

Soutenir la construction d'une activité et la représenter à l'aide de cartes

Cartes :

Vous trouverez ci-dessous 9 jeux de cartes utiles pour construire, représenter, enrichir et évaluer une activité authentique au service des citoyens ou de structures de proximité. Cette activité nécessite de mobiliser les compétences DigComp. Elle est l'occasion pour les bénéficiaires d'en acquérir la maîtrise.

- Les **cartes bleues** vous permettent de **synthétiser** en 6 cartes les objectifs et méthodes d'apprentissage et d'évaluation qui caractérisent votre activité.
- Les **cartes en vert fluo** sont là pour vous aider à **organiser** vos activités sur une ligne du temps.
- Les **cartes rouges** vous aident à **définir la problématique** à laquelle vos activités permettraient de s'attaquer.
- Les **cartes de couleur magenta** reprennent quelques **types de pédagogie** qui permettent d'apprendre en agissant.
- Les **cartes de couleur orange** passent en revue une série de **stratégies** ou méthodes **pour apprendre**.
- Les **cartes vertes** reprennent les compétences **DigComp**.
- Les **cartes bleues** détaillent les types **d'outils numériques** qui pourraient être utilisés pour la bonne réalisation de l'activité.
- Les **cartes brunes** sont consacrées aux **ressources** utiles à l'activité
- Les cartes en **vert foncé** passent en revue **les différentes dimensions de l'évaluation** à prendre en considération pour apprécier les apprentissages réalisés dans l'activité.
- Les **cartes mauves** permettent de s'assurer que l'activité est une **activité de qualité**, à savoir qu'elle rencontre les conditions susceptibles de soutenir l'apprentissage.

Soutenir la construction d'une activité et la représenter à l'aide de cartes

Rôles :

Nous vous conseillons de vous répartir les rôles :

- **L'animatrice** : elle prend en charge l'animation de l'activité et structure les échanges en fonction du déroulé suggéré ci-dessous.
- **La cartographe** : elle a pour mission de traduire les propos à l'aide des cartes et de les organiser séance par séance.
- **L'analyste** : elle analyse les échanges, garde trace de la façon dont se construit l'activité, et prête attention à l'usage fait des cartes pour construire, représenter, enrichir et évaluer une activité authentique.

Soutenir la construction d'une activité et la représenter à l'aide de cartes

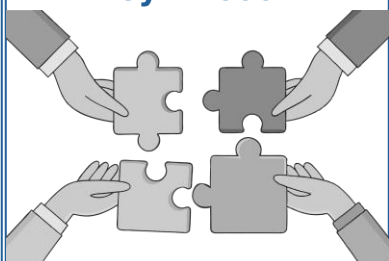
Déroulé :

- Pour commencer, nous vous conseillons de **partir d'une problématique** à laquelle vos bénéficiaires pourraient s'attaquer. Si vous n'avez pas d'idée, vous pouvez vous aider des cartes rouges.
- Une fois que vous tenez votre problématique, **choisissez le type de pédagogie active** à mettre en place, **déterminez le nombre de séances** que vous estimez utile pour mener à bien cette activité.
- Pour chaque séance, arrêtez les actions à mener et la **façon dont les bénéficiaires vont apprendre** à mener ces actions.
- Interrogez-vous sur les **compétences DigComp** et les **ressources** nécessaires à la réalisation de ces actions.
- Une fois ce travail fait pour les différentes séances, interrogez-vous sur ce que vous comptez mettre en place pour **vérifier les apprentissages** réalisés et pour vous assurer que le projet a bien abouti aux résultats escomptés.
- À la fin, **passer en revue votre activité au crible des critères d'évaluation de la qualité d'une activité d'apprentissage**. Dressez deux tas : l'un qui rassemble les cartes pour lesquelles les critères sont rencontrés et un autre pour lesquelles l'activité ne satisfait pas aux critères. Apporter les modifications nécessaires.

Décrivez votre activité en 6 cartes

- Les **cartes bleues** sont consacrées à une présentation synthétique de votre activité. Nous vous demandons d'y rappeler brièvement :
 - La **problématique** à laquelle s'attaquent les bénéficiaires à travers cette activité
 - La mission des bénéficiaires
 - Le type de **pédagogie active** autour de laquelle a été construite cette activité
 - Les **domaines** de compétences **DigComp nécessaires** à la réalisation de cette activité
 - Les **compétences DigComp évaluées**
 - Les **résultats significatifs de la réussite de cette activité**

Synthèse



Décrivez votre activité
en 6 cartes



spinic

Analyse des besoins

1



Quels sont les **besoins**
ou **problématiques**
auxquels s'attaque votre
activité ?



spinic

Objectif de l'activité

2



Quelle est la **mission**
des bénéficiaires ?
Que sont les **livrables**
attendus ?



spinic

Méthode

3



Quel est le type de
pédagogie active choisie
pour mener cette activité ?



spinic

DigComp mobilisés

4



Quels sont les
domaines DigComp
nécessaires à l'activité ?



spinic

Évaluation DigCom

5



Quelles sont les
compétences DigComp
évaluées ?



spinic

Evaluation des résultats

6



Quels sont les **éléments**
significatifs (indicateurs)
de la **réussite** de cette
activité ?



spinic



spinic



spinic

Planifier l'activité/projet

Définir les étapes

Pour chaque étape, définir les tâches et les livrables

- Les cartes vertes fluorescentes sont consacrées à la planification de l'activité. La proposition est d'organiser votre activité en séances. Vous êtes invités à détailler, pour chaque séance, ce que vous attendez des bénéficiaires.
- Si vous le souhaitez, vous pouvez entrer dans une description plus précise en découpant chaque séance en phases. Vous pouvez faire apparaître ces phases en ligne. **Attention, cette présentation à double entrée risque de s'avérer fastidieuse et de vous entraîner dans une description trop microscopique.**

Organiser vos activités
sur une ligne du temps



spinic

Séance 1



spinic

Séance 2



spinic

Séance 3



spinic

Séance 4



spinic

Séance 5



spinic

Séance 6



spinic

Séance 7



spinic

Séance 8



spinic

Séance 9



spinic

Séance 10



spinic

Séance 11



spinic

Séance 12



spinic

Séance 13



spinic

Séance 14



spinic

Séance 15



spinic

Séance 16



spinic

Séance 17



spinic



**Normer les tâches
d'apprentissage
attendues et les
livrables souhaités
pour chaque étape du
projet**



Tâche 1



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Tâche 2



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Tâche 3



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Tâche 4



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Tâche 5



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Tâche 6



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Tâche 7



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Tâche 8



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Tâche 9



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Tâche 10



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Tâche 11



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Tâche 12



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Tâche 13



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Tâche 14



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Tâche 15



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Tâche 16



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Tâche 17



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Tâche 18



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Tâche 19



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Tâche 20



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Tâche 21



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Tâche 22



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Tâche 23



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Tâche 24



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Tâche 25



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Tâche 26



Tâche : ...

Durée : ...

Livrables : ...



Définir votre projet

Contexte, domaines d'intervention, manques, activités possibles, facteurs facilitants et freinant...

