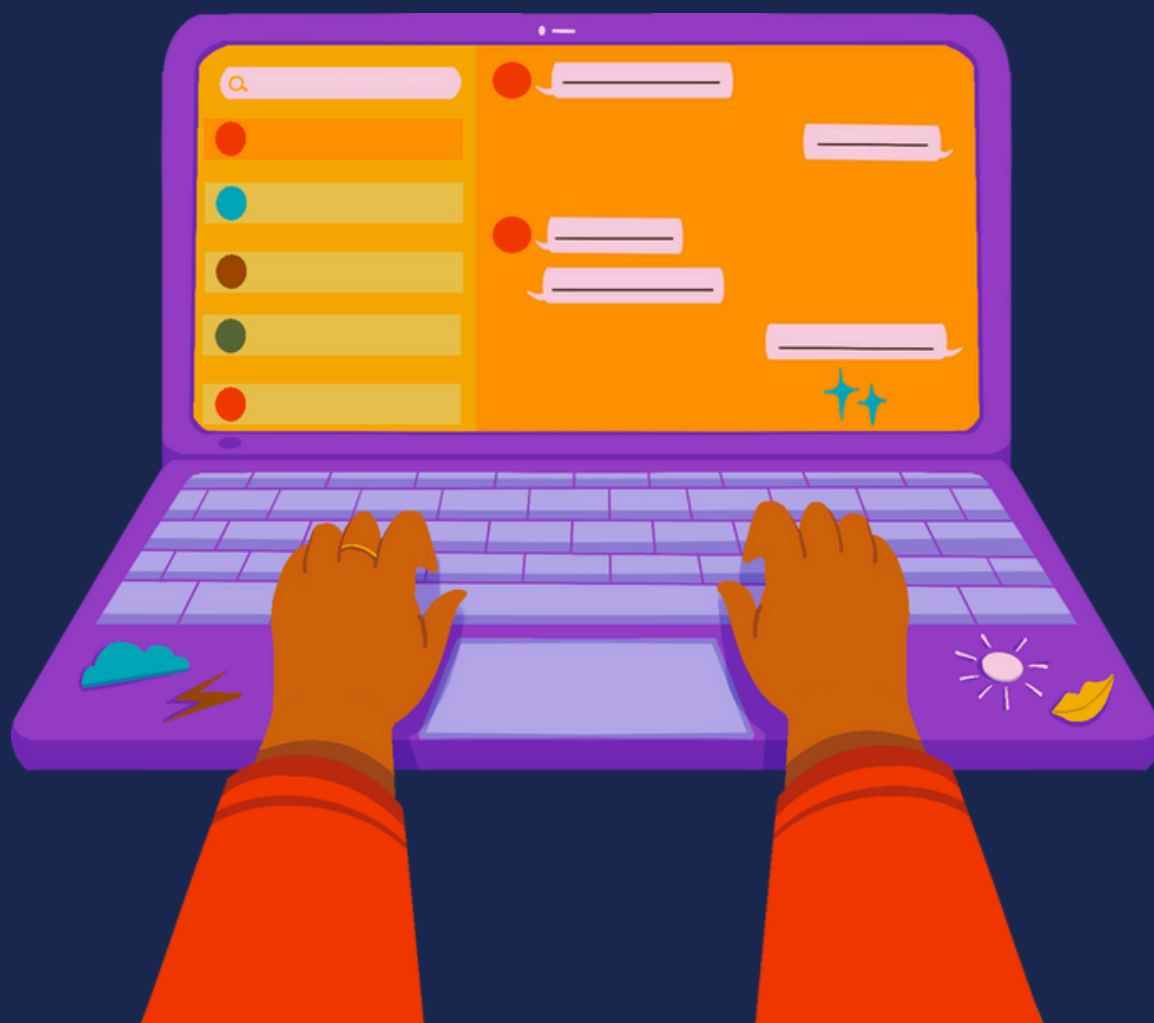




Co-funded by  
the European Union



# Objectifs de développement durable pour les élèves Programme d'études sur les compétences numériques



 CENTRO SVILUPPO  
CREATIVO  
DANILO DOLCI

 EMA  
European Multicultural Association



## Empreinte

**Publié par :** Ecole Primaire Publique Piton La Ravine Blanche (France), Eco - Logic (Macédoine), OOU

Malina Popivanova (Macédoine), Centro per lo Sviluppo Creativo Danilo Dolci (Italie), Eu-Association multiculturelle (Bulgarie), Yenimahalle Istiklal Ilkokulu (Turquie).

**Conception et mise en page :** Eco Logic Cette publication (en anglais, français, italien, bulgare, turc et macédonien) et autres.

Les documents du produits dans le cadre du projet peuvent être téléchargés gratuitement à l'adresse suivante : [sdg4pupils.eu](http://sdg4pupils.eu)

Tous les documents sont soumis à la licence Creative Commons CC-BY-NC-SA. Ils peuvent être utilisés, reproduits, distribués ou modifiés dans les conditions suivantes : L'auteur doit être nommé. Une éventuelle distribution ou un développement ultérieur peut ne pas être commercial et doit également être effectué sous une licence similaire. Concrètement, l'utilisation du matériel est autorisé dans des séminaires, des ateliers et en classe, même si la personne qui donne l'instruction est rémunérée pour l'activité. Plus d'infos ici : [www.creativecommons.org](http://www.creativecommons.org)



Ce programme fait partie du projet Erasmus+ Objectifs de développement durable pour les élèves. (Sustainable Development Goals for Pupils)

Financé par l'Union européenne. "Financé par l'Union européenne. Les vues et opinions exprimées n'engagent que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni l'Union européenne ni l'autorité chargée de l'octroi ne peuvent en être tenues pour responsables."



