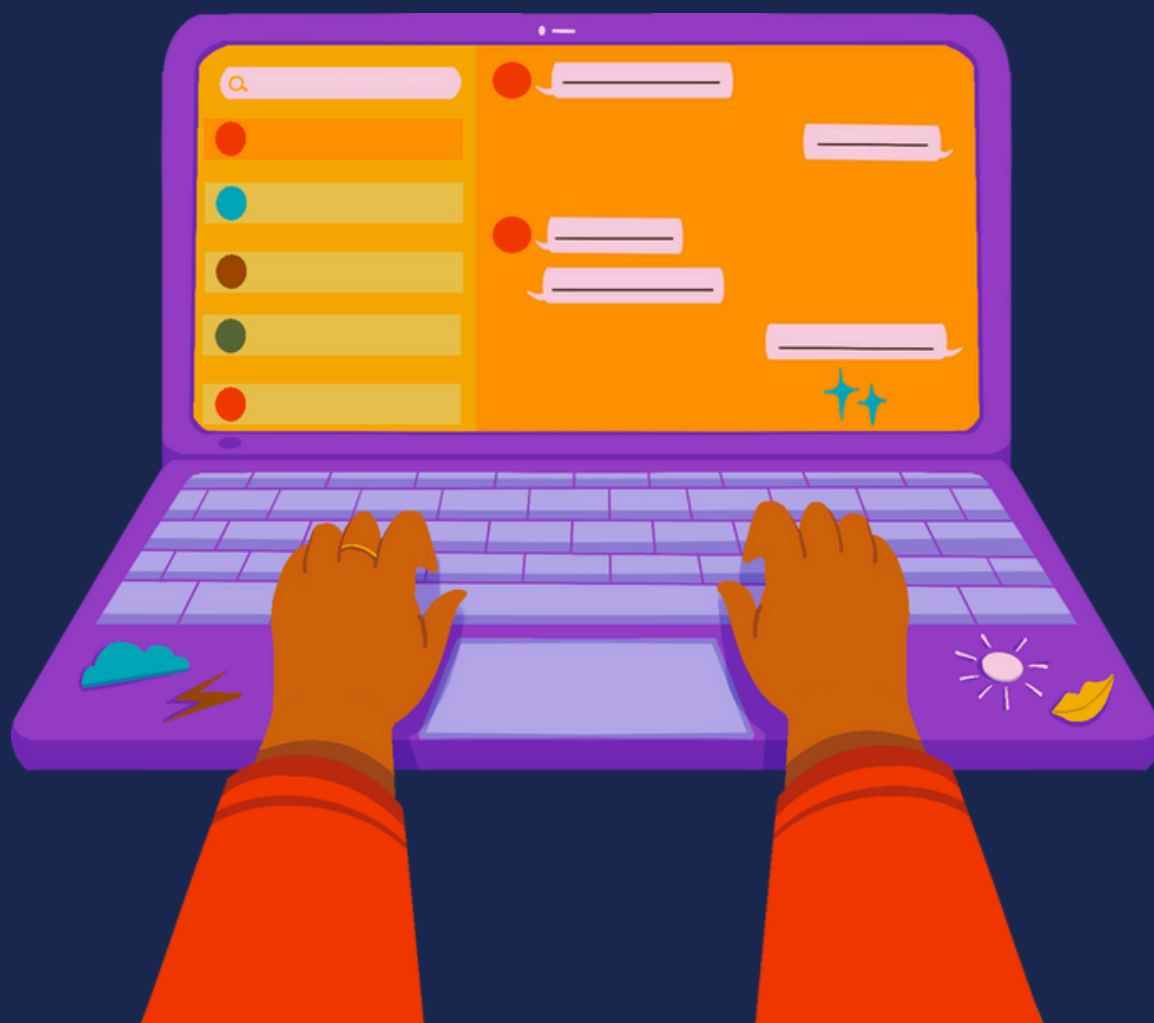




Co-funded by  
the European Union



# 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 6 : Promouvoir les compétences numériques des élèves

<b>Objectifs d'apprentissage</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Intégration des outils numériques dans l'enseignement</b> : les enseignants seront en mesure d'élaborer et de mettre en œuvre une stratégie numérique intégrant efficacement diverses technologies éducatives dans leur programme.</li><li>- <b>Évaluation des compétences numériques</b> : les enseignants apprendront à évaluer leurs propres compétences numériques et celles de leurs élèves à l'aide de divers outils et stratégies d'évaluation.</li><li>- <b>Stratégies pédagogiques pour la citoyenneté numérique</b> : Les enseignants acquerront des méthodes et des ressources pédagogiques efficaces pour intégrer des leçons sur la citoyenneté numérique dans le programme scolaire, favorisant ainsi la compréhension des élèves de l'éthique en ligne.</li></ul>
<b>Compétences</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Maîtrise des technologies éducatives</b> : capacité à utiliser efficacement une gamme d'outils et de plateformes numériques à des fins éducatives.</li><li>- <b>Facilitation de la pensée critique</b> : développer des compétences pour encourager la pensée critique et la résolution de problèmes chez les étudiants grâce à l'utilisation de ressources numériques et d'activités d'apprentissage technologique.</li><li>- <b>Maîtrise des connaissances numériques</b> : les enseignants démontreront une solide compréhension de divers outils et plateformes numériques, leur permettant d'intégrer efficacement la technologie dans leurs pratiques pédagogiques.</li></ul>

