



OPEN**LEARNING**EXPERIENCE

Travailler les compétences numériques avec les étudiant·es

LLWeek 14/05/2024

Martin Biot – martin.biot@uclouvain.be

QU'EST-CE QU'UNE COMPÉTENCE NUMÉRIQUE ?

RÉFÉRENTIEL DIGCOMP 2.2

Digital competence is one of the Key Competences for Lifelong Learning. It was first defined in 2006, and after an update of the Council Recommendation in 2018, it reads as follows:

“Digital competence involves the confident, critical and responsible use of, and engagement with, digital technologies for learning, at work, and for participation in society. It includes information and data literacy, communication and collaboration, media literacy, digital content creation (including programming), safety (including digital well-being and competences related to cybersecurity), intellectual property related questions, problem solving and critical thinking.” ([Council Recommendation on Key Competences for Lifelong Learning](#), 22 May 2018, ST 9009 2018 INIT).

Source : DigComp 2.2 The digital Competence Framework for Citizens, EUR 31006 EN, <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>

BOX 1. Dimension 4 of the DigComp framework outlines examples of knowledge, skills and attitudes in a non-exhaustive manner

KNOWLEDGE

It means the outcome of the assimilation of information through learning. Knowledge is the body of facts, principles, theories and practices that is related to a field of work or study.



→ In DigComp 2.2, **knowledge examples** follow the wording of: *Aware of..., Knows about..., Understands that..., etc.*

SKILLS

They are the ability to apply knowledge and use know-how to complete tasks and solve problems. In the context of the European Qualifications Framework, skills are described as cognitive (involving the use of logical, intuitive and creative thinking) or practical (involving manual dexterity and the use of methods, materials, tools and instruments).



→ In DigComp 2.2, **skills examples** follow the wording of: *Knows how to do..., Able to do..., Searches..., etc.*

ATTITUDES

They are conceived as the motivators of performance, the basis for continued competent performance. They include values, aspirations and priorities.



→ In DigComp 2.2, **attitude examples** follow the wording of: *Open to..., Curious about..., Weighs the benefits and risks ..., etc.*