- Les **cartes rouges** sont consacrées à la **définition de projets** et d'actions que pourraient mener les bénéficiaires au service de leur commune, d'organismes de proximité ou de citoyens. Ces projets nécessitent la maîtrise du numérique pour être réalisés. Ils sont l'occasion d'apprendre à maîtriser le numérique.
- Les cartes sont numérotées pour faciliter leur identification. Elles apparaissent dans un ordre chronologique possible, mais non contraignant. Les cartes 1 à 12 contiennent des éléments prédéfinis susceptibles de vous aider à **définir votre contexte**, les **domaines possibles d'intervention citoyenne**, les **manques** et les **personnes concernées** par ces manques, les **actions possibles** pour combler ces manques, les **freins au déploiement de ces actions** et les **facteurs facilitants**.
- Les cartes 13 à 26 sont vierges. Elles vous permettent d'afficher des éléments que vous n'avez pas retrouvés dans nos propositions et qui caractérisent votre contexte et les domaines dans lesquels vous souhaiteriez intervenir, les manques que vous avez détectés et les publics qui en pâtissent, les actions qui vous sont propres, les résistances et les facilitateurs au déploiement de votre projet.



Quels sont les principaux manques rencontrés par la communauté et actions pour les relever ?



Contexte



- ☐ Zone rurale
- ☐ Quartier urbain
- ☐ Région
- ☐ Maison des jeunes
- ☐ École des devoirs
- ☐ Centre de revalidation
- ☐ Hôpital
- ☐ ...



Domaines



- ☐ Participation citoyenne
- ☐ Soutien aux initiatives locales
- ☐ Développement durable
- ☐ Accès aux services publics
- ☐ Inclusion sociale
- ☐ ...



Manques

1/3



- ☐ Manque de sensibilisation sur les enjeux de la participation citoyenne.
- ☐ Manque de visibilité des initiatives communales.
- ☐ Manque d'engagement et de participation des membres de la communauté dans les initiatives communale.
- ☐ Manque de transparence dans l'utilisation des fonds publics et le suivi des projets.



Manques

2/3



- ☐ Manque de sensibilisation sur les enjeux du développement durable.
- ☐ Difficulté à mobiliser et à organiser des actions collectives pour le développement durable.
- ☐ Difficulté à suivre et à évaluer les progrès et les impacts des initiatives de développement durable.



Manques

3/3



- ☐ Manque d'information sur les services publics disponibles.
- ☐ Complexité des démarches administratives pour accéder aux services publics.



Acteurs affectés par le manque



- ☐ Toute la communauté sans distinction
- ☐ Les jeunes
- ☐ Les personnes âgées
- ☐ Les personnes en situation de handicap
- ☐ Les réfugiés / immigrés
- ☐ ...



Actions

1/3



- ☐ Lever des fonds
- ☐ Utiliser les réseaux sociaux pour promouvoir les initiatives locales
- ☐ Recueillir les avis, les retours d'expérience, et les suggestions
- ☐ ...



Actions

2/3



- ☐ Permettre aux citoyens de donner leur avis sur des projets ou des politiques locales / créer des groupes de discussion sur des sujets d'intérêt communautaire
- ☐ Création de pétitions en ligne
- ☐ Permettre le suivi des projets communautaires / suivi de l'utilisation des budgets
- ☐ Réaliser une cartographie participative pour permettre aux citoyens de signaler des problèmes ou des besoins dans leur quartier.



Actions

3/3



- ☐ Échanger avec les autorités communales pour obtenir le soutien à une initiative
- ☐ Répondre à un appel à projets de la commune



spinic

Freins potentiels aux actions



- ☐ Politique publique / réglementation
- ☐ Infrastructures insuffisantes
- ☐ Absence de compétence
- ☐ Désengagement
- ☐ Conflits internes et externes
- ☐ Désinformation/mésinformation
- ☐ Barrières culturelles et sociales
- ☐ Absence de leadership et de vision claire



spinic

Facteurs susceptibles de faciliter les actions

1/2



- ☐ Disponibilité de fonds pour financer les initiatives locales
- ☐ Disponibilité de personnes compétentes
- ☐ Accès à des technologies adaptées
- ☐ Présence de leaders locaux, associations communautaires, groupes de bénévoles.



spinic

Facteurs susceptibles de faciliter les actions

2/2



- ☐ Engagement actif des membres de la communauté dans les initiatives locales
- ☐ Partenariats public-privé, collaborations avec des ONG, soutien des autorités locales.
- ☐ Implication active des jeunes dans les initiatives locales
- ☐ Programmes d'inclusion sociale initiatives pour les minorités, soutien aux personnes en situation de handicap



spinic

Contexte



spinic

Contexte



spinic

Domaines



spinic

Domaines



spinic

Manques



spinic

Manques



Acteurs affectés par le manque



Acteurs affectés par le manque



Actions



Actions



Freins potentiels aux actions



Freins potentiels aux actions



Facteurs susceptibles de faciliter les actions



Facteurs susceptibles de faciliter les actions



Types de pédagogies actives

Il s'agit ici de choisir la modalité qui permettra aux bénéficiaires d'apprendre en agissant.

La simulation – Dans une simulation, l'étudiant endosse un rôle qui lui permet d'expérimenter ses responsabilités futures en contexte protégé, sans prendre de risques. Il y teste des théories, des modèles, des comportements, et analyse les effets de ses actions. Les «jeux de rôles» et «jeux sérieux» entrent dans cette catégorie, qui très souvent mobilise des technologies numériques.

Exemples

Simulation gouvernementale, reproduction virtuelle d'intervention technique ou clinique, simulation de lancement d'un nouveau produit en marketing, simulateur de vol, ou de ligne de production.

Le projet – Dans un projet, l'étudiant mène des actions qui aboutissent à une réalisation concrète. Il élabore et suit un plan d'action en lien avec l'intention du projet. L'ampleur et l'exigence d'un projet nécessitent souvent de le confier à un groupe d'étudiants.

Exemples

Construction d'une maquette ou d'un prototype, proposition d'un nouvel aménagement de territoire, mise sur pied et coordination d'un événement public, réalisation d'une performance artistique.

L'investigation – Dans une investigation, l'étudiant endosse le rôle de chercheur. Il apporte sa contribution à un champ de connaissances. À travers une démarche rigoureuse, il questionne une réalité pour parvenir à comprendre un phénomène, un principe, un comportement, un système.

Exemples

Recherche, enquête de terrain (avec rencontre de témoins) ; investigation journalistique.

L'étude de cas – L'étude de cas est une forme particulière d'investigation. D'ampleur réduite, que ce soit en termes de champ à investiguer ou de temps à y consacrer, elle trouve aisément sa place tout au long du parcours de formation. Son but est de comprendre et de décrire un cas, voire de le résoudre s'il est porteur d'un problème, annoncé ou non. L'étude de cas nécessite de découvrir, sélectionner, hiérarchiser, confronter des ressources variées, fournies ou non par l'enseignant.

Exemples

Construction d'une étude relative à un casus juridique ou d'un diagnostic sur la base d'une vignette clinique, résolution de problèmes en contextes multidimensionnels (une société, une commande, une demande de professionnel).

Le stage – À travers le stage, l'étudiant est immergé dans le métier. Il se voit confier des missions concrètes et entretient des relations de travail avec des collègues. Il se transforme par l'analyse de ses expériences de travail réelles.

Exemples

Formation en alternance, stage actif dans le métier cible d'une formation. Notons qu'un stage d'observation n'est pas une SAÉ car l'étudiant n'y déploie pas son savoir-agir.