## Introduction

La compétence numérique est la capacité d'interagir, d'évaluer et de produire des informations de manière compétente et critique sur diverses plateformes numériques. Il combine capacités techniques, maîtrise de l'information et interaction responsable avec le contenu numérique. En outre, cela inclut l'intelligence cognitive et émotionnelle, ainsi que la compréhension socioculturelle, pour naviguer efficacement dans les environnements numériques.

26 Pour répondre aux demandes changeantes de la société, il est essentiel que l'enseignement supérieur améliore les compétences numériques. Cela garantit que les individus possèdent les compétences et qualifications numériques nécessaires requises dans le contexte actuel.

27 Maîtrise de l'information est essentielle pour la compétence numérique. De plus, enseigner la capacité de reconnaître, trouver, évaluer et utiliser efficacement l'information. Des compétences solides dans la maîtrise de l'information nécessitent également de solides compétences en technologies de l'information et de la communication. C'est étroitement lié à la culture informatique. Ceci implique des compétences en TIC, aux médias et se concentre sur la compréhension de différents formats et canaux d'information. Naviguer avec succès dans l'environnement en ligne et l'interprétation de documents multimédias nécessitent à la fois des compétences techniques et des capacités d'analyse.

28



29 Adopté de « Paysage de la maîtrise de l'information ».

26 Røkenes, F. M., & Krumsvik, R. J. (2014). Development of student teachers' digital competence in teacher education-A literature review. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 9(4), 250-280. <https://www.idunn.no/doi/10.18261/ISSN1891-943X-2014-04-03>

27 Mezarina, C., Páez, H., Terán, O., & Toscano, R. (2015). Aplicación de las TIC en la educación superior como estrategia innovadora para el desarrollo de competencias digitales. *Campus Virtuales*, 3(1), 88-101. Recuperado en: <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/52>

28 UNESCO, (2023). Information Literacy, <https://www.unesco.org/en/ifap/information-literacy>

29 Coonan, E., & Jane, S. (2014, April 29). "My dolly's bigger than your dolly", or, Why our labels no longer matter. Retrieved April 29, 2016, from <https://librarianogoddess.wordpress.com/2014/04/29/my-dollys-bigger/>

	<p>Le diagramme montre que parvenir à une véritable « maîtrise de l'information » implique de cultiver simultanément plusieurs aspects clés</p> <p>30 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prise de conscience de vos interactions avec l'environnement numérique</li> <li>• Capacité à tirer un sens des informations que vous rencontrez</li> <li>• Compétences pour définir clairement le type d'informations dont vous avez besoin</li> <li>• Compréhension de l'utilisation éthique de l'information</li> <li>• Aperçu de votre rôle dans la communication professionnelle</li> <li>• Capacité à évaluer l'information pour en vérifier la crédibilité et l'autorité.</li> </ul> <p>Internet facilite le partage transparent des ressources, améliorant ainsi l'accès à l'information. Cependant, cela permet également à chacun de trouver, créer et distribuer facilement du contenu en ligne, ce qui brouille la distinction entre producteurs et consommateurs de contenu.</p> <p>31 Par conséquent, il y a eu une augmentation du volume de contenu généré par les utilisateurs, ainsi que de nombreuses plateformes où ce contenu peut être partagé en ligne.</p> <p>32 Création de contenu numérique implique de produire du matériel original à l'aide d'outils tels que des blogs, des vidéos, des podcasts et des médias sociaux. Encourager les étudiants à générer leur propre contenu stimule la créativité et la pensée critique, les aidant ainsi à exprimer leurs idées et à interagir avec les autres. Il favorise également une compréhension des implications éthiques du partage en ligne, y compris les questions de droit d'auteur et l'importance d'une communication respectueuse.</p>
--	---

30 Madison College Libraries, (2024). Information Literacy: Guide for Students: What is Information Literacy?, <https://libguides.madisoncollege.edu/InfoLitStudents>

31 Brown, JS and Adler, R. 2008. Minds on fire: Open education, the long tail, and learning 2.0. EDUCAUSE Review, 43(1): 16-32

32 Conole, G and Culver, J. 2010. The design of cloudworks: Applying social networking practice to foster the exchange of learning and teaching ideas and designs. Computers & Education, 54(3): 679-692. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.09.013>

**Encourager la compétence numérique en classe** signifie intégrer judicieusement la technologie dans les processus d'enseignement et d'apprentissage. Voici plusieurs approches efficaces :

**Intégrer la technologie tout au long du programme** : Utiliser des outils numériques dans différentes matières pour enrichir les expériences d'apprentissage. Par exemple, les étudiants peuvent développer des présentations multimédias ou collaborer sur des documents partagés pour des projets de groupe.