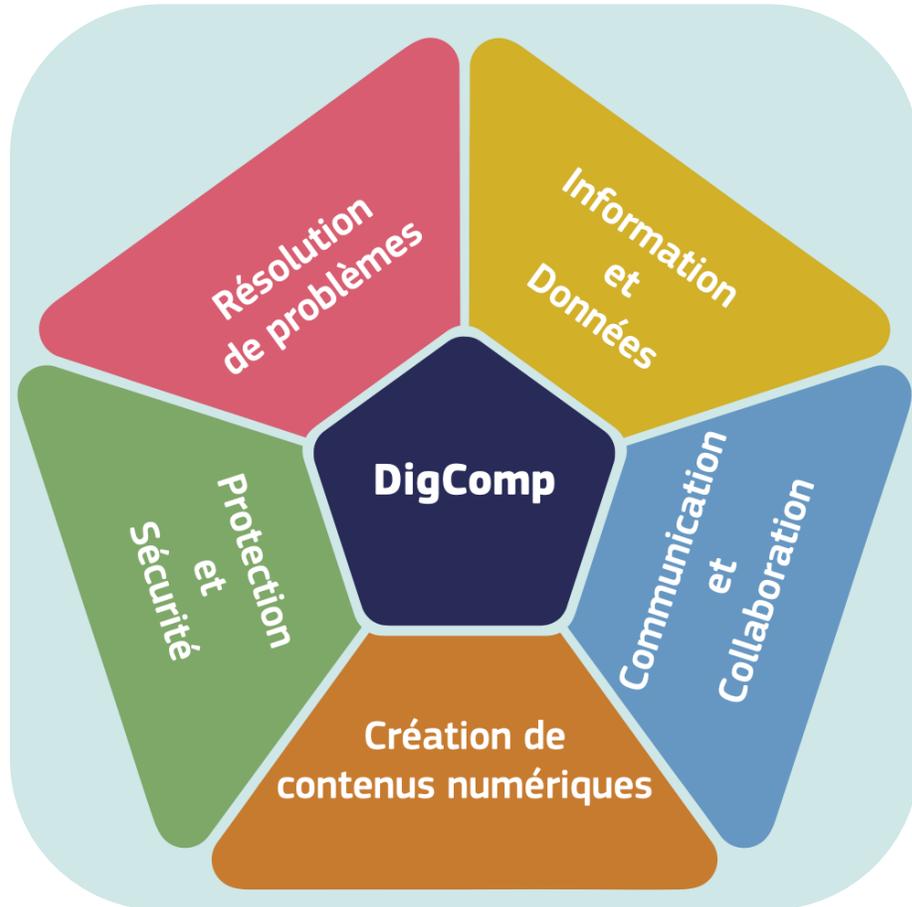
DISCUSSION

- Mobilisez-vous des compétences numériques avec vos étudiant·es ?
- Parmi celles-ci, lesquelles sont des connaissances ? Des compétences ? Des attitudes ?