Quel type de pédagogie active comptez vous mettre en place ?



Agir pour apprendre

1/8

Projet



Agir pour apprendre

2/8

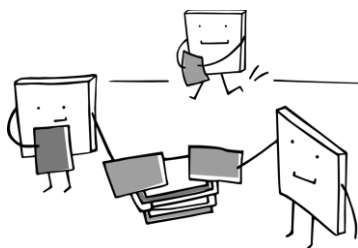
Simulation



Agir pour apprendre

3/8

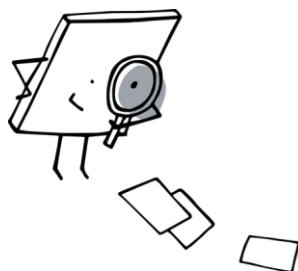
Stage



Agir pour apprendre

4/8

Investigation



Agir pour apprendre

5/8

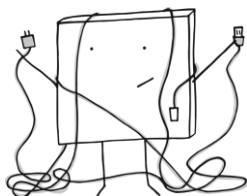
Étude de cas



Agir pour apprendre

6/8

Apprentissage par problèmes



Agir pour apprendre

7/8



Agir pour apprendre

8/8



Choisir et combiner différentes stratégies d'apprentissage

- Les **cartes en couleur orange** sont consacrées **aux stratégies d'apprentissage**. Il y a plusieurs façons d'apprendre. Nous n'avons bien entendu pas la prétention de toutes les exposer ici.
- Nous apprenons en dialoguant **avec les autres** pour faire naître des idées, pour analyser une problématique, pour confronter nos idées ou encore pour évaluer réciproquement ce que nous avons produit.
- Nous apprenons également **en traitant les connaissances**. Concrètement, nous apprenons en cherchant des informations que ce soit sur le net, auprès des personnes, en leur téléphonant, en les interviewant ou en menant des enquêtes par questionnaire. Ensuite, nous apprenons en tentant de traduire les connaissances récoltées dans un langage clair, compréhensible par toutes et tous. Nous apprenons encore en analysant les données nouvelles pour comprendre la façon dont elles s'organisent. Enfin, nous apprenons encore en tentant de représenter, de modéliser ce que nous percevons d'un phénomène.
- Pour apprendre, il convient également d'**entrer dans le concret**. Pour cela, nous sommes invités à manipuler, par exemple, des logiciels en suivant une procédure pour atteindre un résultat, en tâtonnant par essai-erreur pour en explorer le potentiel, ou encore en jouant sur l'un ou l'autre paramètre pour affiner un résultat. Nous apprenons encore en agissant comme « dans la vraie vie », mais dans un environnement simulé. Et puis, bien entendu, nous apprenons en agissant « pour de vrai », en répondant à une véritable commande, en fournissant un vrai service, en s'attaquant à une vraie problématique.
- Il faut encore avoir envie d'apprendre pour apprendre. Cette envie n'est possible que si l'**activité** proposée est **sensée**. Il faut également qu'elle apparaisse **à notre portée**. Enfin, il importe que nous soyons **convaincus que sa bonne réalisation dépend de nous**.
- La qualité de notre apprentissage est aussi fonction de notre capacité à **nous organiser**, à nous fixer un objectif, à choisir les modalités d'apprentissage adaptées à nos objectifs, à les rectifier en cours d'action si nécessaire, à évaluer en fin d'action ce qui nous a aidés à progresser, à identifier les choix qui ne se sont pas avérés porteurs d'apprentissages.



Quelles sont les stratégies à déployer pour relever le(s) défi(s) ?



spinic

Apprendre avec les autres

1/6



- ☐ Générer des idées : brainstorming
- ☐ Échanger, partager son opinion : focus group, groupe de discussion
- ☐ Argumentation : débat, jeu de rôles
- ☐ Donner un feedback (à ses pairs)



spinic

Apprendre en traitant des informations

2/6



- ☐ Rechercher des infos: internet, téléphone...
- ☐ Mener une enquête de terrain : interview, questionnaire
- ☐ Expliquer un concept appris
- ☐ Identifier les causes d'un problème en analysant une situation
- ☐ Représenter une situation, un problème à l'aide d'un schéma : carte conceptuelle



spinic

Apprendre en manipulant du matériel

3/6



- ☐ Suivre une procédure, un pas à pas
- ☐ Explorer un logiciel, apprendre par essai-erreur
- ☐ Expérimenter jouant sur l'un ou l'autre paramètre pour obtenir un résultat donné
- ☐ Agir dans une situation simulée
- ☐ Concevoir, élaborer, produire quelque chose de neuf



spinic

Apprendre en observant, en écoutant

4/6



- ☐ Écouter les infos communiquées par le formateur
- ☐ Observer le formateur manipuler un logiciel, naviguer sur un site
- ☐ ...



spinic

Organiser son action

5/6



- ☐ Avant : planifier les actions : se fixer un objectif, choisir les démarches pour l'atteindre
- ☐ Pendant : apprécier l'écart à combler pour atteindre son objectif, ajuster ses actions si nécessaire
- ☐ Après : apprécier le résultat, identifier les démarches qui ont fonctionné, celles qui n'ont pas été efficaces



spinic

S'engager dans l'action

6/6



Se confronter à des activités authentiques

- ☐ Qui font sens
- ☐ Qui semblent à notre portée (elle doit représenter un défi tout en demeurant abordable)
- ☐ Dont la réussite dépend de nous, de nos choix



spinic



spinic



spinic

Apprendre avec les autres



- ☐ Générer des idées : brainstorming
- ☐ Échanger, partager son opinion : focus group, groupe de discussion
- ☐ Argumentation : débat, jeu de rôles
- ☐ Donner un feedback (à ses pairs)



Apprendre avec les autres



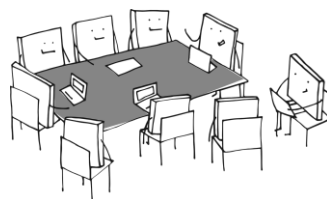
Brainstorming



Apprendre avec les autres



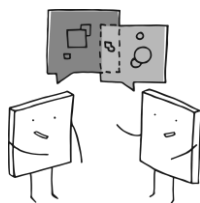
Focus Group



Apprendre avec les autres



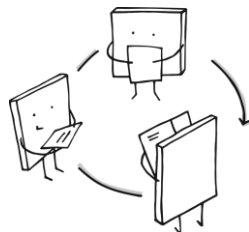
Débattre



Apprendre avec les autres



Donner un feedback



Apprendre avec les autres



Apprendre avec les autres



Apprendre avec les autres



Apprendre avec les autres



Apprendre en traitant des informations



- ☐ **Rechercher des infos :**
internet, téléphone...
- ☐ Mener une enquête de terrain :
interview, questionnaire
- ☐ Expliquer un concept appris
- ☐ Identifier les causes d'un
problème en analysant une
situation
- ☐ Représenter une situation, un
problème à l'aide d'un schéma :
carte conceptuelle



