inspiration pour élargir leurs compétences.

Intégrateurs (B1) utilisent et expérimentent les outils numériques à des fins diverses, cherchant à comprendre quelles stratégies numériques marchent le mieux dans quels contextes.

Experts (B2) utilisent un ensemble d'outils numériques avec assurance, de manière créative et réfléchie, pour améliorer leurs activités professionnelles. Ils élargissent en permanence leur répertoire de pratiques.

Leaders (C1) s'appuient sur un répertoire flexible, exhaustif, et efficace de stratégies numériques. Ils sont une source d'inspiration pour les autres.

Pionniers (C2) questionnent l'adéquation des pratiques numériques et pédagogiques actuelles, dont ils sont eux-mêmes experts. Ils portent l'innovation et sont un rôle modèle pour les jeunes enseignants.

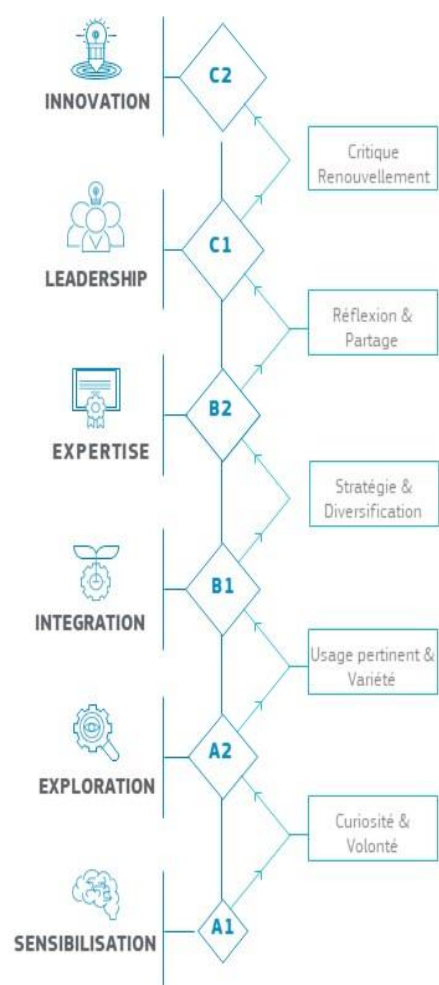


Figure 3: progression de l'aptitude

Alors que les professions de l'enseignement font face à des demandes qui évoluent rapidement, les éducateurs ont besoin d'un ensemble de compétences de plus en plus vaste. En particulier l'omniprésence des appareils numériques et le devoir d'aider les étudiants à devenir compétents numériquement nécessitent que les éducateurs développent eux-mêmes leur propre compétence numérique. Le cadre DigCompEdu vise à exprimer ces compétences numériques spécifiques aux éducateurs.

Le cadre s'adresse directement aux éducateurs à tous les niveaux éducatifs, de la petite enfance à l'enseignement supérieur et pour adultes, y compris, la formation initiale et l'apprentissage, les besoins éducatifs spéciaux, et les contextes d'apprentissage informels. Il vise à apporter un cadre de référence général pour ceux qui développent des modèles de compétences numériques, c'est-à-dire les Etats membres, les gouvernements régionaux, les agences nationales et régionales, les organisations éducatives elles-mêmes, et les prestataires publics ou privés de formation professionnelle.