**Financé par  
l'Union européenne**

## Introduction

L'éducation change et évolue chaque jour, ce qui rend les compétences numériques irremplaçables et nécessaires pour les éducateurs et les élèves. Le projet Erasmus+ intitulé « Objectifs de développement durable pour les élèves » a reconnu ce besoin croissant et a travaillé à l'élaboration d'un cours structuré sur les compétences numériques conçu pour les enseignants, accompagné de présentations Power Point, de quiz et de vidéos. Ce cours permet aux éducateurs d'inclure davantage la technologie dans leur pratique professionnelle, améliorant ainsi la communication, la collaboration et l'innovation pédagogique. En comblant le fossé entre les outils numériques et les pratiques d'enseignement durables, cette initiative s'aligne sur les objectifs mondiaux en matière d'éducation, en favorisant l'inclusion, l'engagement actif et l'apprentissage tout au long de la vie.

Le cours comprend six modules, chacun se concentrant sur un aspect différent de l'éducation numérique. Ces modules visent à doter les enseignants de compétences pratiques, de connaissances théoriques et de stratégies concrètes pour utiliser efficacement les technologies numériques dans leurs classes. Qu'il s'agisse de favoriser la collaboration ou de renforcer les compétences numériques des élèves, les modules fournissent une feuille de route aux éducateurs pour prospérer dans un monde axé sur la technologie.

### **Module 1 : Utilisation des outils numériques pour la coopération et la communication**

Ce module s'est concentré sur la façon dont les technologies numériques peuvent faciliter la collaboration et la communication entre les enseignants, les élèves et les communautés éducatives au sens large. Les éducateurs apprendront à tirer parti des plateformes de réseautage professionnel, de collaboration entre pairs et de communication en temps réel, favorisant ainsi une culture de partage des connaissances et de soutien mutuel.

### **Module 2 : Sélection, modification, création et partage de ressources numériques**

Dans ce module, les enseignants approfondiront les considérations éthiques et pratiques de la sélection, de l'adaptation et de la création de ressources numériques. Il met l'accent sur les « choses à faire et à ne pas faire » en matière de gestion des ressources, en veillant à ce que les éducateurs puissent organiser et partager le contenu de manière responsable tout en s'alignant sur leurs objectifs pédagogiques.

### **Module 3 : Gérer les technologies numériques dans l'enseignement et l'apprentissage**

Ce module est axé sur l'intégration efficace des outils numériques dans les pratiques pédagogiques. Les éducateurs exploreront les principes de gestion des technologies numériques afin d'améliorer l'engagement des élèves, de soutenir divers styles d'apprentissage et de favoriser des environnements d'apprentissage collaboratifs et autonomes.

### **Module 4 : Outils numériques et techniques d'évaluation pour les enseignants**

L'évaluation est un élément essentiel de l'éducation, et ce module présente aux enseignants divers outils et techniques numériques pour évaluer les performances des élèves. Il met l'accent sur la rétroaction et l'analyse des progrès, aidant les éducateurs à choisir des stratégies d'évaluation à la fois efficaces et alignées sur les besoins pédagogiques modernes.

## **Module 5 : Améliorer l'inclusion des technologies numériques**

L'inclusion est la pierre angulaire de l'éducation, et ce module explore les façons d'utiliser les outils numériques pour améliorer l'accessibilité et la personnalisation. Les enseignants apprendront à créer des environnements de classe inclusifs où tous les élèves, quels que soient leurs antécédents ou leurs capacités, peuvent participer activement et bénéficier de l'apprentissage numérique.

## **Module 6 : Promouvoir la compétence numérique des élèves**

Le dernier module vise à donner aux élèves les moyens d'utiliser les technologies numériques de manière créative et responsable. Les éducateurs exploreront les pratiques qui permettent aux élèves de développer des compétences numériques essentielles, notamment la communication, la création de contenu et la résolution de problèmes. Ces compétences préparent les étudiants à naviguer dans le monde numérique avec confiance et innovation.

Chaque module se concentre sur un domaine distinct de l'intégration numérique, donnant aux éducateurs les compétences et les tactiques dont ils ont besoin pour créer un apprentissage moderne, inclusif et axé sur la technologie environnement. Ce cours aidera les enseignants à améliorer leur culture numérique tout en inspirant leurs élèves à devenir des citoyens numériques engagés et responsables.

En travaillant sur ces modules, les éducateurs acquerront une compréhension complète de la façon dont les outils numériques peuvent révolutionner leurs approches pédagogiques. Le projet Erasmus+ intitulé Objectifs de développement durable pour les élèves vise à fournir aux enseignants les compétences dont ils ont besoin pour créer des salles de classe durables, inclusives et prêtes pour l'avenir, en veillant à ce que l'éducation évolue en même temps que les améliorations technologiques.