Apprendre en traitant des informations



Rechercher des infos via Internet



Apprendre en traitant des informations



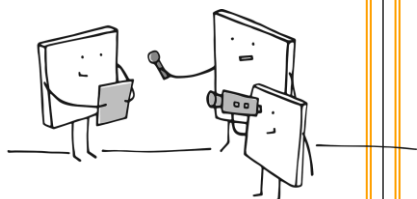
Rechercher des infos par téléphone



Apprendre en traitant des informations



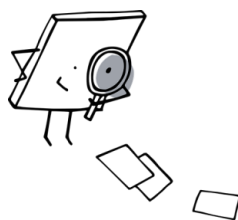
Interviewer



Apprendre en traitant des informations



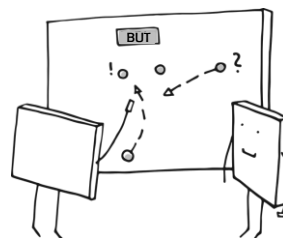
Mener une enquête



Apprendre en traitant des informations



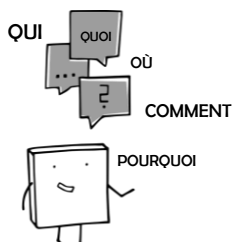
Expliquer



Apprendre en traitant des informations



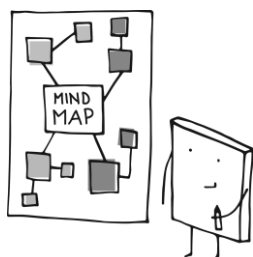
Analyser



Apprendre en traitant des informations



Représenter / modéliser



Apprendre en traitant des informations



Apprendre en manipulant du matériel



- ☐ Suivre une procédure, un pas à pas
- ☐ Explorer un logiciel, apprendre par essai-erreur
- ☐ Expérimenter jouant sur l'un ou l'autre paramètre pour obtenir un résultat donné
- ☐ Agir dans une situation simulée
- ☐ Concevoir, élaborer, produire quelque chose de neuf



Apprendre en manipulant du matériel



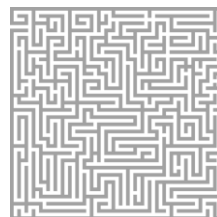
Suivre une procédure



Apprendre en manipulant du matériel



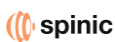
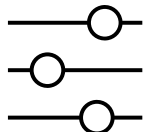
Apprendre par essai-erreur



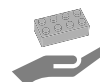
Apprendre en manipulant du matériel



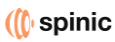
Jouer sur l'un ou l'autre paramètre



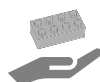
Apprendre en manipulant du matériel



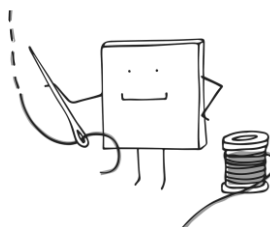
Apprendre par simulation



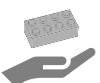
Apprendre en manipulant du matériel



Créer



Apprendre en manipulant du matériel



Apprendre en manipulant du matériel



Apprendre en manipulant du matériel



Apprendre en observant, en écoutant



- ☐ Écouter les infos communiquées par le formateur
- ☐ Observer le formateur manipuler un logiciel, naviguer sur un site
- ☐ ...



Apprendre en observant, en écoutant



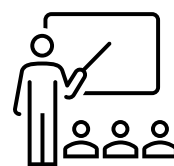
Écouter



Apprendre en observant, en écoutant



Observer



Apprendre en observant, en écoutant



Apprendre en observant, en écoutant



Organiser son action



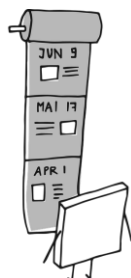
- ☐ Avant : planifier les actions : se fixer un objectif, choisir les démarches pour l'atteindre
- ☐ Pendant : apprécier l'écart à combler pour atteindre son objectif, ajuster ses actions si nécessaire
- ☐ Après : apprécier le résultat, identifier les démarches qui ont fonctionné, celles qui n'ont pas été efficaces



Organiser son action



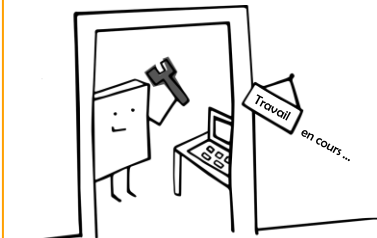
Planifier



Organiser son action



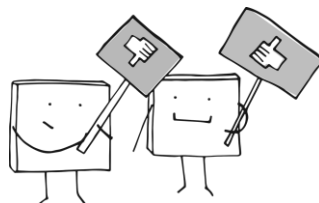
Ajuster



Organiser son action



Évaluer



Organiser son action



Organiser son action



Organiser son action



S'engager dans l'action



Se confronter à des activités authentiques

- ☐ Qui font **sens**
- ☐ Qui semblent à notre portée (elle doit représenter un **défi** tout en demeurant abordable)
- ☐ Dont la réussite dépend de nous, de nos **choix**