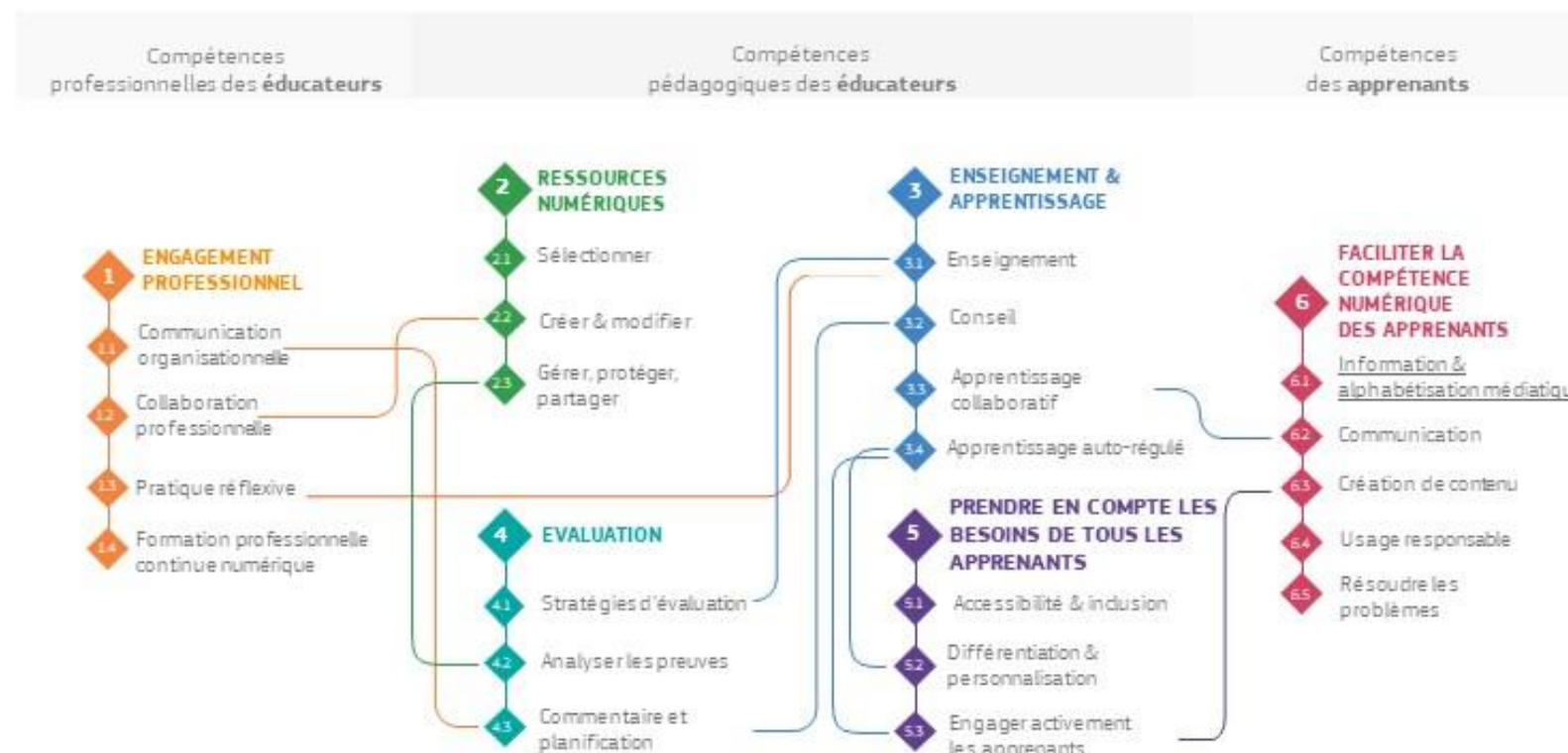


Figure 1: Vue d'ensemble du cadre DigCompEdu

DigCompEdu prend en compte six domaines différents de compétences, pour un total de 22 compétences.

- Domaine 1:** se concentre sur l'environnement professionnel;
- Domaine 2:** sourcer, créer et partager les ressources numériques;
- Domaine 3:** gérer et orchestrer l'utilisation des outils numériques dans l'enseignement et l'apprentissage;
- Domaine 4:** les outils et stratégies numériques pour améliorer l'évaluation;
- Domaine 5:** l'utilisation des outils numériques pour autonomiser les apprenants;
- Domaine 6:** faciliter la compétence numérique des apprenants;

Les domaines 2 à 5 sont le cœur pédagogique du cadre de référence. Ils détaillent les compétences que les éducateurs doivent maîtriser pour encourager des stratégies d'apprentissage efficaces, inclusives et innovantes, utilisant les outils numériques.