## Module 5: Améliorer l'inclusion de la technologie numérique

<b>Objectifs d'apprentissage</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Comprendre l'impact de la fracture numérique sur l'éducation : les enseignants exploreront comment la fracture numérique affecte les opportunités d'apprentissage et les résultats scolaires des élèves, en obtenant un aperçu des facteurs socio-économiques, géographiques et technologiques qui contribuent à l'inégalité d'accès.</li><li>- Incorporer des outils numériques pour favoriser l'inclusion : les enseignants apprendront à sélectionner et à mettre en œuvre une variété d'outils et de ressources numériques qui favorisent l'inclusion, garantissant ainsi que tous les élèves peuvent participer activement à leur apprentissage, quel que soit leur parcours.</li><li>- Développer des stratégies pour surmonter les obstacles à l'accès numérique : les enseignants identifieront les obstacles spécifiques auxquels leurs élèves sont confrontés en ce qui concerne l'accès numérique et développeront des stratégies concrètes pour surmonter ces obstacles, créant ainsi un environnement d'apprentissage plus équitable.</li></ul>
<b>Compétences</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Alphabétisation numérique et intégration pédagogique : les enseignants amélioreront leur capacité à intégrer l'alphabétisation numérique dans leur programme, dotant ainsi les étudiants des compétences nécessaires pour naviguer et utiliser efficacement la technologie dans leurs activités académiques.</li><li>- Différenciation et inclusivité dans l'enseignement : les enseignants deviendront compétents dans l'enseignement différencié pour répondre aux divers besoins de leurs élèves, en garantissant que tous les apprenants, y compris ceux handicapés ou issus de milieux marginalisés, puissent interagir avec le contenu numérique.</li><li>- Collaboration et plaidoyer : les enseignants développeront des compétences pour collaborer avec leurs collègues, les administrateurs et la communauté afin de plaider en faveur de politiques et de ressources qui soutiennent l'inclusion numérique, en favorisant une culture de responsabilité partagée pour une éducation équitable.</li></ul>

## Introduction

Le passage à la numérisation a ouvert de nombreuses opportunités nouvelles et passionnantes. Cependant, tout le monde n'a pas un accès égal à ces possibilités. Pour certaines personnes, le monde numérique reste partiellement inaccessible et pour d'autres, il n'est toujours pas pratique. Pourtant, d'autres n'ont pas reçu la formation nécessaire pour participer pleinement, notamment les enseignants des écoles. Les écarts d'information ne sont pas seulement présents entre les pays industrialisés et les pays en développement, mais aussi au sein des sociétés, entre les individus qui ont facilement accès à l'information et ceux qui ne savent pas où et comment la trouver. Il est communément admis que cet écart peut être facilement comblé en proposant de nombreux points d'accès, tant physiques que numériques. Cependant, ceux qui ont le plus besoin d'informations n'ont souvent pas accès à la technologie nécessaire pour les récupérer ou aux compétences requises pour utiliser efficacement les services d'information offerts par les TIC (technologies de l'information et de la communication).

12 Comblé ce fossé dans l'éducation nécessite des efforts importants de la part des gouvernements, des institutions et des enseignants eux-mêmes pour fournir un accès équitable à la technologie et à l'éducation numérique. Sans ces efforts, la fracture numérique continuera de se creuser, laissant de nombreuses personnes de côté.

L'inclusion numérique fait référence à la garantie d'un accès, d'une utilisation et d'une participation justes et équitables aux technologies numériques pour les personnes de tous horizons, quels que soient des facteurs tels que l'âge, le sexe, l'origine ethnique, la nationalité, la mobilité, les capacités physiques et cognitives ou le statut socio-économique. Il joue un rôle essentiel dans l'autonomisation des individus, en particulier ceux qui ont été marginalisés ou historiquement exclus, en leur fournissant les compétences et les opportunités nécessaires pour s'impliquer pleinement dans le paysage numérique.

13 La promotion de l'inclusion numérique nécessite le développement d'environnements d'apprentissage à la fois inclusifs et solidaires, adaptés pour répondre aux divers besoins de tous les participants. Pour y parvenir, il est important d'identifier et d'éliminer les obstacles que les apprenants peuvent rencontrer, en leur fournissant les outils, les conseils et les ressources appropriés facilement accessibles. De plus, la collaboration entre les éducateurs, les décideurs politiques et les fournisseurs de technologies est cruciale pour garantir que chacun ait la capacité de prospérer à l'ère numérique. Donner aux individus ces compétences leur profite non seulement, mais renforce également la société dans son ensemble en réduisant la fracture numérique.