S'engager dans l'action



Trouver du sens



S'engager dans l'action



Se confronter à un défi



S'engager dans l'action



Sentiment de contrôle



S'engager dans l'action

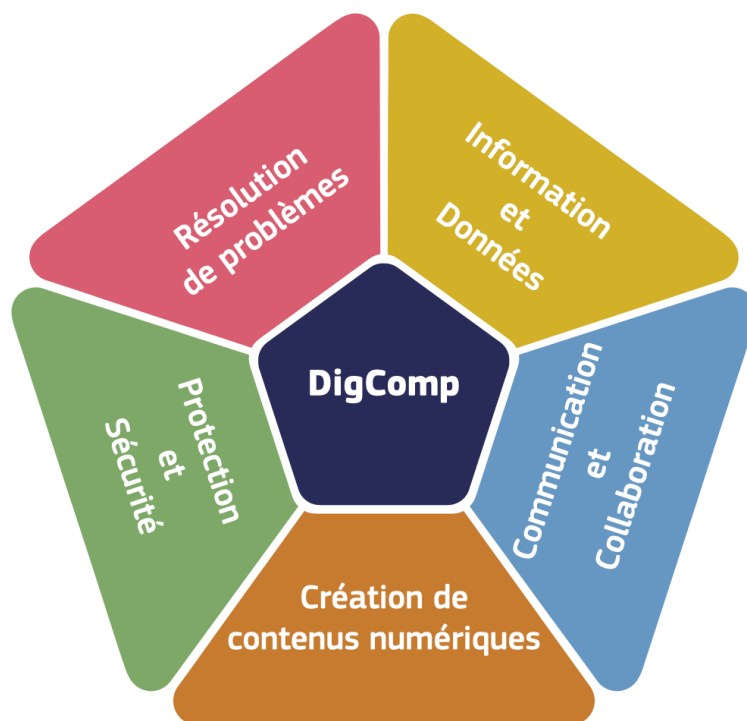


S'engager dans l'action



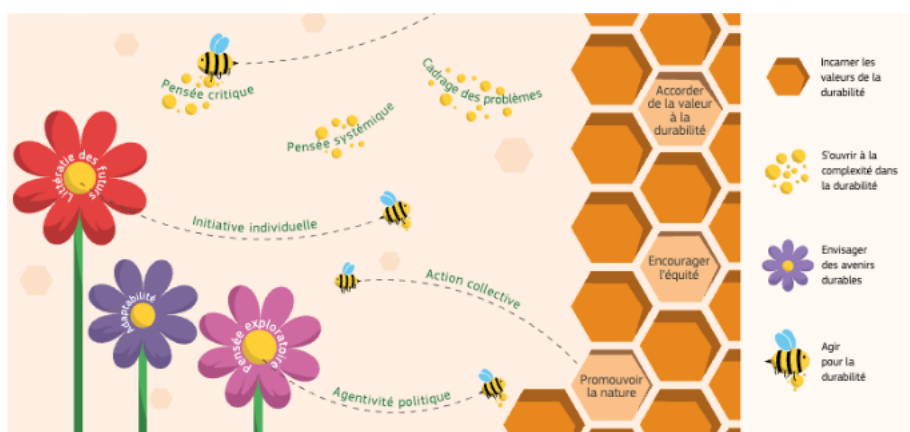
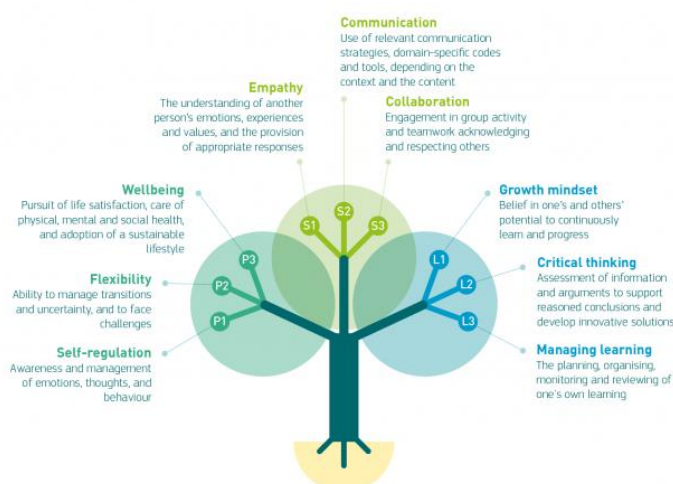
Déterminer les compétences DigComp nécessaires à la réalisation du projet

- Les **cartes vertes** reprennent par domaine les **compétences DigComp**. Elles sont numérotées. Les cartes 1 à 5 suivent la numérotation du cadre européen DigComp.
- Il est probable que votre projet nécessitera de mobiliser plusieurs compétences, certaines à plusieurs reprises.
- Si vous ne comprenez pas le sens d'une de ces compétences, n'hésitez pas à consulter :
<https://www.comprendredigcomp.com/index.html>



Déterminer les compétences DigComp nécessaires à la réalisation du projet

- Peut-être souhaiteriez vous de travailler d'autres compétences que les compétences DigComp Parmi les Nous songeons à :
 - [LifeComp](#) : Le cadre européen pour les compétences clés en matière personnelle, sociale et d'apprentissage à l'apprentissage
 - [GreenComp](#) : le référentiel européen de compétences en matière de développement durable
- Des cartes vierges sont prévues pour les afficher. Leur numérotation n'a pas d'importance. Elle aide uniquement à la communication.





**Quelle(s)
compétence(s)
numérique(s)
travailler ?**



1. Informations et données



- ☐ 1.1 Naviguer, rechercher et filtrer des données, des informations et des contenus numériques
- ☐ 1.2 Évaluer les données, les informations et les contenus numériques
- ☐ 1.3 Gérer les données, les informations et les contenus numériques



2. Communication et collaboration



- ☐ 2.1 Interagir grâce aux technologies numériques
- ☐ 2.2 Partager des contenus grâce aux technologies numériques
- ☐ 2.3 S'engager dans la citoyenneté grâce aux technologies numériques
- ☐ 2.4 Collaborer via les technologies numériques
- ☐ 2.5 Nétiquette
- ☐ 2.6 Identité numérique



3. Création de contenus numériques



- ☐ 3.1 Créer des contenus numériques
- ☐ 3.2 Intégrer et réélaborer des contenus numériques
- ☐ 3.3 Droits d'auteurs et licences d'utilisation
- ☐ 3.4 Programmation



4. Protection et sécurité



- ☐ 4.1 Protéger les équipements numériques
- ☐ 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée
- ☐ 4.3 Protéger la santé et le bien-être
- ☐ 4.4 Protéger l'environnement



5. Résolution de problèmes



- ☐ 5.1 Résoudre des problèmes techniques
- ☐ 5.2 Identifier des besoins et des solutions numériques/technologiques
- ☐ 5.3 Utilisation créative des technologies numériques
- ☐ 5.4 Identifier les lacunes en matière de compétences numériques



1. Informations et données



- ☐ 1.1 Naviguer, rechercher et filtrer des données, des informations et des contenus numériques
- ☐ 1.2 Évaluer les données, les informations et les contenus numériques
- ☐ 1.3 Gérer les données, les informations et les contenus numériques



1. Informations et données

Rechercher des données



1. Informations et données

Évaluer des données



1. Informations et données

Gérer des données



2. Communication et collaboration

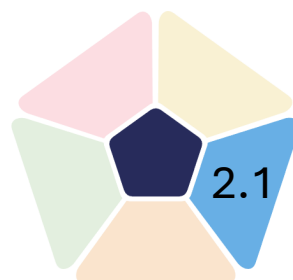


- ☐ 2.1 Interagir grâce aux technologies numériques
- ☐ 2.2 Partager des contenus grâce aux technologies numériques
- ☐ 2.3 S'engager dans la citoyenneté grâce aux technologies numériques
- ☐ 2.4 Collaborer via les technologies numériques
- ☐ 2.5 Nétiquette
- ☐ 2.6 Identité numérique



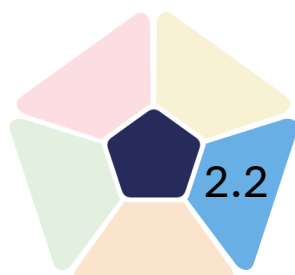
2. Communication et collaboration

Interagir



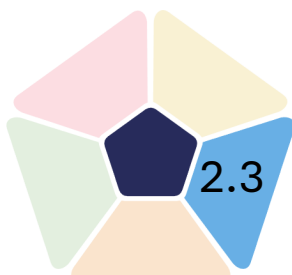
2. Communication et collaboration

Partager



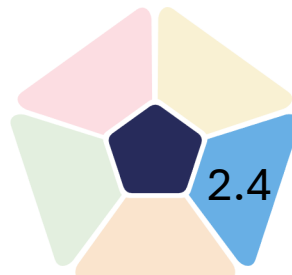
2. Communication et collaboration

S'engager dans la citoyenneté



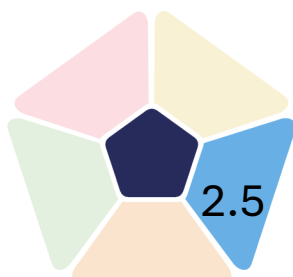
2. Communication et collaboration

Collaborer



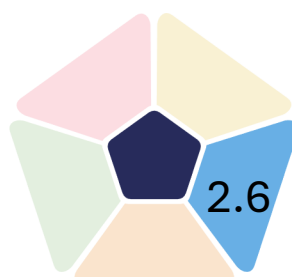
2. Communication et collaboration

Respecter la Nétiquette



2. Communication et collaboration

Construire son identité numérique



3. Création de contenus numériques



- ☐ 3.1 Créer des contenus numériques
- ☐ 3.2 Intégrer et réélaborer des contenus numériques
- ☐ 3.3 Droits d'auteurs et licences d'utilisation
- ☐ 3.4 Programmation