Source : Brands&People, Unsplash

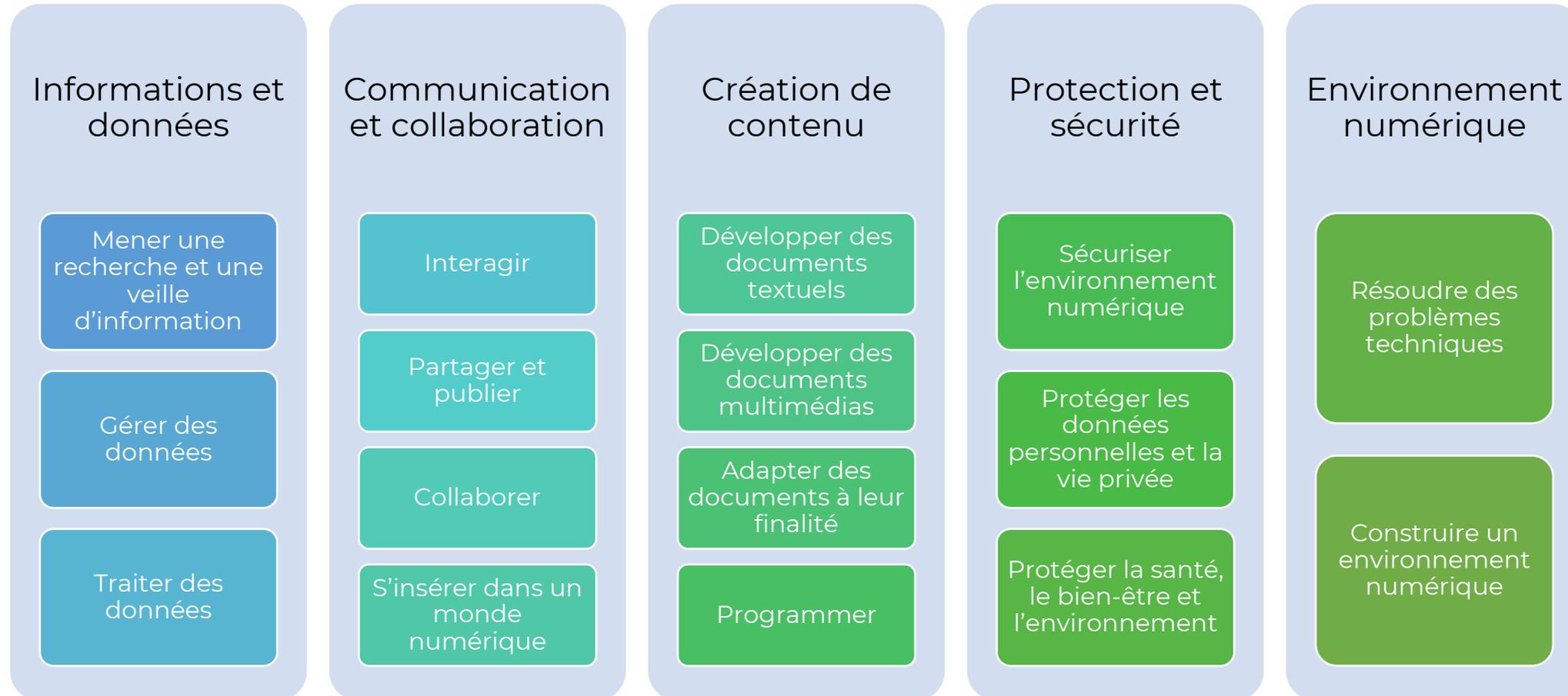
RÉFÉRENTIEL DIGCOMP 2.2



Niveau	Complexité des tâches	Degré d'autonomie
1	Tâches faciles	Avec guidage
2	Tâches faciles	Autonome avec guidage en cas de besoin
3	Tâches bien définies et routinières, problèmes simples	Autonome
4	Tâches et problèmes bien définis et non-routiniers	Indépendant et selon ses besoins
5	Tâches et problèmes complexes	Former/Guider autrui
6	Tâches exigeantes	Capable de s'adapter aux besoins d'autrui dans un contexte complexe
7	Problèmes exigeants avec des solutions limitées	Contribuer à la pratique professionnelle et instruire autrui
8	Problèmes exigeants avec de nombreuses variables	Proposer de nouvelles idées et de nouveaux processus



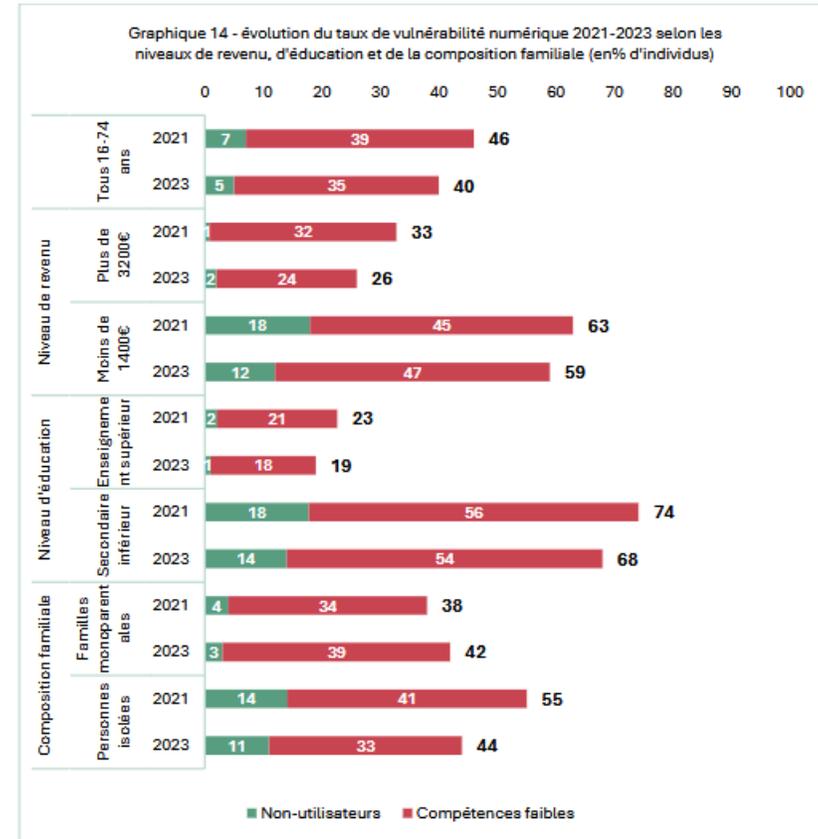
DÉCLINAISON : RÉFÉRENTIEL PIX



QUELQUES DONNÉES

BAROMÈTRE DE L'INCLUSION NUMÉRIQUE (2022)

- En 2023, 19 % des étudiant·es de l'enseignement supérieur sont en situation de vulnérabilité numérique mais :
 - 40 % des 16-74 ans en Belgique (46 % en 2021)
 - La moyenne européenne est fixée à 34 %



Source : calculs IACCHOS, UCLouvain, d'après les enquêtes Statbel 2021 et 2023.



BAROMÈTRE DE L'INCLUSION NUMÉRIQUE

- Les compétences numériques ne sont **pas stables** (évolution rapide nécessitant une réappropriation constante).
- **Les outils et usages se diversifient** de plus en plus.
- Mythe du **digital native**
- Il y a des **liens** entre la vulnérabilité numérique et les **inégalités sociales**.
- Question de **matériel** : les compétences numériques ont tendance à diminuer chez les citoyens qui n'utilisent qu'un smartphone pour se connecter à Internet.