**33 Enseigner des compétences pour l'évaluation critique** : Inclure des leçons visant à évaluer la crédibilité des informations en ligne. Les activités pourraient consister à comparer divers articles de presse sur un même sujet ou à évaluer la fiabilité de différents sites Web.

**34 Promouvoir la collaboration** : Créer une atmosphère de classe collaborative où les étudiants peuvent travailler ensemble sur des initiatives numériques. Cela renforce non seulement leurs compétences numériques, mais favorise également le travail d'équipe et la communication.

**Offrir des opportunités de création de contenu** : Encourager les étudiants à participer à des projets qui les obligent à produire leur propre contenu numérique. Cela pourrait impliquer d'écrire des blogs, de réaliser des vidéos ou de concevoir des infographies, leur permettant d'exprimer leur apprentissage de manière innovante.

**Faire preuve d'une citoyenneté numérique responsable** : Éduquer les étudiants sur l'éthique en ligne, y compris sur la façon de protéger leur vie privée, de respecter la propriété intellectuelle et de communiquer de manière appropriée.

Cela les aide à comprendre les implications plus larges de leurs actions dans le domaine numérique.

35 En mettant l'accent sur ces stratégies, les enseignants peuvent améliorer efficacement leurs compétences numériques, en préparant les étudiants aux compétences essentielles pour réussir dans un monde axé sur la technologie.

---

33 Taylor, L. M., Casto, D. J., & Walls, R. T. (2004). Tools, time, and strategies for integrating technology across the curriculum. *Journal of Constructivist Psychology*, 17(2), 121-136. <https://doi.org/10.1080/10720530490273908>

34 Cortoni, I., Cervelli, P., & LO PRESTI, V. (2015). Digital competence assessment. A proposal of operationalization of the critical analysis. *The journal of Media Literacy education*, 7(1), 46-57.

35 European School Education Platform, (2024), Raising the responsible digital citizens of tomorrow, European Commission, <https://school-education.ec.europa.eu/en/discover/news/raising-responsible-digital-citizens-tomorrow>

<p><b>Importance des compétences numériques</b></p>	<p>Alors que nous naviguons dans les complexités du 21e siècle, il est crucial de doter les étudiants des compétences numériques dont ils ont besoin pour leurs études, leur réussite et s'engager de manière significative.</p> <p><b>Les compétences du 21e siècle</b> incluent une variété de capacités et de qualités qui peuvent être apprises ou développées pour améliorer la réflexion, l'apprentissage, le travail et la vie. Celles-ci englobent la créativité et l'innovation, l'analyse critique, la résolution de problèmes, la prise de décision, l'auto-réflexion, la communication efficace, le travail d'équipe, la maîtrise de l'information, la culture numérique, la citoyenneté aux niveaux local et mondial, les compétences de vie et de carrière et la responsabilité personnelle et sociale, ce qui implique également une compréhension de la conscience et de la sensibilité culturelles.</p> <p>36 Ces compétences sont particulièrement vitales pour réaliser Les Objectifs de développement durable (ODD). Les ODD sont des éléments clés du Programme mondial de développement durable à l'horizon 2030, qui cherche à relever une variété de défis mondiaux urgents, notamment la pauvreté, les inégalités, le changement climatique, la dégradation de l'environnement, la paix et la justice.</p> <p>37 En intégrant des compétences numériques dans le programme d'études, les établissements d'enseignement peuvent équiper les étudiants pour répondre à certains des problèmes mondiaux les plus urgents.</p> <p>Par exemple, ceux qui possèdent des connaissances numériques peuvent participer activement à la recherche et au plaidoyer concernant le changement climatique, la justice sociale et la santé publique. Les outils numériques leur permettent de collecter et d'interpréter des données, de créer des présentations attrayantes et de diffuser leurs idées à un public plus large. Cette capacité à s'engager en connaissance de cause cultive un sentiment de citoyenneté mondiale et de responsabilité chez les jeunes.</p>
---	--

36 Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., Raizen, S., Ripley, M., Miller-Ricci, M., & Rumble, M. (2012). Defining twenty-first century skills. Assessment and teaching of 21st century skills, 17-66. [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-007-2324-5\\_2](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-007-2324-5_2)

37 Department of Economic and Social Affairs, Sustainable Development, The 17 Goals, United Nations, <https://sdgs.un.org/goals>  
 ICDL – The Digital Skills Standard, (2024), Why Digital Literacy is essential for students in the 21st Century, <https://icdl.org/empowering-students-with-essential-digital-skills-for-future-success/>

38

38 En soulignant l'importance des compétences numériques et en favorisant une culture de curiosité et d'exploration, les enseignants peuvent motiver les élèves à adopter **l'apprentissage comme un voyage à vivre tout au long de la vie**. Encourager l'engagement avec des cours en ligne, des webinaires et d'autres ressources numériques aide les étudiants à rester informés dans leur domaine et à découvrir de nouveaux centres d'intérêts. De plus, cultiver les compétences numériques permet aux étudiants d'évaluer leurs propres progrès et d'identifier les domaines à améliorer. Ils deviennent experts dans la recherche de ressources, la connexion avec des mentors et la collaboration avec leurs pairs, compétences essentielles pour réussir dans le monde du travail complexe d'aujourd'hui. Cette approche proactive de l'apprentissage stimule non seulement la réussite individuelle, mais favorise également une société plus informée et plus active.