3. Création de contenus numériques

Créer des contenus



3. Création de contenus numériques

Intégrer des contenus



3. Création de contenus numériques

Respecter les droits d'auteurs



3. Création de contenus numériques

Programmer



4. Protection et sécurité



- ☐ 4.1 Protéger les équipements numériques
- ☐ 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée
- ☐ 4.3 Protéger la santé et le bien-être
- ☐ 4.4 Protéger l'environnement



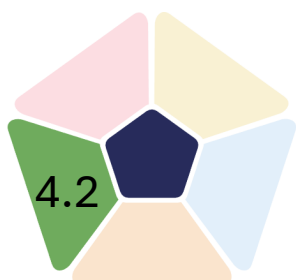
4. Protection et sécurité

Protéger équipement



4. Protection et sécurité

Protéger ses données



4. Protection et sécurité

Protéger sa santé



4. Protection et sécurité

Protéger l'environnement



5. Résolution de problèmes

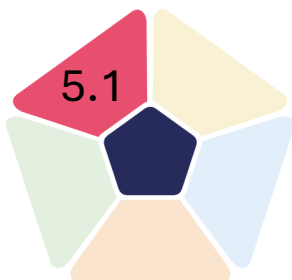


- ☐ 5.1 Résoudre des problèmes techniques
- ☐ 5.2 Identifier des besoins et des solutions numériques/technologiques
- ☐ 5.3 Utilisation créative des technologies numériques
- ☐ 5.4 Identifier les lacunes en matière de compétences numériques



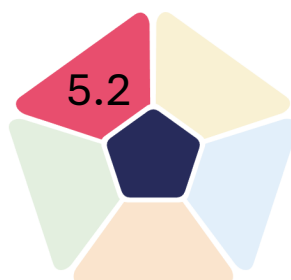
5. Résolution de problèmes

Résoudre



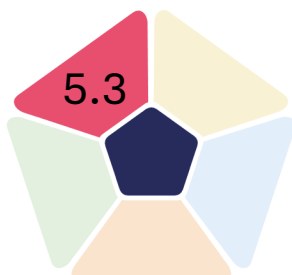
5. Résolution de problèmes

Identifier besoins / solutions



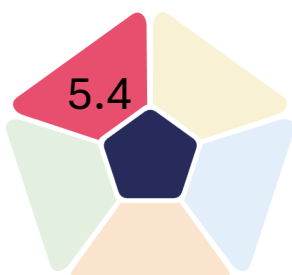
5. Résolution de problèmes

Utiliser de façon créative



5. Résolution de problèmes

Identifier ses lacunes



Sélectionner les outils numériques utiles au projet

- Les **cartes bleues** reprennent une série d'outils numériques susceptibles d'être mobilisés **pour mener à bien l'activité**. Nous avons retenu sept catégories d'outils :
 - pour **communiquer** ou informer,
 - pour **participer à la vie citoyenne**,
 - pour **piloter une action**,
 - pour **gérer un événement**,
 - pour **créer**,
 - pour **accéder aux services publics**,
 - pour **faciliter son insertion sociale**.
- La **numérotation** affectée à ces catégories est **arbitraire** et ne répond à aucune logique chronologique ou d'ordre d'importance.
- La **liste des outils** est **non exhaustive** et **non contraignante**.



Quel(s) sont les outils(s) numérique(s) nécessaires pour relever ces défis ?



Outils de communication et de sensibilisation

1/7



- ☐ Réseaux sociaux : Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn...
- ☐ Sites web et blogs : WordPress, Wix, Blogger...
- ☐ Newsletters électroniques : Mailchimp, SendinBlue...
- ☐ Outils de visioconférence : Zoom, Google Meet, Microsoft Team...



Outils de participation citoyenne

2/7



- ☐ Outils de sondage en ligne : Google Forms, SurveyMonkey, Typeform...
- ☐ ...



Outils de suivi

3/7



- ☐ Tableaux de bord en ligne : Google Sheets, Microsoft Excel, Google Analytics, Power B ...
- ☐ ...



Outils de gestion d'événements

4/7



- ☐ Plateformes de gestion d'événements : Eventbrite, Meetup, Ticketmaster...
- ☐ ...



Outils de création

5/7



- ☐ De cartographies : Google Maps, Mapbox etc.
- ☐ D'affiches : Canva etc.
- ☐ De programmation : Scratch, Thinkable etc.
- ☐ De présentation : PowerPoint etc.
- ☐ De sons : Audacity etc.
- ☐ D'images : Illustrator etc.
- ☐ De cartes conceptuelles : Mindomo etc.
- ☐ De montages multimédia : iMovie, Shotcut, Comicliffe



Outils de gestion des services publics

6/7



- ☐ Applications d'identification: itsme,
- ☐ Applications de santé : helena.care, ...
- ☐ Application communale : ...
- ☐ Application SPF Finances : Myfin...
- ☐ Application des mutualités : ...
- ☐ Application de documents officiels : eBox...



Outils de soutien à l'inclusion sociale

7/7



- ☐ Outils d'accessibilité : Screen readers, sous-titres automatiques
- ☐ Outils de traduction automatique : Google Translate, DeepL
- ☐ ...



Autres outils numériques



Outils de communication et de sensibilisation



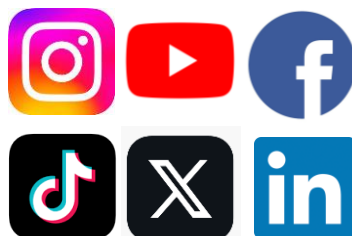
- ☐ Réseaux sociaux : Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn...
- ☐ Sites web et blogs : WordPress, Wix, Blogger...
- ☐ Newsletters électroniques : Mailchimp, SendinBlue...
- ☐ Outils de visioconférence : Zoom, Google Meet, Microsoft Team...



Outils de communication et de sensibilisation



Réseaux sociaux



Outils de communication et de sensibilisation



Sites web et blogs



Outils de communication et de sensibilisation



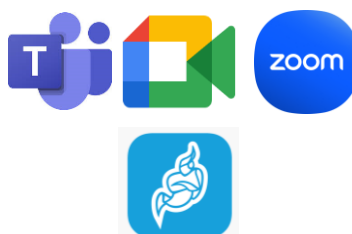
Newsletters électroniques



Outils de communication et de sensibilisation



Outils de visioconférence



Outils de communication et de sensibilisation



Outils de communication et de sensibilisation



Outils de communication et de sensibilisation



Outils de communication et de sensibilisation



Outils de participation citoyenne



☐ Outils de sondage en ligne :
Google Forms,
SurveyMonkey, Typeform...

☐ ...



Outils de participation citoyenne



Sondage en ligne









Outils de participation citoyenne





Outils de participation citoyenne





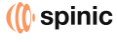
Outils de participation citoyenne





Outils de participation citoyenne





Outils de participation citoyenne





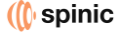
Outils de participation citoyenne





Outils de participation citoyenne





Outils de suivi



- ☐ Tableaux de bord en ligne : Google Sheets, Microsoft Excel, Google Analytics, Power BI ...

☐ ...



Outils de suivi



Tableurs



Google Sheets



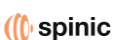
Microsoft® Excel



Google Analytics



Power BI



Outils de suivi



Outils de suivi



Outils de gestion
d'évènements



- ☐ Plateformes de gestion
d'évènements :
Eventbrite, Meetup,
Ticketmaster...
- ☐ ...