---

12 Goulding, A. (2001). Information poverty or overload? *Journal of Librarianship and Information Science*, 33, 109–111. <https://doi.org/10.1177/096100060103300301>

13 CDE, The Center for Digital Equity, <https://thecenterfordigitalequity.org/what-is-digital-inclusion/>

14 Interaction Design Foundation - IxDF. (2024, February 6). *What is Digital Inclusion?*. Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/digital-inclusion>

<p>Inclusion des technologies numériques dans les écoles</p>	<p>14 L'inclusion de la technologie numérique dans les établissements d'enseignement est cruciale pour diverses raisons qui affectent considérablement les résultats scolaires et les perspectives d'avenir des étudiants dans un paysage en constante évolution.</p> <p>15 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Accès équitable à l'éducation</b> : De nombreux étudiants n'ont pas le même niveau d'accès à la technologie à la maison. En favorisant l'inclusion numérique au sein des écoles, nous pouvons créer un environnement plus équitable, garantissant que tous les élèves, quel que soit leur statut socio-économique, puissent utiliser les mêmes outils et ressources d'apprentissage.</li> <li>• <b>Développer une culture numérique</b> : L'introduction d'outils numériques dès le début du parcours éducatif permet aux étudiants de développer des compétences essentielles telles que le codage, l'interprétation des données et la navigation sur Internet. La littératie numérique comprend des compétences de base telles que l'utilisation efficace du courrier électronique (comprendre l'étiquette et reconnaître les escroqueries), ainsi que l'interaction avec les plateformes numériques.</li> <li>• Les écoles qui donnent la priorité à l'inclusion numérique préparent les étudiants aux futurs marchés du travail en améliorant leurs capacités à utiliser la technologie de manière sûre et efficace. L'enseignement de compétences fondamentales telles que le traitement de texte, la gestion de feuilles de calcul et la recherche en ligne permet aux étudiants de collaborer et de communiquer efficacement. En intégrant ces pratiques, les éducateurs s'assurent que les étudiants sont prêts à relever les défis académiques et professionnels.</li> <li>• <b>Améliorer les résultats d'apprentissage</b> : les ressources numériques - rendent l'éducation plus interactive et engageante, en facilitant les expériences d'apprentissage personnalisées via des plateformes, des applications et des supports multimédias. Cette approche peut améliorer la compréhension et la rétention, car les étudiants peuvent progresser à leur propre rythme et revoir les concepts si nécessaire. La technologie donne également accès à de vastes bibliothèques en ligne, à des applications éducatives et à des experts mondiaux, élargissant ainsi l'apprentissage des étudiants au-delà du cadre traditionnel de la salle de classe.</li> <li>• <b>Promouvoir l'inclusivité et l'accessibilité</b> : L'inclusion numérique aide les étudiants handicapés en proposant des technologies d'assistance telles que des lecteurs d'écran, des applications de synthèse vocale et des logiciels adaptatifs. Cela garantit que tous les étudiants, y compris ceux ayant des exigences particulières, peuvent pleinement s'impliquer dans le processus éducatif. De plus, la technologie permet une variété de stratégies pédagogiques adaptées à différents styles d'apprentissage, qu'ils soient visuels, auditifs ou kinesthésiques, rendant l'éducation plus inclusive et plus efficace pour tous.</li> </ul>
	<p>étudiants, y compris ceux ayant des exigences particulières, peuvent pleinement s'impliquer dans le processus éducatif. De plus, la technologie permet une variété de stratégies pédagogiques adaptées à différents styles d'apprentissage, qu'ils soient visuels, auditifs ou kinesthésiques, rendant l'éducation plus inclusive et plus efficace pour tous.</p>

**Favoriser la citoyenneté mondiale** : La technologie numérique permet aux étudiants d'interagir avec des perspectives mondiales, de collaborer avec leurs pairs du monde entier et d'accéder à des informations provenant de diverses cultures. Cette exposition aide les étudiants à acquérir une compréhension plus complète du monde, les transformant en citoyens du monde informés. Les écoles qui donnent la priorité à l'inclusion numérique dotent les élèves des compétences et des connaissances nécessaires pour s'engager dans des activités civiques en ligne, telles que le plaidoyer numérique, le vote électronique et d'autres formes de participation numérique dans la société.

**Comblent les écarts de réussite** : Pour les étudiants issus de milieux défavorisés, l'inclusion numérique peut jouer un rôle essentiel dans l'amélioration des performances académiques. En fournissant un accès à la technologie et à des ressources d'apprentissage supplémentaires, les écoles peuvent contribuer à combler les écarts de réussite grâce à un soutien supplémentaire et à un tutorat numérique. La pandémie de COVID-19 a mis en évidence le besoin crucial d'inclusion numérique alors que les écoles passent à l'apprentissage à distance. Les étudiants ayant accès aux outils numériques ont pu poursuivre leurs études, tandis que ceux qui n'en avaient pas étaient confrontés à des défis importants. Garantir l'intégration de la technologie numérique prépare les établissements d'enseignement à d'éventuelles perturbations futures.

## Comprendre la division numérique

La capacité d'effectuer de telles activités à distance représente une avancée significative en matière de technologie et d'innovation numérique. À l'inverse, cela met en évidence le problème auquel sont confrontés ceux qui sont exclus de ce progrès en raison de l'insuffisance des outils et des compétences nécessaires pour suivre le rythme. Cette situation est connue sous le nom de fracture numérique, qui fait référence à l'exclusion des avantages des progrès et des innovations technologiques. Cela englobe la disparité entre les individus, les communautés et les nations qui ont accès aux technologies numériques et ceux qui n'y ont pas accès. Cette fracture affecte la capacité d'une personne à participer à des activités essentielles telles que l'éducation, l'emploi, les soins de santé et l'engagement social.