39 **L'apprentissage tout au long de la vie** peut se produire dans des contextes formels, tels que les cours de développement professionnel, séminaires et ateliers, mais aussi dans des contextes informels, comme lire des livres, écouter des podcasts, participer à des discussions en ligne ou apprendre au quotidien expériences. Cela englobe non seulement le développement de nouvelles compétences techniques et professionnelles mais aussi personnelles, sociales et culturelles. L'idée fondamentale est que l'apprentissage est un processus dynamique qui doit être nourri et soutenu dans le temps et est principalement pertinent dans un monde en constante évolution.

---

39 Licata, P., (2024), Lifelong Learning: che cos'è e cosa sapere sull'apprendimento permanente, <https://www.peoplechange360.it/people-strategy/development-and-learning/lifelong-learning-che-cosa-e-cosa-sapere-su-apprendimento-permanente/>

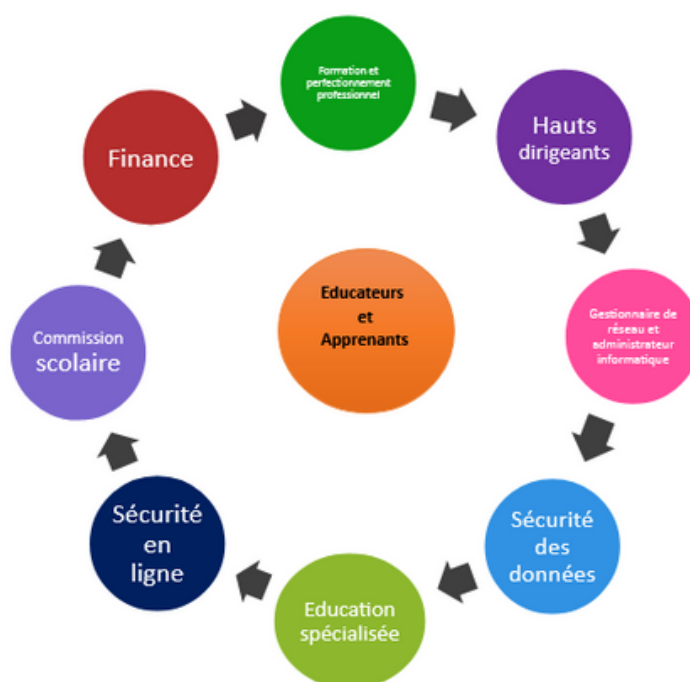
40 Pintimalli, A., 2024, Lifelong Learning, Fondazione Patrizio Paoletti, <https://fondazionepatriziopaoletti.org/glossario/lifelong-learning/>

## Stratégies pour l'enseignement des compétences numériques

40 La stratégie numérique en éducation fait référence à un plan global qui décrit la manière dont les établissements d'enseignement intégreront les technologies numériques pour améliorer l'enseignement et l'apprentissage. Cette stratégie vise à améliorer les résultats scolaires, à favoriser les compétences numériques et à préparer les étudiants à un monde axé sur la technologie. Il englobe divers aspects, notamment l'élaboration de programmes, la formation des enseignants, l'allocation des ressources et l'incorporation de technologies innovantes.

Les éléments clés d'une stratégie numérique dans l'éducation comprennent la création, établir une vision et des objectifs clairs pour l'intégration technologique. Cela implique de développer un programme qui intègre les compétences numériques et les compétences dans toutes les matières, garantissant aux élèves l'utilisation de la technologie de manière significative.

41 Le développement professionnel est essentiel : assurer une formation continue en proposant un accompagnement et un soutien aux enseignants améliorant leur culture numérique et leur pratique pédagogique, les conforte dans l'utilisation efficace de la technologie en classe.