Synthèse du cadre de référence DigCompEdu



1. Engagement professionnel	2. Ressources numériques	3. Enseignement et apprentissage	4. Evaluation	5. Prendre en compte les besoins de tous les apprenants	6. Faciliter la compétence numérique des apprenants
<p>1.1 Communication Organisationnelle Utiliser les technologies numériques pour renforcer la communication organisationnelle avec apprenants, parents et parties tierces. Contribuer à développer et améliorer collaborativement les stratégies de communication organisationnelle.</p> <p>1.2 Collaboration professionnelle Utiliser les technologies numériques pour s'engager dans la collaboration avec d'autres éducateurs, en partageant et échangeant connaissances et expériences et en innovant collaborativement dans les pratiques pédagogiques.</p> <p>1.3 Pratique réflexive Réfléchir à, évaluer de manière critique et développer activement individuellement et collectivement sa propre pratique pédagogique numérique et celle de sa communauté éducative.</p> <p>1.4 Formation professionnelle continue numérique (FPC) Utiliser les sources et ressources numériques pour la formation professionnelle continue.</p>	<p>2.1 Sélectionner des ressources numériques Identifier, évaluer et sélectionner les ressources numériques pour l'enseignement et l'apprentissage. Prendre en considération l'objectif spécifique d'apprentissage, le contexte, l'approche pédagogique, et le groupe d'apprenants, lors du choix des ressources numériques et la planification de leur utilisation.</p> <p>2.2 Créer et modifier des ressources numériques Modifier et développer à partir de ressources existantes en licences libres et autres ressources où cela est permis. Créer ou co-crée de nouvelles ressources éducatives numériques. Prendre en considération l'objectif d'apprentissage spécifique, le contexte, l'approche pédagogique, et le groupe d'apprenants, lors de l'élaboration de ressources numériques et de la planification de leur utilisation.</p> <p>2.3 Gérer, protéger et partager des ressources numériques Organiser le contenu numérique et le rendre disponible aux apprenants, parents et autres éducateurs. Protéger de manière efficace le contenu numérique sensible. Respecter et appliquer correctement les règles de confidentialité et de droits d'auteur. Comprendre l'usage et la création de licences libres et de ressources éducatives libres, y compris leur correcte attribution.</p>	<p>3.1 Enseignement Programmer et mettre en oeuvre les dispositifs et ressources numériques du processus d'enseignement, afin de renforcer l'efficacité des interventions. Gérer et orchestrer de manière appropriée les interventions numériques dans l'enseignement. Expérimenter et développer de nouveaux formats et méthodes pédagogiques pour l'enseignement.</p> <p>3.2 Conseil Utiliser les technologies et services numériques pour renforcer l'interaction avec les apprenants, individuellement et collectivement, pendant et en dehors de la session d'apprentissage. Utiliser les technologies numériques pour offrir un conseil et une assistance opportuns et ciblés. Expérimenter et développer de nouvelles formes et nouveaux formats pour apporter conseil et assistance.</p> <p>3.3 Apprentissage Collaboratif Utiliser les technologies numériques pour encourager et renforcer la collaboration des apprenants. Permettre aux apprenants d'utiliser les technologies numériques dans le cadre de devoirs collaboratifs, comme moyen de renforcement de la communication, de la collaboration et de la création collaborative de connaissances.</p> <p>3.4 Apprentissage autorégulé Utiliser les technologies numériques pour soutenir des processus d'apprentissage autorégulés, c'est-à-dire pour permettre aux apprenants de planifier, suivre et réfléchir à leur propre apprentissage, d'apporter des preuves de progrès, de partager des idées et présenter des solutions créatives.</p>	<p>4.1 Stratégies d'évaluation Utiliser les technologies numériques pour les évaluations formatives et summatives. Renforcer la diversité et l'adéquation des formats et approches d'évaluation.</p> <p>4.2 Analyser l'apprentissage Générer, sélectionner, analyser de manière critique et interpréter le témoignage numérique de l'activité, de la performance et du progrès des apprenants, afin d'en tirer l'enseignement et l'apprentissage.</p> <p>4.3 Feedback et planification Utiliser les technologies numériques pour apporter un retour ciblé et en temps aux apprenants. Pour adapter les stratégies d'enseignement et apporter un soutien ciblé, basé sur le témoignage généré par les technologies numériques utilisées. Permettre aux apprenants et aux parents de comprendre le retour fourni par les technologies numériques et l'utiliser pour la prise de décision.</p>	<p>5.1 Accessibilité et inclusion Assurer l'accessibilité aux ressources et activités d'apprentissage, pour tous les apprenants, y compris ceux aux besoins spécifiques. Prendre en compte et répondre aux attentes, aptitudes, usages et idées fausses (numériques) des apprenants, ainsi qu'aux contraintes contextuelles, physiques ou cognitives à leur utilisation des technologies numériques.</p> <p>5.2 Différenciation et personnalisation Utiliser les technologies numériques pour traiter les besoins en apprentissage divers des apprenants, en leur permettant de progresser selon différents niveaux et rythmes, et de suivre des parcours et objectifs individuels d'apprentissage.</p> <p>5.3 Engager activement les apprenants Utiliser les technologies numériques pour encourager l'engagement actif et créatif des apprenants dans tout sujet. Utiliser les technologies numériques dans les stratégies pédagogiques qui encouragent les compétences transversales des apprenants, une réflexion approfondie, et l'expression créative. Ouvrir l'apprentissage à des contextes nouveaux et issus de la vraie vie, qui impliquent les apprenants eux-mêmes dans des activités pratiques, des investigations scientifiques ou la résolution de problèmes complexes, ou d'une autre manière augmentent l'implication active des apprenants dans des matières complexes.</p>	<p>6.1 Information et alphabétisation médiatique Incorporer les activités d'apprentissage, les examens et les évaluations qui nécessitent que les apprenants organisent les besoins en information; Trouver informations et ressources dans les environnements numériques; organiser, traiter, analyser et interpréter l'information; et comparer et évaluer de manière critique la crédibilité et fiabilité de l'information et de ses sources.</p> <p>6.2 Communication & collaboration numériques Incorporer les activités d'apprentissage, les examens et les évaluations qui nécessitent que les apprenants utilisent efficacement et de manière responsable les technologies numériques pour la communication, la collaboration et la participation citoyenne.</p> <p>6.3 Création de contenu numérique Incorporer les activités d'apprentissage, les examens et les évaluations qui nécessitent que les apprenants à travers des moyens numériques, et modifient et créent du contenu numérique sous différents formats. Enseigner aux apprenants comment s'appliquent le droit d'auteur et les licences au contenu numérique, comment mentionner les sources et attribuer les licences.</p> <p>6.4. Usage responsable Prendre les mesures pour s'assurer du bien être physique, psychologique et social des apprenants lorsqu'ils utilisent les technologies numériques. Les rendre autonomes dans leur gestion des risques et leur utilisation sécurisée et responsable des technologies numériques.</p> <p>6.5 Résolution de problème numériques Incorporer les activités d'apprentissage, les examens et les évaluations qui demandent que les apprenants identifient et résolvent des problèmes techniques, ou appliquent leur connaissance technologique de manière créative à de nouvelles situations.</p>

Figure 4: Synthèse des descripteurs des compétences de DigCompEdu