BAROMÈTRE DE L'INCLUSION NUMÉRIQUE (2024)



Compétences
informationnelles

Compétences
communicationnelles

Création de contenu

Sécurité en ligne



PIX À L'UCLOUVAIN

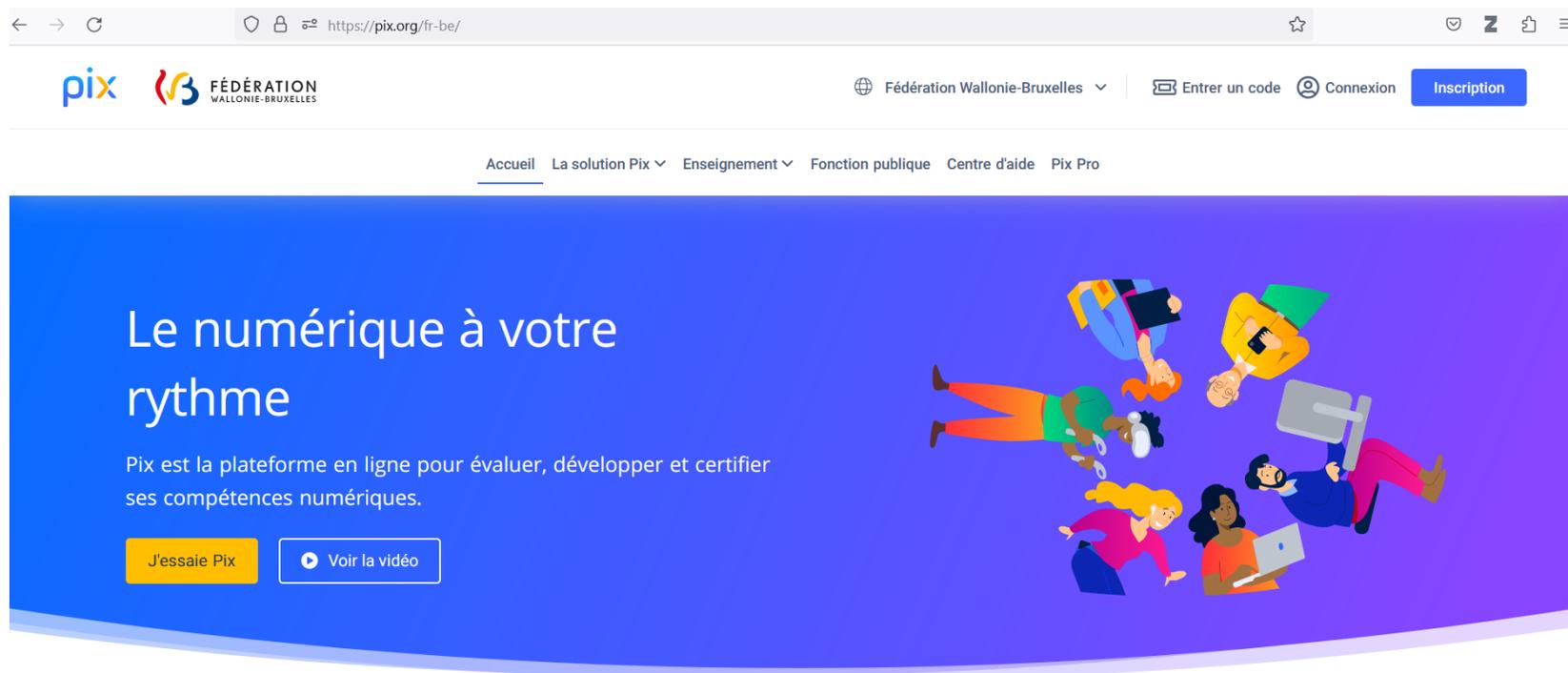
PIX À L'UCLOUVAIN

- Outil d'auto-diagnostic
 - Pour permettre aux étudiant.es d'avoir un positionnement
 - Pour permettre aux enseignant.es et responsables de programme d'avoir quelques statistiques
- 2 campagnes transversales
 - Diagnostic court
 - Numérique perspicace et lucide



SE CONNECTER À PIX

SE CONNECTER À PIX.ORG



The screenshot shows the Pix.org website homepage. At the top, there is a navigation bar with the Pix logo, the Fédération Wallonie-Bruxelles logo, and links for 'Fédération Wallonie-Bruxelles', 'Entrer un code', 'Connexion', and 'Inscription'. Below this is a secondary navigation menu with 'Accueil', 'La solution Pix', 'Enseignement', 'Fonction publique', 'Centre d'aide', and 'Pix Pro'. The main content area features a large blue and purple banner with the text 'Le numérique à votre rythme' and a sub-headline 'Pix est la plateforme en ligne pour évaluer, développer et certifier ses compétences numériques.' There are two buttons: 'J'essaie Pix' and 'Voir la vidéo'. To the right of the text is an illustration of diverse people interacting with technology. At the bottom of the banner, there are three icons representing 'Gratuit', 'Simple', and 'Efficace'.