Adopté de "Digital Strategy Stakeholders"

41 HRD - The HR Director, (2023), Preparing schools for a comprehensive digital strategy, <https://www.thehrdirector.com/preparing-schools-comprehensive-digital-strategy/>

42 Anderson, M., and Kingsley, A., (2022), A Guide to creating a Digital Strategy in Education, NetSupport, [https://www.netsupportsoftware.com/webresources/brochures/Digital\\_Strategy\\_Guide\\_v3.pdf](https://www.netsupportsoftware.com/webresources/brochures/Digital_Strategy_Guide_v3.pdf)

	<p>42 Stratégies pour l'enseignement des compétences numériques :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intégrer la technologie tout au long du programme: Utiliser des outils et des plateformes numériques dans différentes matières pour améliorer l'apprentissage, en motivant les étudiants à utiliser des logiciels pour des présentations, des recherches et des projets de groupe. Par exemple, l'utilisation de Google Docs pour des tâches collaboratives encourage le travail d'équipe et une communication efficace.</li> <li>• Encourager la pensée critique et la résolution de problèmes: inciter les étudiants à évaluer les informations et à relever les défis avec les ressources numériques. Attribuer les projets qui nécessitent la recherche, l'évaluation des sources et l'utilisation d'outils numériques pour concevoir des solutions. Par exemple, les étudiants pourraient mener des enquêtes en ligne et analyser les données à l'aide de feuilles de calcul.</li> <li>• Favoriser l'expression créative avec les médias numériques: Offrir aux étudiants la possibilité de créer et de partager du contenu numérique. Ils peuvent produire des vidéos, des podcasts ou des blogs sur des sujets qui les intéressent, nourrissant ainsi leur créativité tout en leur apprenant à utiliser efficacement les outils multimédias.</li> </ul>
	<p>Compétences requises pour les enseignants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Maîtrise des outils numériques: Les enseignants doivent bien connaître diverses technologies éducatives et plateformes numériques pour les intégrer efficacement dans leur enseignement.</li> <li>• Compréhension de la citoyenneté numérique : Les éducateurs doivent modéliser et enseigner un comportement responsable en ligne, mettre l'accent sur l'importance de l'éthique et de la sécurité dans l'environnement numérique.</li> <li>• Capacité à faciliter l'apprentissage collaboratif: les enseignants devraient être compétents pour favoriser un environnement d'apprentissage collaboratif, encourageant le travail d'équipe grâce aux outils numériques.</li> <li>• Adaptabilité aux nouvelles technologies: Les éducateurs doivent rester au courant des technologies émergentes et être prêt à adapter leurs pratiques pédagogiques pour intégrer de nouveaux outils.</li> <li>• Compétences en évaluation : Les enseignants devraient être capables d'utiliser des outils d'évaluation numérique pour évaluer l'apprentissage des élèves et fournir des commentaires constructifs.</li> </ul> <p>43 De solides compétences en communication : Une communication efficace est indispensable pour guider les étudiants dans leurs projets numériques et faciliter les discussions sur le contenu numérique.</p>

<p><b>Evaluation des compétences numériques</b></p>	<p>L'évaluation des compétences numériques des enseignants est essentielle pour garantir qu'ils peuvent intégrer efficacement la technologie dans leur enseignement.méthodes de travail. Il existe plusieurs stratégies qui peuvent être utilisées, les portefeuilles numériques se distinguant comme l'une des stratégies les plus attrayantes et les plus efficaces. options efficaces.</p> <p>Un portefeuille numérique est une compilation en ligne des travaux, des réalisations et des réflexions d'un étudiant qui met en valeur son parcours éducatif et ses capacités numériques.</p> <p>Ce type de portefeuille répond à plusieurs objectifs, notamment :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Présenter le travail</b> : Les étudiants peuvent présenter des projets, des devoirs et des présentations multimédias qui illustrent leur compréhension et leur utilisation des outils numériques.</li> <li>• <b>Réfléchir sur l'apprentissage</b> : Les portfolios motivent les étudiants à contempler leurs expériences d'apprentissage, les compétences qu'ils ont développées et les domaines à améliorer, favorisant ainsi leur capacité à faire évoluer leur état d'esprit et à donner une place positive aux erreurs, les voyant comme opportunités d'apprentissage.</li> <li>• <b>Démontrer des compétences numériques</b> : En organisant leur travail, les étudiants mettent en valeur leur maîtrise de diverses compétences numériques, telles que la création de contenu, la collaboration et la pensée critique.</li> </ul>
	<p>Mise en œuvre :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Sélection d'outils</b> : Identifier les plates-formes (telles que Google Sites, WordPress ou les applications de portefeuille spécialisées comme Seesaw) qui facilitent l'incorporation facile de divers formats multimédias, notamment du texte, des images et des vidéos. Merci de consulter le module 1 de ce cours pour en savoir plus sur les outils numériques.</li> <li>2. <b>Établir des lignes directrices</b> : Proposer des critères clairs décrivant ce qui doit être inclus dans le portfolio, tels que des projets particuliers, des éléments de réflexion et des démonstrations de compétences numériques.</li> <li>3. <b>Inviter à la réflexion</b> : motiver les étudiants à faire de la métacognition en abordant ce qu'ils ont appris, les défis rencontrés et la manière dont ils ont appliqué les outils numériques.</li> </ol> <p>Commentaires des pairs : Inclure des séances d'évaluation par les pairs, permettant aux étudiants d'évaluer les portfolios de chacun. Ce qui encourage la collaboration et l'analyse critique.</p>

## Des outils pour promouvoir les compétences numériques

### Design et créativité :

- **Canva** : Parfait pour créer des projets visuellement attrayants comme présentations, affiches et graphiques de médias sociaux, en utilisant des modèles didactiques.
- **Pixlr** : Un outil de retouche photo basé sur le Web qui permet aux étudiants de modifier facilement des images, favorisant ainsi la créativité dans la conception numérique.