Outils de gestion
d'évènements



Gestion d'évènements



Outils de gestion
d'évènements



Outils de gestion
d'évènements



Outils de gestion
d'évènements



Outils de gestion
d'évènements



Outils de gestion
d'évènements



Outils de gestion
d'évènements



Outils de gestion
d'évènements



Outils de création



- ☐ De cartographies : Google Maps, Mapbox etc.
- ☐ D'affiches : Canva etc.
- ☐ De programmation: Scratch, Thunkable etc.
- ☐ De présentation : PowerPoint etc.
- ☐ De sons : Audacity etc.
- ☐ D'images: Illustrator etc.
- ☐ De cartes conceptuelles : Mindomo etc.
- ☐ De montages multimédia : IMovie, Shotcut, Comiclfe



Outils de création



De cartographies



Google Maps



OpenStreetMap



Ushahidi



Outils de création



D'affiches



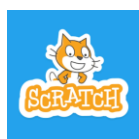
crello



Outils de création



De programmation



thunkable



Outils de création



De présentations



Prezi



Outils de création



De sons



Audacity



Outils de création



D'images



Outils de création



De cartes conceptuelles



Outils de création



De montages multimédia



Shotcut



Outils de gestion des services publics



- ☐ Applications d'identification: itsme,
- ☐ Applications de santé : helena.care, ...
- ☐ Application communale : ...
- ☐ Application SPF Finances : Myfin...
- ☐ Application des mutualités : ...
- ☐ Application de documents officiels : eBox...



Outils de gestion des services publics



Applications d'identification



Outils de gestion des services publics



Applications de santé



Outils de gestion des services publics



Applications SPF Finances



Outils de gestion des services publics



Applications des mutualités



Outils de gestion des services publics



Applications de documents officiels



Outils de gestion des services publics



Outils de gestion des services publics



Outils de gestion des services publics



Outils de soutien à l'inclusion sociale



- ☐ Outils d'accessibilité :
Screen readers, sous-titres automatiques
- ☐ Outils de traduction automatique : Google Translate, DeepL
- ☐ ...



Outils de soutien à l'inclusion sociale



Outils d'accessibilité



Screen Reader



Substital



Outils de soutien à l'inclusion sociale



Outils de traduction automatique



Outils de soutien à l'inclusion sociale



Outils de soutien à l'inclusion sociale



Outils de soutien à l'inclusion sociale



Outils de soutien à l'inclusion sociale



Outils de soutien à l'inclusion sociale



Outils de soutien à l'inclusion sociale



Identifier les ressources

déjà maîtrisées par les inscrits à DigiStart

et celles à acquérir au cours du projet.

- Les **cartes brunes** sont consacrées aux **ressources**. Nous entendons par ressources tous les savoirs, les savoir-faire, les attitudes **nécessaires à la réalisation du projet**. Bien entendu, on ne peut pas tout anticiper. La richesse même de l'activité est liée aux ressources inattendues mobilisées ou demandées par les participants.
- Les huit premières cartes sont dédiées aux **ressources internes**. Nous entendons par ressources internes **tout ce que l'inscrit à DigiStart maîtrise déjà**. En tant que formateur, nous pouvons nous interroger sur ce que nous estimons comme nécessairement acquis pour s'attaquer à l'activité, au projet.
- Les neuf autres cartes sont dédiées aux **ressources externes**. Nous entendons par ressources externes **tout ce que l'inscrit à DigiStart ne maîtrise pas encore, mais qui apparaît comme nécessaire à la réalisation de l'activité ou du projet**. Il faudra distinguer parmi ces ressources celles accessibles en toute autonomie et celles nécessitant l'intervention du formateur.
- La numérotation permet uniquement de les identifier.



Quelles sont les
ressources
nécessaires pour
relever le(s) défi(s) ?



spinic

Ressources Internes



spinic

Ressources Internes



spinic

Ressources Internes



spinic

Ressources Internes



spinic

Ressources Internes



spinic

Ressources Internes



spinic

Ressources Internes



spinic

Ressources Internes



spinic

**Ressources
Externes**



spinic

**Ressources
Externes**



spinic

**Ressources
Externes**



spinic

**Ressources
Externes**



spinic

**Ressources
Externes**



spinic

**Ressources
Externes**



spinic

**Ressources
Externes**



spinic

**Ressources
Externes**



spinic

**Ressources
Externes**



spinic

Évaluer

Évaluation de DigComp

Évaluation du projet, du résultat, de la satisfaction du public cible et des inscrits de DigiStart, de la motivation perçue et réelle, des apprentissages perçus et réels, ainsi que des adaptations possibles.

- **Les cartes vertes** sont consacrées à **l'évaluation des apprentissages**.
- Les sept premières cartes sont dédiées à **l'évaluation des compétences DigComp**. Les deux premières cartes (intitulées cons.) reprennent les consignes. La première rappelle les niveaux d'évaluation pratiqués dans DigComp, tandis que la seconde invite les formateurs à anticiper, pour chaque compétence, les éléments ou indicateurs à prendre en compte afin de s'assurer que les apprentissages ont bien été réalisés. Les cinq autres cartes (intitulées D1 à D5) sont consacrées à l'évaluation des compétences DigComp, réparties dans cinq domaines.
- Les 11 cartes suivantes sont dédiées **aux évaluations du projet ou de l'activité**. Elles sont numérotées de 1 à 11, ce qui permet de les identifier, sans imposer une chronologie prédéfinie. À l'aide de ces cartes, nous vous demandons de vous assurer que le **projet** est **finalisé**, qu'il atteint les résultats attendus, que le **public** cible est **satisfait** et que les personnes inscrites à DigiStart le sont également. Nous vous invitons ensuite à évaluer la **motivation perçue et réelle des inscrits à DigiStart**, **leurs apprentissages perçus et réels**, ainsi que leur **capacité à critiquer leurs résultats et démarches** pour les améliorer.
- Les cartes 12 à 19 sont vierges et vous permettent d'afficher des modalités d'évaluation que vous n'avez pas retrouvées dans nos propositions.



Comment comptez-vous évaluer les apprentissages ?



spinic

Critères DigComp et indicateurs



- 1 Avec guidage
- 2 Autonome avec guidage en cas de besoin
- 3 Autonome

Pour chaque compétence, déterminer un élément (**indicateur**) qui renseigne sur la réalisation des apprentissages



spinic

1. Informations et données



Critères DigComp

- ☐ 1.1 Rechercher
- ☐ 1.2 Évaluer
- ☐ 1.3 Gérer

1	2	3
1	2	3
1	2	3



spinic

1. Informations et données



Indicateurs attendus



spinic

2. Communication et collaboration



Critères DigComp

- ☐ 2.1 Interagir
- ☐ 2.2 Partager
- ☐ 2.3 S'engager
- ☐ 2.4 Collaborer
- ☐ 2.5 Nétiquette
- ☐ 2.6 Identité numérique