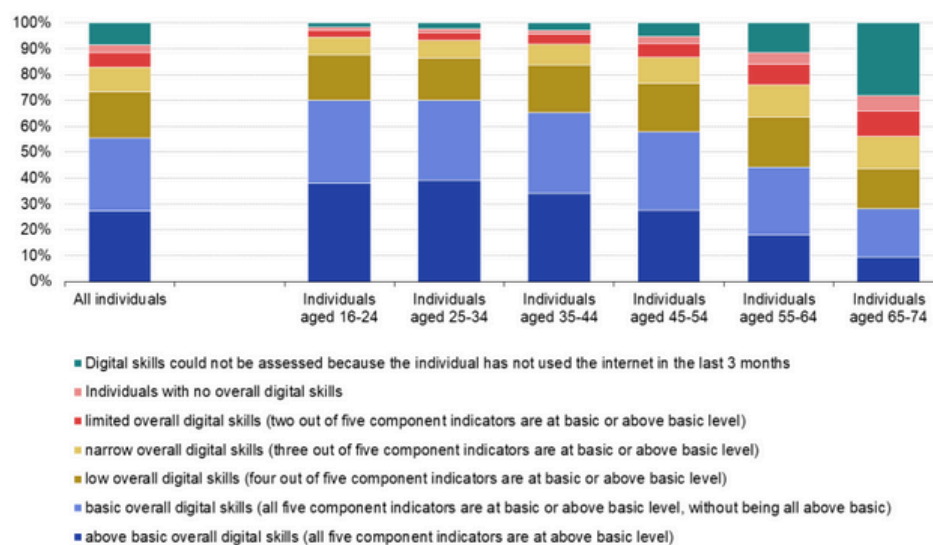
16 Cette disparité dans l'accès aux services numériques met en évidence la manière dont elle se manifeste aux niveaux local, national et international, soulignant l'importance de garantir l'accès et la connectivité aux ressources numériques pour que la société soit véritablement démocratique.

17 Comme l'a rapporté Eurostat en 2023, 56 % des citoyens de l'UE âgés de 16 à 74 ans avaient au moins des compétences numériques de base, même s'il existe des différences significatives basées sur des facteurs sociodémographiques comme l'âge et l'éducation niveau. Seuls 28 % des individus âgés de 65 à 74 ans possédaient au moins les bases du numérique. compétences, alors que 70 % des « digitales natives » âgés de 16 à 24 ans, ainsi que ceux âgés de 25 à 34 ans, possédaient de telles compétences.

18 Niveaux de compétences numériques par tranche d'âge, UE, 2023.

**Digital skill levels by age group, EU, 2023**

(% of individuals)



Source: Eurostat (online data code: isoc\_sk\_dskl\_i21)

eurostat

16 DI BARI, C. O. S. I. M. O. (2023). Dal digital divide all'inclusione digitale. *Studi Sulla Formazione*, 26(2). [https://flore.unifi.it/retrieve/854d5972-1317-40b7-a6b8-3ff3bde7485b/Articoli\\_07\\_DiBari\\_SsF\\_2-2023.pdf](https://flore.unifi.it/retrieve/854d5972-1317-40b7-a6b8-3ff3bde7485b/Articoli_07_DiBari_SsF_2-2023.pdf)

17 B. M. Compaine (ed.), *The digital divide*, Cambridge, London, 2001. U. Eco, *Apocalittici e integrati*, Milano, Bompiani, 1964. H. Jenkins, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007.

18 Eurostat, *Skills for the digital age*, European Commission, 2024, [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Skills\\_for\\_the\\_digital\\_age&oldid=627686#Measuring\\_digital\\_skills\\_in\\_the\\_EU](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Skills_for_the_digital_age&oldid=627686#Measuring_digital_skills_in_the_EU)

19 Eurostat, *Digital skill levels by age group, EU, 2023*, [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Skills\\_for\\_the\\_digital\\_age&oldid=627686#Measuring\\_digital\\_skills\\_in\\_the\\_EU](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Skills_for_the_digital_age&oldid=627686#Measuring_digital_skills_in_the_EU)

La fracture numérique est influencée par une variété d'éléments interconnectés qui restreignent l'accès à la technologie, aux ressources et aux compétences nécessaires pour participer au paysage numérique. Les facteurs clés comprennent

20 :

- **Infrastructure et disponibilité** : Dans de nombreux pays, les zones urbaines bénéficient d'infrastructures numériques plus avancées ; En revanche, les zones rurales ou isolées sont souvent confrontées à des défis importants, tels qu'un débit Internet plus lent, des connexions peu fiables, voire un manque total d'accès. Ces différences creusent encore davantage la fracture numérique, dans la mesure où les habitants de ces régions peuvent avoir des difficultés à accéder à l'éducation en ligne, aux emplois à distance ou aux services numériques vitaux. Les apprenants et les éducateurs des régions rurales sont souvent confrontés à des difficultés pour participer à l'enseignement en ligne ou pour obtenir des ressources pédagogiques numériques, ce qui limite leurs chances de réussite scolaire. Les dépenses liées au développement et au maintien des infrastructures dans ces zones découragent souvent les investissements, plaçant ces communautés dans une situation de désavantage technologique et intensifiant encore les inégalités éducatives.