### Programmation et codage :

- **Scratch** : Une plateforme fantastique pour apprendre le codage grâce programmation par blocs, permettant aux étudiants de créer jeux et animations.
- **Code.org** : Propose des activités et des jeux de codage interactifs qui présentent les concepts de programmation de manière divertissante.

### Collaboration et communication :

- **Google classroom** : Une plateforme robuste pour gérer les devoirs, faciliter les discussions et collaborer sur des projets avec des pairs et des enseignants.
- **Padlet** : tableau numérique interactif où les étudiants peuvent travailler ensemble, échanger des idées et créer du contenu partagé.

### Apprentissage et tutoriels :

- Académie Khan: Propose des ressources éducatives gratuites à travers divers sujets, y compris la programmation informatique et culture numérique, spécialement conçue pour les jeunes apprenants.
- **Common Sense Education** : Fournit des ressources pour enseigner la citoyenneté numérique et l'éducation aux médias, aidant ainsi les étudiants à naviguer dans le monde numérique en toute sécurité.

### Plateformes d'apprentissage en ligne :

- **Tynker** : Une plateforme en ligne qui enseigne le codage via jeux et leçons interactives, répondant à différentes compétences, niveaux et intérêts.

- **Codecademy** : Bien que légèrement plus avancé, il propose des cours de codage interactifs qui peuvent convenir aux étudiants motivés prêts à approfondir leur connaissance de la programmation.

### Création multimédia et vidéo :

- **WeVideo** : Une plateforme de montage vidéo conviviale où les étudiants peuvent créer et éditer des vidéos, parfaites pour les projets et présentations scolaires.
- **Flipgrid** : Une plateforme de discussion vidéo qui permet aux étudiants d'exprimer leurs idées et de partager des projets à travers de courtes vidéos, favorisant l'engagement et l'interaction entre pairs.

<p><b>Défis de la promotion des compétences numériques</b></p>	<p>Croissance rapide des outils numériques : L'évolution continue des technologies numériques présente de nombreux défis. Les plateformes et logiciels éducatifs mettent fréquemment à jour leurs fonctionnalités, ce qui entraîne un écart de connaissances entre les enseignants et les nouvelles ressources disponibles. Cela peut conduire à une utilisation inefficace des outils, car les enseignants ne sont pas toujours au courant des dernières fonctionnalités susceptibles d'améliorer leur enseignement. La sélection et l'adoption d'outils pertinents nécessitent du temps et des ressources, qui font souvent défaut.</p> <p>44 Résistance au changement: La résistance au changement est un facteur important de l'intégration des compétences numériques. Des enseignants avec des années d'expérience utilisant des méthodes traditionnelles peuvent se sentir menacés par la perspective de devoir modifier leur approche. Cette résistance est souvent motivée par la peur de l'inconnu : de nombreux éducateurs s'inquiètent sur leur capacité à maîtriser les nouvelles technologies ou sur la manière de les mettre en œuvre pour les intégrer activement dans leur enseignement. Sans soutien adéquat, ils peuvent se sentir dépassés, ce qui conduit à des impuissances sporadiques lors de la mise en œuvre des technologies numériques.</p> <p>Accès et outils limités: L'intégration du numérique et de la technologie en classe devrait aider les deux éducateurs et les étudiants à améliorer leur expérience d'enseignement et d'apprentissages. Toutefois, l'accès aux ressources et aux outils reste limité. un obstacle important à leur réussite dans l'acquisition de connaissances.</p> <p>45 De plus, de nombreux étudiants expriment de la frustration et du stress face à l'école en raison d'une connectivité Internet insuffisante dans tout l'établissement le campus.</p> <p>46 Les étudiants des régions éloignées ont souvent du mal à accéder à un Internet fiable en raison de la faiblesse des signaux dans leur zone. Cela peut entraver leur capacité à participer à des cours en ligne, particulièrement pour les cours personnalisés. Par ailleurs, les conditions au sein des établissements d'enseignement présentent des défis supplémentaires, comme la volonté de mettre en œuvre des initiatives d'alphabétisation numérique, la formation du personnel et des enseignants aux TIC, et assurer la disponibilité de ressources numériques adéquates.</p>
	<p>47 Intégrer les compétences numériques dans les programmes d'études traditionnels: intégrer les compétences numériques dans les programmes d'études existants est une tâche complexe. Souvent, les programmes scolaires sont rigides et axés sur des activités spécifiques, ce qui rend difficile l'introduction de nouveaux sujets sans sacrifier le matériel déjà prévu. De plus, il y a un manque de corrélation avec les normes éducatives nationales, qui peuvent ne pas reconnaître officiellement les compétences numériques, peut décourager les enseignants à intégrer ces éléments. Cette situation est encore compliquée par les contraintes de temps : les enseignants ont déjà à faire face à une lourde charge de travail et n'auront peut-être pas l'occasion de consacrer du temps à l'enseignement des compétences numériques.</p>

