



# Outil d'auto-évaluation des compétences en enseignement numérique

Project Nr. 2022-1-FR01-KA220-VET-000086996



## Project Infosheet

**Project acronym:** Di-struct!

**Title:** Di-struct! - Restructuring subjects by digitalising VET

**Grant Agreement number:** 2022-1-FR01-KA220-VET-000086996

**Implementation period:** Start 01/12/2022 - End 31/05/2025

**Duration:** 30 Months

**Budget:** 250.000 €

**Partners:**

1. Chambre De Metiers Et De L'artisanat De Région Auvergne Rhône Alpes - *Lyon, France*
2. ENSINUS - Estudos Técnicos e Profissionais SA - *Lisbon, Portugal*
3. Magyar Digitális Oktatásért Egyesület - *Budapest, Hungary*
4. Fondazione Golinelli - *Bologna, Italy*
5. Uniser Soc. Coop. Onlus - *Bologna, Italy*

**Objectives and expected results**

The general objective of this project proposal is to increase the level of digitalisation of VET schools by:

Specific Objective	Expected results
<b>Improving the digital skills of teachers in active learning methodologies based on the use of ICTs;</b>	1.1 - Improved understanding in VET staff of the digital tools and approaches available. 1.2 - Improved digital skills in teachers, in terms of content creation. 1.3 - Creation of an E-Learning on the digitalisation of VET education.
<b>Creating more digital, interactive and attractive content for students.</b>	2.1 - Production of digital classes to be put in practice during a testing phase. 2.2 - Production of instructions to develop digital content dedicated to the different subjects of the curricula. 2.3 - Increased use of digital tools in support of internationalisation (virtual, blended and physical mobility). 2.4 - Increased attractiveness of education.

**Work Packages**

1. Project Management
2. Screening Of Practises And Development Of Training Modules
3. Content Creation And Testing
4. Subject-Based Guidelines For Digitisation
5. Dissemination And Valorisation



## Contexte

Bienvenue dans cet outil d'auto-évaluation conçu pour vous aider à évaluer et à améliorer vos compétences numériques en enseignement et apprentissage.

Les questionnaires sont basés sur l'outil **SELFIE**, développé par la Commission Européenne pour soutenir les enseignants dans le renforcement de leurs compétences numériques. Pour plus d'informations et d'aperçus, vous pouvez explorer la plateforme SELFIE ici: [Self-reflection on Effective Learning by Fostering the use of Innovative Educational technologies](#).

Ce document comprend **deux questionnaires d'auto-évaluation** :

1. **Le premier questionnaire** doit être complété au début de votre parcours. Il vous aidera à évaluer votre niveau actuel de compétences numériques et à identifier les domaines à améliorer.
2. **Le deuxième questionnaire** doit être complété après avoir exploré notre **guide de bonnes pratiques** et appliqué ce que vous avez appris. Le guide, disponible sur notre site Web dédié, fournit des **conseils pratiques et des ressources** sur la manière de créer et de mettre en œuvre des activités numériques dans votre pratique pédagogique. Notre **e-learning** est également un outil à utiliser pour créer vos propres activités numériques.

En comparant votre évaluation initiale et finale, vous pourrez mesurer vos progrès et votre confiance dans l'utilisation des outils numériques pour l'éducation. Prenez votre temps, réfléchissez à vos réponses et profitez de cette occasion pour améliorer vos compétences en enseignement numérique !



## Premier questionnaire d'évaluation

De 1 à 5 (1 étant très faible et 5 excellent) :

- Quel est votre niveau de connaissances et de compétences pour l'enseignement numérique ?
- Quel est le niveau de connaissances et de compétences de vos étudiants en termes d'apprentissage numérique ?

### Recherche, modification et création de RESSOURCES NUMÉRIQUES

*"Les enseignants disposent potentiellement d'une large gamme de ressources numériques. Il est important pour eux de choisir efficacement les ressources qui correspondent le mieux à leurs besoins, leur style d'enseignement et leurs apprenants. Ils doivent également apprendre à modifier et adapter les ressources pour répondre à leurs besoins exacts ou à créer de nouvelles ressources. En même temps, ils doivent apprendre à partager des ressources numériques de manière responsable, protéger les données sensibles, et gérer le contenu de manière éthique en respectant les règles de droits d'auteur." SELFIE pour les enseignants, page 53.*

Veillez évaluer vos compétences dans les domaines suivants en utilisant l'échelle suivante :

- 1 signifie : j'ai seulement des informations à ce sujet.
  - 2 signifie : j'ai essayé quelques fois, mais j'ai besoin de beaucoup de soutien.
  - 3 signifie : je peux le faire indépendamment, mais mes connaissances sont limitées.
  - 4 signifie : je suis compétent.
  - 5 signifie : je suis capable d'enseigner ou de soutenir mes collègues.
- 
1. Rechercher et sélectionner des ressources numériques appropriées pour l'enseignement et l'apprentissage
  2. Modifier les ressources numériques existantes pour soutenir et améliorer les objectifs d'enseignement et d'apprentissage
  3. Créer des ressources numériques pour soutenir et améliorer les objectifs d'enseignement et d'apprentissage



DI-STRUCT!