PAGE D'ACCUEIL

The screenshot shows the PIX user interface. At the top, there is a navigation bar with the PIX logo, menu items for 'Accueil', 'Compétences', 'Certification', and 'Mes tutos', a 'J'ai un code' button, and the user's name 'Laure'. A purple notification banner on the left says 'Bonjour Laure, découvrez votre tableau de bord.' and provides instructions on how to access the dashboard. On the right, a profile card shows the PIX logo, a score of 1024, and a link to 'Voir mes compétences'. Below this, a section titled 'Compétences recommandées' includes a 'Toutes les compétences' button and a list of four recommended skills: 'Mener une recherche et une veille d'information', 'Gérer des données', 'Traiter des données', and 'Interagir'. Each skill card displays the category name, the skill title, and a 'NIVEAU' indicator.

pix Accueil Compétences Certification Mes tutos J'ai un code Laure

Bonjour Laure, découvrez votre tableau de bord.

Accédez rapidement et facilement à vos parcours et vos tests de compétence déjà commencés. Retrouvez l'évolution de votre score Pix et vérifiez si votre profil est prêt pour la certification Pix.

PIX
1024
Voir mes compétences

Compétences recommandées Toutes les compétences

Explorez les compétences recommandées pour vous.

- INFORMATION ET DONNÉES
Mener une recherche et une veille d'information
NIVEAU
- INFORMATION ET DONNÉES
Gérer des données
NIVEAU
- INFORMATION ET DONNÉES
Traiter des données
NIVEAU
- COMMUNICATION ET COLLABORATION
Interagir
NIVEAU

SE CONNECTER À LA CAMPAGNE

The screenshot shows the Pix website interface. At the top left is the 'pix' logo. The navigation menu includes 'Accueil', 'Compétences', 'Certification', and 'Mes tutos'. On the right, there is a blue button labeled 'J'ai un code' and the name 'Laure'. The main content area has a white background with the heading 'Laure, saisissez votre code'. Below this is a sub-heading: 'Ce code est transmis par votre établissement/organisation et permet de démarrer un parcours ou d'envoyer votre profil.' A text input field is provided for the code. Below the field is a blue button 'Accéder au parcours'. At the bottom of the white area, there is a link: 'Vous n'êtes pas Laure Loge ? Se déconnecter' and a question: 'Qu'est-ce qu'un code parcours et comment l'utiliser ?'.

- Introduire le code de campagne

The screenshot shows the Pix website interface for the 'Je commence' step. At the top left is the 'pix' logo and at the top right is the 'UCLouvain' logo. The main heading is 'Laure, commencez votre parcours'. Below this is a blue button 'Je commence'. A paragraph of text explains: 'En cliquant sur "Je commence", les informations relatives à votre avancée dans le parcours seront transmises à l'organisateur du parcours pour lui permettre de vous accompagner. A la fin du parcours, en cliquant sur le bouton "envoi mes résultats" vos résultats seront transmis à l'organisateur.' Below this is a link: 'Vous n'êtes pas Laure Loge ? Se déconnecter'. At the bottom, there is a question: 'Test pour identifiant étudiant (est-il obligatoire ou pas ?)'. The 'UCLouvain' logo is also present in the bottom left corner of the slide.



QUELQUES CONSIGNES (1/3)

Vous pouvez rechercher sur internet ...



Si vous ignorez une réponse,
elle se trouve sûrement sur internet.



Suivant

Ignorer

... sauf pour certaines questions



Si cette image est affichée, utilisez uniquement vos connaissances !
Vous ne devez utiliser ni internet ni vos logiciels.



Suivant

Ignorer



QUELQUES CONSIGNES (2/3)

Pas de limite de temps !



Prenez le temps nécessaire pour terminer votre parcours.
Si une question est chronométrée, cela vous sera indiqué.