- **Abordabilité** : L'accès à Internet nécessite des appareils tels que des smartphones, des ordinateurs portables, des tablettes ou des ordinateurs de bureau. Pour de nombreuses familles à faible revenu, le coût de ces appareils est prohibitif, ce qui constitue un obstacle majeur pour les étudiants qui en ont besoin pour apprendre à distance ou terminer leurs devoirs. Les enseignants des écoles sous-financées peuvent également être confrontés à une pénurie d'outils ou de logiciels essentiels, ce qui entrave leur capacité à dispenser un enseignement numérique efficace. Cette disparité économique peut aggraver les inégalités en matière d'éducation, désavantageant à la fois les étudiants et les enseignants financièrement défavorisés.
- **Littératie numérique** : La culture numérique est essentielle tant pour les étudiants que pour les enseignants doivent utiliser efficacement la technologie dans l'éducation. Cependant, de nombreuses personnes, notamment les personnes âgées et ceux issus de communautés sous-représentées, peuvent avoir du mal avec les compétences ou la confiance nécessaires pour utiliser des outils numériques. Ce manque de compétences numériques peut empêcher les enseignants de réussir à intégrer avec succès la technologie dans leurs méthodes d'enseignement et limiter la capacité des étudiants à utiliser les plateformes d'apprentissage en ligne.
- **Barrières culturelles et linguistiques** : Les différences linguistiques et culturelles peuvent empêcher les individus d'accéder ou de comprendre le contenu numérique, en particulier lorsque les ressources ne sont pas fournies dans leur langue maternelle ou manquent de pertinence culturelle. Pour ceux dont la langue principale n'est pas la langue prédominante utilisée en ligne, la navigation sur les plateformes numériques peut s'avérer difficile. Les contenus et services numériques qui ne sont pas multilingues ou qui ne tiennent pas compte des diverses perspectives culturelles peuvent exacerber la fracture numérique pour les locuteurs non natifs et les communautés minoritaires.
- **Facteurs socio-économiques** : L'accès à la technologie est souvent lié au revenu. Les étudiants issus de familles plus aisées bénéficient généralement d'un meilleur accès aux ressources d'apprentissage en ligne et à l'Internet haut débit, ce qui leur confère un avantage considérable par rapport à leurs pairs issus de milieux à faible revenu. Les éducateurs des districts les plus riches disposent souvent de ressources plus importantes pour intégrer la technologie dans leur enseignement, tandis que ceux des écoles économiquement défavorisées peuvent être confrontés à des difficultés liées à des appareils obsolètes ou à un matériel numérique insuffisant.
- **Problèmes d'accessibilité** : L'accessibilité joue un rôle crucial dans la fracture numérique, en particulier pour les personnes porteuses de handicap ou celles issues de groupes sous-représentés. Les personnes souffrant de déficiences physiques, cognitives ou sensorielles rencontrent souvent des difficultés lorsqu'elles tentent d'utiliser les technologies numériques. Les plates-formes éducatives qui ne prennent pas en charge les lecteurs d'écran ou les appareils dépourvus de capacités de commande vocale peuvent marginaliser les étudiants qui dépendent des technologies d'assistance. De même, les éducateurs en situation de handicap peuvent rencontrer des difficultés qui entravent leur capacité à utiliser pleinement la technologie, limitant ainsi leur efficacité à dispenser un enseignement inclusif.

<p><b>Évaluation des efforts d'inclusion numérique</b></p>	<p>- Mener régulièrement des enquêtes anonymes qui permettent aux étudiants de partager leurs expériences avec les outils numériques et de mettre en évidence les défis ou obstacles qu'ils rencontrent. Il s'agit d'un moyen efficace d'évaluer l'inclusion numérique pour plusieurs raisons</p> <p>21 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>L'anonymat</b> encourage les étudiants à fournir des commentaires francs, ce qui est crucial pour identifier les problèmes réels qu'ils pourraient hésiter à mentionner dans un cadre non anonyme ; Des enquêtes régulières fournissent un aperçu continu de la nature évolutive de l'inclusion numérique ;</li> <li>• <b>Les enquêtes</b> garantissent que tous les étudiants, quelle que soit leur origine, peuvent exprimer leurs expériences et leurs défis, aidant ainsi les établissements à mieux comprendre comment différents groupes d'étudiants peuvent être affectés de manière disproportionnée par les barrières numériques.</li> <li>• <b>L'observation par les pairs</b> de l'enseignement implique une approche collaborative et développementale dans laquelle les collègues se soutiennent mutuellement en observant les leçons de chacun, en engageant des discussions sur ce qui a été observé, en échangeant des stratégies d'enseignement, en recueillant les commentaires des étudiants sur l'efficacité de l'enseignement, en réfléchissant sur les expériences, les émotions et les actions et en testant de nouvelles méthodes.</li> </ul> <p>22 Cette pratique remplit deux fonctions principales : favoriser le développement ou gérer la performance. L'accent est ici mis sur l'observation par les pairs en tant qu'outil de croissance professionnelle. Il peut être structuré formellement dans le cadre de programmes de développement académique ou se dérouler de manière informelle, émergeant parfois naturellement dans des contextes d'enseignement en équipe. La recherche met en évidence de nombreux avantages de l'observation par les pairs, tels que l'amélioration des pratiques pédagogiques, le renforcement de la confiance dans l'enseignement et l'apprentissage et la transformation des points de vue pédagogiques.</p> <p>23 Grâce à l'observation par les pairs, les pratiques pédagogiques ne se limitent plus à des classes individuelles mais deviennent des expériences partagées.</p>
	<p>24 Encourager une réflexion réfléchie, stimuler le dialogue sur les méthodes pédagogiques et soutenir la diffusion de pratiques pédagogiques efficaces.</p>

21 Sol, C. (2024). Unlock Honest Reviews with the Best Anonymous Feedback Tools, Retently, <https://www.retently.com/blog/anonymous-feedback-tools/> v

22 Bell, M. (2005). Peer observation partnerships in higher education. (NSW, Australia: Higher Education Research and Development Society of Australasia Inc.)