## ENSEIGNEMENT avec des outils numériques et technologies, et soutien au processus d'apprentissage numérique des étudiants

*"Les technologies numériques peuvent améliorer l'enseignement et l'apprentissage de plusieurs façons. Une compétence clé des enseignants est de concevoir un apprentissage utilisant les technologies numériques pour aider les étudiants à s'engager activement dans des expériences d'apprentissage authentiques. On attend fortement un passage d'activités centrées sur l'enseignant à des activités centrées sur l'apprenant." SELFIE pour les enseignants, page 55.*

Veillez évaluer vos compétences dans les domaines suivants en utilisant l'échelle suivante :

- 1 signifie : j'ai seulement des informations à ce sujet.
- 2 signifie : j'ai essayé quelques fois, mais j'ai besoin de beaucoup de soutien.
- 3 signifie : je peux le faire indépendamment, mais mes connaissances sont limitées.
- 4 signifie : je suis compétent.
- 5 signifie : je suis capable d'enseigner ou de soutenir mes collègues.

1. Concevoir, développer et mettre en œuvre des apprentissages utilisant des technologies numériques pour améliorer les résultats d'apprentissage.
2. Utiliser les technologies numériques pour fournir des retours et des opportunités de réflexion.
3. Utiliser les technologies numériques pour favoriser et améliorer la collaboration des apprenants pour un apprentissage individuel et collectif.
4. Utiliser les technologies numériques pour améliorer les processus d'apprentissage autodirigé des étudiants, en favorisant un apprentissage actif et autonome.
5. Utiliser les technologies numériques pour la différenciation et la personnalisation afin de répondre aux divers besoins et capacités des étudiants.
6. Mettre en place des activités d'apprentissage numériques qui engagent les étudiants.
7. Utiliser les technologies numériques dans des projets d'apprentissage actif interdisciplinaire.



DI-STRUCT!

## PRATIQUES D'ÉVALUATION

*"Les enseignants peuvent utiliser les technologies numériques pour collecter des données afin de mieux soutenir et évaluer les apprenants, tout en leur permettant de réfléchir et d'adapter leur pratique pédagogique. Cette zone fait référence aux mesures que les écoles peuvent envisager pour faire progressivement évoluer l'évaluation traditionnelle vers un répertoire plus complet de pratiques. Ce répertoire pourrait inclure des pratiques d'évaluation utilisant les technologies, centrées sur l'étudiant, personnalisées et authentiques." SELFIE pour les écoles, page 42.*

Veillez évaluer vos compétences dans les domaines suivants en utilisant l'échelle suivante :

- 1 signifie : j'ai seulement des informations à ce sujet.
- 2 signifie : j'ai essayé quelques fois, mais j'ai besoin de beaucoup de soutien.
- 3 signifie : je peux le faire indépendamment, mais mes connaissances sont limitées.
- 4 signifie : je suis compétent.
- 5 signifie : je suis capable d'enseigner ou de soutenir mes collègues.

1. Utiliser les technologies numériques pour soutenir l'évaluation formative et sommative de l'apprentissage.
2. Utiliser les technologies numériques pour évaluer les compétences des étudiants.
3. Utiliser les technologies numériques pour fournir des retours opportuns aux étudiants.
4. Utiliser les technologies numériques pour permettre aux étudiants de réfléchir sur leur propre apprentissage.
5. Utiliser les technologies numériques pour permettre aux étudiants de donner des retours sur le travail des autres étudiants.



DI-STRUCT!

## FACILITER LA COMPÉTENCE NUMÉRIQUE DES APPRENANTS

*La compétence numérique des enseignants est essentielle pour soutenir et faciliter le développement de la compétence numérique de leurs apprenants.*

Veillez évaluer vos compétences dans les domaines suivants en utilisant l'échelle suivante :

- 1 signifie : j'ai seulement des informations à ce sujet.
- 2 signifie : j'ai essayé quelques fois, mais j'ai besoin de beaucoup de soutien.
- 3 signifie : je peux le faire indépendamment, mais mes connaissances sont limitées.
- 4 signifie : je suis compétent.
- 5 signifie : je suis capable d'enseigner ou de soutenir mes collègues.