1	2	3
1	2	3
1	2	3
1	2	3
1	2	3
1	2	3



spinic

2. Communication et collaboration



Indicateurs attendus



spinic

3. Création de contenus



Critères DigComp

- ☐ 3.1 Créer
- ☐ 3.2 Intégrer
- ☐ 3.3 Droits d'auteurs
- ☐ 3.4 Programmation

1	2	3
1	2	3
1	2	3
1	2	3



spinic

3. Création de contenus



Indicateurs attendus



spinic

4. Protection et sécurité



Critères DigComp

- ☐ 4.1 Protéger équipements
- ☐ 4.2 Protéger données
- ☐ 4.3 Protéger santé
- ☐ 4.4 Protéger environnement

1	2	3
1	2	3
1	2	3
1	2	3



spinic

4. Protection et sécurité

Indicateurs attendus



spinic

5. Résolution de problèmes

Critères DigComp

- ☐ 5.1 Résoudre problèmes 1 2 3
- ☐ 5.2 Identifier solutions numériques/technologiques 1 2 3
- ☐ 5.3 Utilisation créative 1 2 3
- ☐ 5.4 Identifier ses lacunes DigComp 1 2 3



spinic

5. Résolution de problèmes

Indicateurs attendus



spinic

Évaluation activité

1/10



Résultat

Activité finalisée ?



spinic

Évaluation activité

2/10



Résultat

Résultats attendus
rencontrés ?



spinic

Évaluation activité

3/10



Satisfaction

Satisfaction du public
cible / du
commanditaire ?



spinic

Évaluation activité

4/10



Auto-évaluation Satisfaction

Satisfaction des
inscrit.es DigiStart ?



spinic

Évaluation activité

5/10



Auto-évaluation Motivation

Sentiment
d'engagement des
inscrit.es DigiStart ?



spinic

Évaluation activité

6/10



Allo-évaluation Motivation

Indicateurs
d'engagement des
inscrit.es DigiStart ?



spinic

Évaluation activité

7/10



Auto-évaluation Apprentissage

Sentiment
d'apprentissage des
inscrit.es DigiStart ?



spinic

Évaluation activité

8/10



Allo-évaluation Apprentissage

Indicateur
d'apprentissage des
inscrit.es DigiStart ?



spinic

Évaluation activité

9/10



Auto-évaluation Apprentissage

Traces
d'apprentissage
apportées par
inscrit.es DigiStart ?



spinic

Évaluation activité 10/10  Auto-évaluation Adaptation Critique par les inscrit.es DigiStart de la qualité du résultat  	Évaluation activité  	Évaluation activité  
Évaluation activité  	Évaluation activité  	Évaluation activité  
Évaluation activité  	Évaluation activité  	Évaluation activité  

Évaluer la qualité de l'activité d'apprentissage

- Il s'agit ici d'évaluer la qualité de l'activité d'apprentissage. Une activité est dite de qualité lorsqu'elle réunit une série de **conditions susceptibles de favoriser l'apprentissage**.
- Une activité de qualité est avant tout une activité qui a du **sens** parce qu'elle est **authentique**, ouvre sur des résultats tangibles et exploitables. Autrement dit, elle a du sens parce qu'elle est **utile**.
- L'activité est de qualité si elle est à la portée des apprenants. Une activité trop compliquée les décourage, tandis qu'une activité trop simple les désintéresse. Il faut que l'activité représente un **défi**. Elle doit nécessiter de la part de l'apprenant une planification en fonction des objectifs qu'il se fixe et lui permettre de rectifier le tir si nécessaire. Pour cela, elle doit être **complexe**. Elle doit permettre le choix de démarches et ouvrir sur des résultats variés.
- La diversité des approches doit **rencontrer les différentes préférences d'apprentissage**. Concrètement, elle doit permettre à certains moments d'**expérimenter**, à d'autres moments de **réfléchir** sur cette expérience, de **confronter** ce vécu à celui d'autres personnes, de formuler des idées nouvelles, de les **modéliser** et de **mettre en pratique** ces modèles.
- La complexité de l'activité nécessite souvent de **travailler avec les autres**. Il est important que les apprenants réalisent qu'ils ont besoin des autres pour la réaliser. Évidemment, il convient aussi que l'apprenant puisse **prendre pleinement conscience de ses apports personnels**. Des moments d'autoévaluation et d'évaluation par les pairs sont nécessaires dans ce sens. Cela participe au guidage du travail et permet d'établir des balises entre lesquelles l'apprenant peut évoluer librement.
- Au terme de l'activité, il faut que l'apprenant soit informé de **ce qu'il maîtrise au niveau de DigComp** ainsi que sur le **succès du projet**.

Qualité de l'activité 1/18  L'activité permet-elle de s'attaquer à un défi réel ?       spinic	Qualité de l'activité 2/18  L'activité ouvre-t-elle sur des résultats utiles ?       spinic	Qualité de l'activité 3/18  L'activité proposée est-elle à la portée des bénéficiaires ?       spinic
Qualité de l'activité 4/18  L'activité proposée a-t-elle du sens pour les bénéficiaires ?       spinic	Qualité de l'activité 5/18  L'activité ouvre-t-elle sur des démarches variées ?       spinic	Qualité de l'activité 6/18  L'activité ouvre-t-elle sur des résultats variés ?       spinic
Qualité de l'activité 7/18  Les usages d'outils numériques permettent-ils de mieux réaliser l'activité ?       spinic	Qualité de l'activité 8/18  L'activité alterne-t-elle des apprentissages • simples • et complexes ?       spinic	Qualité de l'activité 9/18  L'activité alterne-t-elle des moments où l'apprenant • vit une expérience réelle • réfléchit sur l'expérience vécue • Formule des idées • Teste ses nouvelles idées ?       spinic

Qualité de l'activité 10/18



L'activité alterne-t-elle des moments

- où l'apprenant est guidé
- et d'autres où il prend des décisions ?



spinic

Qualité de l'activité 11/18



L'activité alterne-t-elle des moments

- où l'apprenant agit seul
- et où il collabore ?



spinic

Qualité de l'activité 12/18



L'activité nécessite-t-elle d'être à plusieurs ?
(si elle peut être réalisée par une seule personne, la collaboration n'a pas de sens)



spinic

Qualité de l'activité 13/18



L'activité alterne-t-elle des moments

- d'auto-évaluation
- d'évaluation par les pairs
- d'évaluation par le formateur
- d'évaluation par le commanditaire



spinic

Qualité de l'activité 14/18



L'activité prévoit-elle des moments

- de planification
- d'ajustement
- d'analyse des démarches et des résultats



spinic

Qualité de l'activité 15/18



L'activité prévoit-elle d'évaluer des performances simples (DigComp) ?



spinic

Qualité de l'activité 16/18



Les évaluations sont-elles adaptées à l'évaluation de performances simples ?



spinic

Qualité de l'activité 17/18



L'activité prévoit-elle d'évaluer des performances complexes (projet) ?



spinic

Qualité de l'activité 18/18



Les évaluations sont-elles adaptées à l'évaluation de performances complexes ?



spinic

Créer vos cartes, créer votre modèle

- Les cartes proposées constituent une base, une aide pour susciter la création d'activités ou en représenter une afin d'en apprécier la qualité. Elles reposent sur une série de modèles théoriques en lien avec les apprentissages simples et complexes, pérennes et engageants.
- Vous avez probablement en tête d'autres modèles susceptibles de vous aider à créer ou évaluer la qualité d'activités complexes. Les cartes qui suivent sont à votre disposition pour construire votre propre représentation des éléments constitutifs d'une formation de qualité à la complexité.