23 Peel, D. (2005). Peer observation as a transformatory tool? Teaching in Higher Education, 10(4), 489-504. <https://doi.org/10.1080/13562510500239125>

24 D'Andrea, V. M. (2002a). Peer review of teaching in the USA. Retrieved January 17, 2006, from [http://www.heacademy.ac.uk/resources.asp?id=29&process=full\\_record&section=generic](http://www.heacademy.ac.uk/resources.asp?id=29&process=full_record&section=generic)

25 Hammersley-Fletcher, L. & Orsmond, P. (2005). Reflecting on reflective practices within peer observation. Studies in Higher Education, 30(2), 213-224. <https://doi.org/10.1080/03075070500043358>

	<p>Évaluation des compétences numériques actuelles, pour s'assurer que les enseignants sont équipés et peuvent utiliser efficacement les outils numériques en classe. Il est essentiel de mettre en place des outils d'auto-évaluation, qui permettent aux enseignants d'évaluer leurs propres compétences numériques et de mesurer leur niveau d'aisance avec diverses technologies.</p> <p>Quelques exemples sont les Cadre de compétences numériques, offrant un large modèle de référence pour aider à développer des compétences numériques spécifiquement destinées aux éducateurs en Europe, et le <del>Normes ISTE pour les éducateurs</del> <a href="https://iste.org/standards/educators">https://iste.org/standards/educators</a>, qui encouragent la collaboration entre pairs, remettent en question les méthodes d'enseignement conventionnelles et permettent aux enseignants de permettre aux élèves de devenir des apprenants autonomes.</p>
<p><b>Stratégie pour améliorer les compétences numériques</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Promouvoir le développement professionnel continu</b> : offrir aux enseignants la possibilité de participer à des ateliers, des cours en ligne et des conférences axés sur l'amélioration des compétences numériques, tout en investissant également dans l'amélioration des compétences numériques des étudiants et des enseignants grâce à un système structuré d'évaluation et de certification.</li> <li>• <b>Ateliers</b> : organiser des ateliers adaptés à des outils, technologies et techniques numériques spécifiques qui correspondent au programme et aux méthodes d'enseignement.</li> <li>• <b>Formation aux TIC en ligne</b> : proposer des cours en ligne à votre rythme et des didacticiels prenant en charge l'apprentissage en ligne, mixte et flexible voies d'accès.</li> <li>• <b>Établir des programmes de mentorat</b> : mettre en relation des enseignants expérimentés avec ceux qui sont moins familiers avec la technologie pour offrir des conseils et un soutien dans l'amélioration des compétences numériques.</li> <li>• <b>Intégrer des outils numériques dans les cours</b> : encourager les enseignants à intégrer des ressources et des outils numériques dans leur enseignement dans diverses matières.</li> <li>• <b>Encourager un environnement d'enseignement collaboratif</b> : favoriser le travail d'équipe entre les enseignants afin de partager des stratégies et des pratiques exemplaires pour utiliser efficacement la technologie en classe.</li> <li>• <b>Garantir l'accès à l'assistance technique</b> : fournir aux enseignants une assistance technique fiable et des ressources de dépannage en cas de besoin.</li> </ul>