Suivant

Ignorer

Des tutos pour apprendre



Accédez à des tutos pour apprendre davantage
sur chaque question et progresser.



Suivant

Ignorer



QUELQUES CONSIGNES (3/3) ET C'EST PARTI !

Un niveau de difficulté adapté



En fonction de vos réponses,
Pix adapte la difficulté des questions.



Démarrer mon parcours

The screenshot shows the Pix interface for an external identifier test. At the top, it says 'pix | Test pour identifiant externe' and 'Quitter'. Below this is a progress bar with five numbered steps (1-5), where step 1 is active. The main content area contains the following text: 'Lancez l'application de dessin.', 'Reliez les points dans l'ordre.', and 'Quel dessin apparaît?'. Below the text is a large, dark, blurred image of a drawing application interface. A blue button at the bottom of this image says 'Je lance l'application'. A white tooltip box titled 'Mode Libre' is overlaid on the right side, containing the text: 'Vous êtes libre d'utiliser internet ou des applications pour répondre à cette question.' and a blue button labeled 'J'ai compris'. A green question mark icon is also visible on the right side of the interface.



ET SI ON TESTAIT ?

CODES DES CAMPAGNES TEST

Diagnostic court	Numérique perspicace et lucide	Découverte de l'IA
EENUWG981	PSKVZQ542	ZNRTAU538
		



ESPACE DE REMÉDIATION SUR OPENMOODLE

The screenshot shows a Moodle course page with the following elements:

- Browser Address Bar:** <https://moodle.uclouvain.be/course/view.php?id=6236>
- Navigation Menu:** Accueil, Tableau de bord, Mes cours, Administration du site, Besoin d'aide ?
- Search Bar:** Chercher un code cours
- Course Title:** Développez vos compétences numériques
- Sub-navigation:** Cours, Paramètres, Participants, Notes, Rapports, Plus
- Logos:** OPENLEARNINGEXPERIENCE, LOUVAIN LEARNING LAB, FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES, and the European Union flag.
- Funding:** Financé par l'Union européenne NextGenerationEU
- Progression Panel:** Le suivi d'achèvement est désactivé dans ce cours.
- Announcements Panel:** Ajouter un nouveau sujet... (Aucune annonce n'a encore été publiée)
- Events Panel:** Événements à venir. Aucun événement à venir. Vers le calendrier...

Bienvenue dans cet espace Moodle dédié au renforcement des compétences numériques des étudiant·e·s !

Cet espace se structure en 5 chapitres qui correspondent aux 5 grands domaines de compétences numériques. Vous y trouverez des supports libres de droit et adaptés pour les étudiant·e·s du supérieur. Et il y en a pour tous les goûts : des textes, des vidéos, des podcasts, des articles... Les parcours proposés dans ce module sont libres. Un outil qui manque ? Pas de souci, les supports sont mis à jour régulièrement. Bonne visite !



ORGANISATION DE CAMPAGNES

ORGANISATION D'UNE CAMPAGNE TRANSVERSALE

1. Le référent Pix vous envoie :
 - a. Le code de la campagne
 - b. Les informations de connexion pour les étudiant.es
 - c. La vidéo de présentation pour se connecter à la campagne
2. Le référent Pix présente Pix aux étudiant.es avec l'enseignant.e
3. Les étudiant.es font la campagne
4. Le référent Pix envoie les résultats à l'enseignant.e