44 WhatFix Blog, (2024), 11 Critical Digital Transformation Challenges to Overcome, <https://whatfix.com/blog/digital-transformation-challenges/>

45 Bingimlas, K. A. (2009). Barriers to the successful integration of ICT in teaching and learning environments: A review of the literature. Eurasia Journal of Mathematics, science and technology education, 5(3), 235-245. <https://doi.org/10.12973/ejmste/75275>

46 Argawati, N. O., & Suryani, L. (2020). Digital-based instruction: Chances and challenges in English language teaching context. Int J Eval & Res Educ. ISSN, 2252(8822), 1139. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i4.20579>

47 Voogt, J., Erstad, O., Dede, C., & Mishra, P. (2013). Challenges to learning and schooling in the digital networked world of the 21st century. Journal of computer assisted learning, 29(5), 403-413. <https://doi.org/10.1111/jcal.12029>

	<p>Manque de connaissances numériques des étudiants : Les étudiants ont besoin d'aide pour améliorer leur compréhension du fonctionnement du pouvoir dans les environnements en ligne et pour intégrer cette pensée critique dans leurs activités éducatives.</p> <p>.48 Tous les étudiants ne sont pas habiles à utiliser les outils numériques, ce qui peut rendre la navigation dans les documents en ligne intimidante et complexe.</p> <p>49 En outre, de nombreux étudiants signalent que certaines ressources qu'ils rencontrent en ligne peuvent être difficiles à lire et à comprendre.</p> <p>50 Sécurité en ligne et confidentialité des données: De nombreux éducateurs ne pensent ne pas recevoir une formation adéquate sur la façon d'aborder la sécurité, la vie privée, les problèmes de santé, qui peuvent mettre les élèves en danger. De plus, les écoles peuvent manquer de politiques claires concernant la protection des données, créant confusion quant aux responsabilités des étudiants et des enseignants.</p> <p>Utilisation abusive de la technologie: L'utilisation abusive de la technologie pose un problème et est un autre défi important à relever. Les étudiants peuvent facilement devenir distraits pendant les cours en utilisant des appareils à usage non académique des activités telles que les médias sociaux ou les jeux. Ceci non seulement porte préjudice à l'apprentissage mais peut aussi conduire à des conflits entre élèves et enseignants. De plus, le caractère anonyme des informations en ligne les interactions peuvent augmenter les cas de cyberintimidation, créant un environnement scolaire toxique.</p> <p>51 Manque de connaissances numériques des enseignants : un facteur important pour atteindre les objectifs éducatifs est que les enseignants doivent comprendre comment utiliser les TIC en classe pour aider les élèves à développer leurs compétences.</p> <p>52 Il est essentiel que les enseignants et les professeurs aient accès à des appareils et applications numériques adéquats, tels que les tablettes, les ordinateurs portables, les ordinateurs de bureau et les smartphones. Ils doivent également posséder de solides compétences en littératie numérique, ce qui leur permet d'utiliser les technologies de l'information et des communications de manière efficace et efficiente, améliorant ainsi leurs pratiques de classe.</p> <p>53 De plus, les différents niveaux de compréhension des élèves posent des défis aux enseignants dans la mise en œuvre de la littératie numérique. Ce ne sont pas seulement les élèves qui peuvent avoir des difficultés avec la littératie numérique ; les enseignants peuvent également manquer d'expérience dans l'utilisation efficace des outils numériques.</p> <p>54</p>
--	---

- 
- 48 Bhatt, I., & MacKenzie, A. (2019). Just Google it! Digital literacy and the epistemology of ignorance. *Teaching in Higher Education*, 24(3), 302-317. <https://doi.org/10.1080/13562517.2018.1547276>
- 49 Mudra, H. (2020). Digital literacy among young learners: How do EFL teachers and learners view its benefits and barriers? *Teaching English with Technology*, 20(3), 3-24. <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=884300>
- 50 Burnett, C. (2011). Pre-service teachers' digital literacy practices: exploring contingency in identity and digital literacy in and out of educational contexts. *Language and Education*, 25(5), 433-449. <https://doi.org/10.1080/09500782.2011.584347>
- 51 UNICEF, (2024), Cyberbullying: What is it and how to stop it. What teens want to know about cyberbullying, <https://www.unicef.org/end-violence/how-to-stop-cyberbullying>
- 52 Voogt, J., Erstad, O., Dede, C., & Mishra, P. (2013). Challenges to learning and schooling in the digital networked world of the 21st century. *Journal of computer assisted learning*, 29(5), 403-413. <https://doi.org/10.1111/jcal.12029>
- 53 Al Seghayer, K. (2020). Investigating the Adequacy of EFL Learners' L2 Digital Literacy Skills, Consistency of Self-Assessed Competence, and Actual Performance. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching (IJCALLT)*, 10(2), 1-22. <https://doi.org/10.4018/IJCALLT.2020040101>
- 54 Durriyah, T. L., & Zuhdi, M. (2018). Digital literacy with EFL student teachers: exploring Indonesian student teachers' initial perception about integrating digital technologies into a teaching unit. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(3), 53-60. <http://dx.doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.6n.3p.5>