<p><b>Bonnes pratiques et Outils numériques inclusifs</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>eTwinning</b> <a href="https://school-education.ec.europa.eu/en?prefLang=fr">https://school-education.ec.europa.eu/en?prefLang=fr</a> eTwinning est une plateforme financée par l'UE et la plus grande plateforme de communication d'Europe. communauté d'enseignants actifs dans des projets collaboratifs entre écoles. Il sert de pont reliant les enseignants et le personnel des écoles à travers l'Europe. Il permet aux éducateurs de collaborer sur des projets et d'échanger les meilleures pratiques en utilisant les outils numériques. La plateforme propose des opportunités de développement professionnel grâce à des cours en ligne, des webinaires et des ateliers permettant aux enseignants de faire avancer leurs recherches de compétences italiennes. En outre, les enseignants sont encouragés à s'engager dans des projets avec des écoles à travers l'Europe, intégrant les TIC dans leur programmes d'études. Grâce à eTwinning, les enseignants peuvent rejoindre une communauté dynamique. Une pratique qui les encourage à adopter une nouvelle approche à un enseignement axé sur la planification, le partage et la collaboration. Cette initiative favorise un environnement multiculturel et offre de nombreuses opportunités de formation et de reconnaissance internationales.</li> <li>• <b>Écoles numériques d'Europe</b> <a href="https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2016-1-FI01-KA101-022472">https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2016-1-FI01-KA101-022472</a> Cette initiative établit un cadre permettant aux écoles primaires et secondaires d'intégrer la technologie dans l'enseignement et l'apprentissage. Il reconnaît et certifie les écoles qui illustrent des pratiques numériques efficaces. L'objectif du projet est d'améliorer les connaissances des écoles en matière de technologies éducatives et de favoriser une culture favorisant l'intégration de ces technologies au sein des écoles participantes au consortium. Les enseignants reçoivent des conseils sur la mise en œuvre d'outils numériques en classe et bénéficient du soutien de leurs pairs et de conseils d'experts pour affiner leurs stratégies d'enseignement numérique. Le programme donne la priorité au développement professionnel continu et au partage de ressources numériques.</li> <li>• <b>L'Académie européenne Schoolnet</b> <a href="https://www.europeanschoolnetacademy.eu/">https://www.europeanschoolnetacademy.eu/</a> Il propose des cours de développement professionnel en ligne gratuits aux enseignants afin d'améliorer leurs compétences numériques et d'intégrer des pratiques innovantes dans l'éducation. <u>Les cours abordent un large éventail de sujets, allant du codage et de la citoyenneté numérique à l'éducation STEM et à l'utilisation des TIC en classe.</u> L'académie soutient les enseignants avec des stratégies pratiques pour tirer parti des outils numériques dans leur enseignement, leur permettant ainsi de faire participer les étudiants à travers des activités interactives basées sur la technologie.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>TOUT NUMÉRIQUE</b> <a href="https://all-digital.org/">https://all-digital.org/</a> Il est un réseau européen qui défend l'inclusion et l'autonomisation numériques. Il soutient les initiatives qui aident les individus à améliorer leur culture numérique et fournit des ressources aux organisations qui se consacrent à réduire la <u>fracture numérique.</u> Ils permettent à nos organisations membres, qui représentent des prestataires d'éducation non formelle, d'aider des millions d'Européens à réussir pendant la transformation numérique en proposant des formations et des conseils. Chaque année, ils organisent la campagne ALL DIGITAL Week, qui implique des milliers de centres de compétences numériques. proposer une formation gratuite aux compétences numériques.</li> </ul>

<b>Quiz</b>	<p><b>1. Lequel des énoncés suivants est un exemple de compétence numérique de base ?</b></p> <p>A) Utilisation efficace du courrier électronique B) Programmation avancée C) Développement de logiciels complexes Bonne réponse : A</p> <p><b>2. Quel impact la COVID-19 a-t-elle pu avoir sur l'inclusion numérique ?</b></p> <p>A) Des compétences numériques améliorées pour tous B) A souligné la nécessité d'un accès numérique C) Réduction du nombre d'outils numériques disponibles Bonne réponse : B</p> <p><b>3. Comment les technologies d'assistance peuvent-elles aider les étudiants handicapés ?</b></p> <p>A) En limitant leurs interactions avec leurs pairs B) En facilitant leur engagement dans des activités éducatives C) En remplaçant entièrement les méthodes d'enseignement traditionnelles Bonne réponse : B</p> <p><b>4. Quel type d'évaluation est utile pour veiller à l'inclusion numérique ?</b></p> <p>A) Évaluations de fin d'année B) Tests standardisés C) Enquêtes anonymes Bonne réponse : C</p>
-------------	---

	<p><b>5. Dans la promotion de la citoyenneté numérique, quel aspect est le plus crucial pour les étudiants ?</b></p> <p>A) Comprendre les stratégies de marketing numérique  B) S'engager dans des activités civiques en ligne  C) Apprendre à coder des sites Web  Bonne réponse : B</p> <p><b>6. Selon le texte, qu'est-ce qui est crucial pour une collaboration efficace entre les éducateurs ?</b></p> <p>A) Partager les meilleures pratiques et ressources  B) Être en compétition pour le financement et les ressources  C) Standardiser toutes les méthodes d'enseignement dans les établissements  Bonne réponse : A</p> <p><b>7. Qu'est-ce qui est considéré comme un facteur crucial pour promouvoir l'inclusion numérique dans les établissements d'enseignement ?</b></p> <p>A) Augmentation du financement destiné uniquement à la technologie  B) Développer des environnements d'apprentissage favorables  C) Limiter l'accès aux ressources numériques aux étudiants avancés  Bonne réponse : B</p> <p><b>8. Quel facteur est identifié comme un obstacle à l'accès au contenu numérique pour les locuteurs non natifs ?</b></p> <p>A) Manque d'intérêt pour la technologie  B) Différences culturelles et linguistiques  C) Surabondance de ressources  Bonne réponse : B</p>
	<p><b>9. Quelle est la méthode suggérée pour garantir que les enseignants sont à l'aise avec les outils numériques ?</b></p> <p>A) Restreindre l'usage des outils numériques en classe  B) Présence obligatoire à tous les ateliers technologiques  C) Auto-évaluation des compétences numériques  Bonne réponse : C</p> <p><b>10. Quel facteur sous-jacent contribue aux différences de compétences numériques selon les différents groupes d'âge ?</b></p> <p>A) Différences dans les programmes éducatifs  B) Exposition à la technologie dès le plus jeune âge  C) Stabilité économique des familles  Bonne réponse : B</p>
<p><b>Ressources</b></p>	<p>Digital Competence Framework: <a href="https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en">https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en</a></p> <p>ISTE Standards for Educators: <a href="https://iste.org/standards/educators">https://iste.org/standards/educators</a></p>