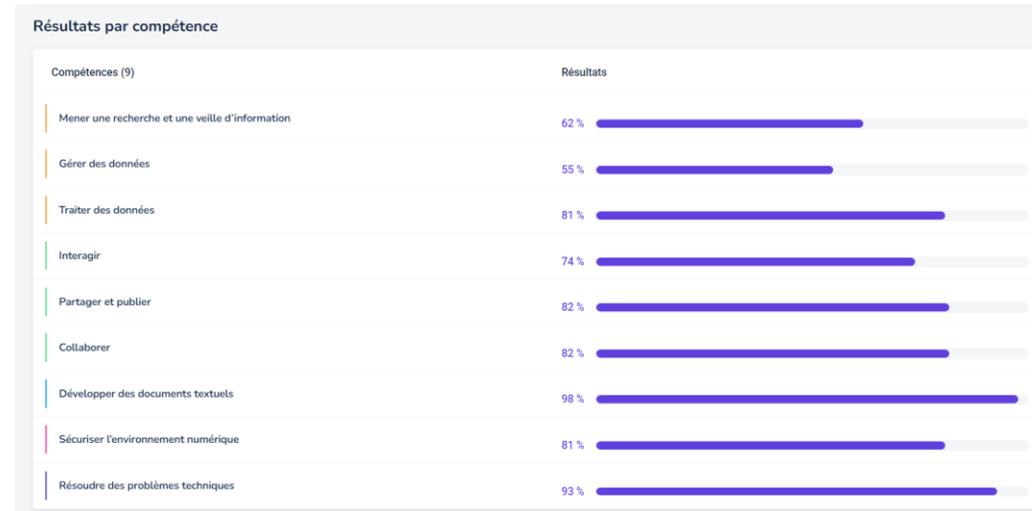
3. PRÉSENTATION EN AUDITOIRE

- Partenariat avec l'enseignant·e : importance des compétences numériques aussi à l'université => intervenir à deux pour marquer le soutien de l'enseignant·e
- En début de cours – 10 minutes
- Facteurs de succès :
 - Présentation en présentiel
 - Lancement avec les étudiant.es
 - Donner une échéance
 - Intégrer Pix comme activité de cours ou de TP (mise à l'horaire)



5. ENVOI DES RÉSULTATS

- Taux de participation
- Résultats individuels
- Résultats de la cohorte, compétence par compétence
- Liste des compétences à travailler en priorité (avec tutos)



Activité Résultats (120) Analyse Paramètres [Exporter les résultats \(.csv\)](#)

Recommandation de sujets à travailler
En fonction du référentiel testé et des résultats de la campagne, Pix vous recommande ces sujets à travailler, classés par degré de pertinence (●).

Sujets (19)	Pertinence	
Données ouvertes Traiter des données	●●●	3 tutos
Méta-données d'un document Adapter les documents à leur finalité	●●●	3 tutos
Veille informationnelle Mener une recherche et une veille d'information	●●	2 tutos
Techniques de manipulation Sécuriser l'environnement numérique	●●	6 tutos
E-réputation S'insérer dans le monde numérique	●●	
Nettoyage de données Traiter des données	●●	11 tutos



DANS QUELS DISPOSITIFS AGIR ?

- Cours préparatoires
- Cours de méthodologie
- Dispositifs d'aide à la réussite
- Autres formes d'accompagnement...



BIBLIOGRAPHIE

- Bachy, S. (2021). Portrait des compétences numériques d'étudiants belges et pistes d'accompagnement. *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire / International Journal of Technologies in Higher Education*, 18(3), 17-38. <https://doi.org/10.18162/ritpu-2021-v18n3-02>
- Bachy, S. (2024). Vulnérabilité numérique : un enjeu pour l'aide à la réussite. *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire / International Journal of Technologies in Higher Education*, 21(1), 1-24. <https://doi.org/10.18162/ritpu-2024-v21n1-01>
- Brotcorne, Périne & Ponnet, Koen. (s. d.). Baromètre de l'inclusion numérique 2024. *Fondation Roi Baudouin*.
- Dal, Cynthia & Marquis, Nicolas. (2024, mai). *Lutter contre l'échec—Repenser la relation pédagogique*. <https://uclouvain.be/fr/sites/saint-louis-bruxelles/actualites/lutter-contre-l-echec.html>
- De Clerck, M. (2020). Oser la pédagogie active : Quatre clefs pour accompagner les étudiant·es dans leur activation pédagogique. Louvain-la-Neuve : Presses universitaires de Louvain. <http://hdl.handle.net/20.500.12279/791>
- De Clercq, M., Jacquemart, J., Salmon, A. & Bachy, S. (2022). Favoriser l'évaluation des pratiques d'accompagnement de l'étudiant dans l'enseignement supérieur : entre clarification conceptuelle et discussion méthodologique. *Revue des sciences de l'éducation*, 48(3). <https://doi.org/10.7202/1100676ar>
- Tardif, J. et Dubois, B. (2013) . De la nature des compétences transversales jusqu'à leur évaluation : une course à obstacles, souvent infranchissables. *Revue française de linguistique appliquée*, Vol. XVIII(1), 29-45. <https://doi.org/10.3917/rfla.181.0029>



Merci à vous !

Infos et contact : martin.biot@uclouvain.be