<p>Quiz</p>	<p><b>1. Quel est l'objectif principal de la compétence numérique comme décrit dans le texte ?</b></p> <p>A) La capacité d'utiliser efficacement les médias sociaux.  B) L'engagement compétent, l'évaluation et la production d'informations sur les plateformes numériques.  C) La mémorisation de termes techniques liés à la technologie.  Bonne réponse : B</p> <p><b>2. Lequel des énoncés suivants concerne la maîtrise de l'information ?</b></p> <p>A) C'est la capacité de reconnaître, de trouver et d'utiliser efficacement des informations.  B) Il s'agit uniquement de l'utilisation d'un logiciel d'édition.  C) Ce n'est pas nécessaire pour la compétence numérique.  Bonne réponse : A</p> <p><b>3. Quel aspect n'est PAS inclus dans la maîtrise de l'information ?</b></p> <p>A) Comprendre l'utilisation éthique de l'information.  B) La capacité de coder dans des langages de programmation.  C) Définir clairement le type d'informations nécessaires.  Bonne réponse : B</p> <p><b>4. Que sont les portfolios numériques ?</b></p> <p>A) Des documents papier qui présentent le travail des étudiants.  B) Uniquement des présentations vidéo.  C) Compilations en ligne des travaux et réflexions des étudiants.  Bonne réponse : C</p> <p><b>5. Quelle plateforme est mentionnée pour enseigner le codage aux jeunes apprenants ?</b></p> <p>A) WordPress.  B) Scratch.  C) Google classroom.  Bonne réponse : B</p>
	<p><b>6. Comment la promotion des compétences numériques contribue-t-elle à la réalisation des objectifs de développement durable (ODD) des Nations Unies ?</b></p> <p>A) Il prépare uniquement les étudiants à des emplois liés à la technologie.  B) Cela décourage l'engagement local en faveur des problèmes mondiaux.  C) Il permet aux étudiants de relever les défis mondiaux grâce à des recherches éclairées et à un plaidoyer utilisant des outils numériques.  Bonne réponse : C</p>

	<p><b>7. Quel est le lien entre le concept d'apprentissage tout au long de la vie et la compétence numérique ?</b></p> <p>A) L'apprentissage tout au long de la vie encourage le développement continu de compétences numériques, garantissant leur pertinence dans un monde en évolution rapide.  B) L'apprentissage tout au long de la vie ne concerne que les enseignants, pas les étudiants.  C) L'apprentissage tout au long de la vie se concentre exclusivement sur l'éducation formelle.  Bonne réponse : A</p> <p><b>8. Pourquoi la maîtrise de l'évaluation est-elle importante pour les enseignants dans un contexte numérique ?</b></p> <p>A) Il permet aux enseignants d'évaluer uniquement les compétences techniques des élèves.  B) Il permet aux enseignants de fournir des commentaires constructifs à l'aide d'outils d'évaluation numériques, favorisant ainsi la croissance des élèves.  C) Ce n'est pas nécessaire si les étudiants maîtrisent déjà la technologie.  Bonne réponse : B</p> <p><b>9. Quel est l'un des principaux avantages de l'utilisation d'outils tels que Google Classroom dans l'éducation ?</b></p> <p>A) Il sert uniquement de plate-forme pour la notation des devoirs.  B) Il facilite la collaboration et la communication entre les étudiants et les enseignants.  C) Cela limite la capacité des étudiants à partager publiquement leur travail.  Bonne réponse : B</p> <p><b>10. Lequel des énoncés suivants décrit le mieux l'impact de l'éducation à la citoyenneté numérique sur les élèves ?</b></p> <p>A) Il favorise une compréhension plus large de l'éthique, de la vie privée et responsabilité dans toutes les interactions numériques.  B) Il prépare uniquement les étudiants à utiliser les médias sociaux de manière responsable.  C) Il se concentre principalement sur les aspects juridiques de la création de contenu numérique.  Bonne réponse : A</p>
<p><b>Ressources</b></p>	<p>Google Sites Tutoriel: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5Bh-CVvFWEtE">https://www.youtube.com/watch?v=5Bh-CVvFWEtE</a></p> <p>WordPress Tutoriel: <a href="https://www.hostinger.com/tutorials/wordpress">https://www.hostinger.com/tutorials/wordpress</a></p> <p>Seesaw Tutoriel: <a href="https://help.seesaw.me/hc/en-us/articles/115003755186-How-to-use-Seesaw-in-the-classroom">https://help.seesaw.me/hc/en-us/articles/115003755186-How-to-use-Seesaw-in-the-classroom</a></p>