1. Mettre en place des activités d'apprentissage qui nécessitent que les apprenants communiquent et collaborent en utilisant des technologies numériques.
2. Mettre en place des activités d'apprentissage, qui exigent que les apprenants utilisent des technologies numériques pour rechercher, évaluer et gérer des informations et des données dans des environnements numériques.
3. Mettre en place des activités d'apprentissage qui nécessitent que les apprenants s'expriment en créant des artefacts numériques.
4. Mettre en place des activités d'apprentissage, où les apprenants utilisent des technologies numériques pour comprendre et résoudre des problèmes.



## Deuxième questionnaire d'évaluation

Sur une échelle de 1 à 5 (1 signifiant pas du tout et 5 signifiant beaucoup) :

- Pensez-vous que votre niveau de connaissances et de compétences en enseignement enrichi par le numérique s'est amélioré à la suite de la planification, de la création et de la mise en œuvre des activités d'apprentissage numériques de votre leçon ?
- Pensez-vous que le niveau de connaissances et de compétences de vos élèves en apprentissage enrichi par le numérique a été amélioré à la suite de la mise en œuvre des activités d'apprentissage numériques de votre leçon ?
- Selon vous, dans quelle mesure le niveau de motivation des élèves à apprendre le sujet/la leçon a-t-il été amélioré grâce à la mise en œuvre des activités d'apprentissage numériques ?
- Selon vous, dans quelle mesure le climat de la classe a-t-il été amélioré grâce à la mise en œuvre des activités numériques ? Pensez-vous que les activités d'apprentissage numériques augmentent l'engagement et la participation active des élèves ?

Quel modèle avez-vous utilisé pour améliorer votre Unité d'Apprentissage/Leçon choisie ?

- Modèle de conception pédagogique ADDIE
- Modèle d'approximation successive (SAM)
- Les neuf événements d'instruction de Gagné



DI-STRUCT!

## Évaluation du développement des compétences

Dans cette section, vous allez vous évaluer sur les mêmes compétences que celles demandées dans l'auto-évaluation préliminaire. Cependant, pour le moment, vous ne vous concentrerez que sur les domaines de compétences numériques qui ont été développés à la suite de la conception et de la mise en œuvre de votre activité d'apprentissage numérique choisie.

### Recherche, modification et création de RESSOURCES NUMÉRIQUES

*"Les enseignants ont potentiellement une large gamme de ressources numériques à leur disposition. Il est important qu'ils sachent identifier efficacement les ressources qui correspondent le mieux à leurs besoins, à leur style d'enseignement et à leurs élèves. Ils peuvent également avoir besoin d'apprendre à modifier et à adapter des ressources pour répondre à leurs besoins spécifiques ou à créer de nouvelles ressources. En même temps, ils doivent apprendre à partager les ressources numériques de manière responsable, protéger les données sensibles et gérer le contenu de manière éthique, tout en respectant les règles de droit d'auteur." SELFIE for TEACHERS Toolkit page 53.*

Veillez évaluer vos compétences et aptitudes dans les domaines suivants en utilisant l'échelle suivante :

- 1 signifie : pas du tout
  - 2 signifie : peu
  - 3 signifie : modéré
  - 4 signifie : bon
  - 5 signifie : très bien
  - 0 signifie : non pertinent, cette compétence ne dépend pas des activités numériques/éléments d'apprentissage numériques que j'ai utilisés.
- 
1. Recherche et sélection des ressources numériques appropriées pour l'enseignement et l'apprentissage
  2. Modification des ressources numériques existantes pour soutenir et améliorer les objectifs d'enseignement et d'apprentissage
  3. Création de ressources numériques qui soutiennent et améliorent les objectifs d'enseignement et d'apprentissage



DI-STRUCT!

## ENSEIGNEMENT avec des outils numériques et technologies, et soutien au processus d'apprentissage numérique des étudiants

*"Les technologies numériques peuvent améliorer et renforcer la pratique de l'enseignement et de l'apprentissage de plusieurs manières. Une compétence clé des enseignants est de concevoir un apprentissage en utilisant des technologies numériques afin d'aider les étudiants à s'engager activement dans des expériences d'apprentissage authentiques. Un passage des activités dirigées par l'enseignant vers des activités centrées sur l'apprenant est fortement attendu." SELFIE for TEACHERS Toolkit page 55.*

Veillez évaluer vos compétences et aptitudes dans les domaines suivants en utilisant l'échelle suivante :

- 1 signifie : pas du tout
- 2 signifie : peu
- 3 signifie : modéré
- 4 signifie : bon
- 5 signifie : très bien
- 0 signifie : non pertinent, cette compétence ne dépend pas des activités numériques/éléments d'apprentissage numériques que j'ai utilisés.

1. Concevoir, développer et mettre en œuvre des apprentissages en utilisant les technologies numériques pour améliorer les résultats d'apprentissage.
2. Utiliser les technologies numériques afin de fournir des retours et des opportunités de réflexion.
3. Utiliser les technologies numériques pour favoriser et renforcer la collaboration des apprenants pour un apprentissage individuel et collectif.
4. Utiliser les technologies numériques pour améliorer les processus d'apprentissage autogéré des étudiants, en favorisant un apprentissage actif et autonome.
5. Utiliser les technologies numériques pour la différenciation et la personnalisation afin de répondre aux besoins et capacités d'apprentissage divers des étudiants.
6. Concevoir des activités d'apprentissage numériques qui engagent les étudiants.
7. Utiliser les technologies numériques dans des projets d'apprentissage actif interdisciplinaire.



## PRATIQUES D'ÉVALUATION

*Les enseignants peuvent utiliser les technologies numériques pour collecter des données afin de mieux soutenir et évaluer les apprenants, tout en leur permettant de réfléchir et d'adapter leur pratique pédagogique. "Ce domaine concerne les mesures que les écoles peuvent envisager afin de déplacer progressivement l'équilibre de l'évaluation traditionnelle vers un répertoire plus complet de pratiques. Ce répertoire pourrait inclure des pratiques d'évaluation utilisant la technologie, centrées sur l'élève, personnalisées et authentiques." SELFIE for SCHOOL Toolkit page 42.*

Veillez évaluer vos compétences et aptitudes dans les domaines suivants en utilisant l'échelle suivante :

- 1 signifie : pas du tout
- 2 signifie : peu
- 3 signifie : modéré
- 4 signifie : bon
- 5 signifie : très bien
- 0 signifie : non pertinent, cette compétence ne dépend pas des activités numériques/éléments d'apprentissage numériques que j'ai utilisés.

1. Utiliser les technologies numériques pour soutenir l'évaluation formative et sommative de l'apprentissage.
2. Utiliser les technologies numériques pour évaluer les compétences des étudiants.
3. Utiliser les technologies numériques pour fournir des retours rapides aux étudiants.
4. Utiliser les technologies numériques pour permettre aux étudiants de réfléchir sur leur propre apprentissage.
5. Utiliser les technologies numériques pour permettre aux étudiants de fournir des retours sur le travail d'autres étudiants.



DI-STRUCT!

## FACILITER LA COMPÉTENCE NUMÉRIQUE DES APPRENANTS

*La compétence numérique des enseignants est essentielle pour soutenir et faciliter le développement de la compétence numérique de leurs apprenants.*

Veillez évaluer vos compétences et aptitudes dans les domaines suivants en utilisant l'échelle suivante :

- 1 signifie : pas du tout
- 2 signifie : peu
- 3 signifie : modéré
- 4 signifie : bon
- 5 signifie : très bien
- 0 signifie : non pertinent, cette compétence ne dépend pas des activités numériques/éléments d'apprentissage numériques que j'ai utilisés.

1. Mettre en œuvre des activités d'apprentissage qui nécessitent que les apprenants communiquent et collaborent en utilisant des technologies numériques.
2. Mettre en œuvre des activités d'apprentissage qui nécessitent que les apprenants utilisent des technologies numériques pour rechercher, évaluer et gérer des informations et des données dans des environnements numériques.
3. Mettre en œuvre des activités d'apprentissage qui nécessitent que les apprenants s'expriment en créant des artefacts numériques.
4. Mettre en œuvre des activités d'apprentissage où les apprenants utilisent des technologies numériques pour comprendre et résoudre des problèmes.

Quand avez-vous assisté à la dernière formation interne sur le développement des domaines listés ci-dessus ?

1. Je n'ai jamais participé
2. Dans les deux derniers mois
3. Dans les six derniers mois
4. Dans l'année dernière
5. Il y a plus d'un an
6. J'ai animé la formation / J'ai animé la formation avec des collègues



## Conclusion

En comparant vos évaluations initiales et finales, vous pouvez réfléchir à vos progrès dans l'utilisation des outils numériques pour l'enseignement et l'apprentissage.

Si vous constatez une amélioration significative, félicitations pour avoir renforcé vos compétences numériques ! Si certains domaines nécessitent encore un développement, nous vous encourageons à continuer d'explorer le guide de **bonnes pratiques** et **ressources** disponibles sur notre site.

Rappelez-vous, l'éducation numérique est un voyage continu. Continuez à expérimenter, apprendre et adapter de nouveaux outils pour enrichir vos pratiques pédagogiques.

Nous espérons que ce processus a été précieux pour vous — bon enseignement !