



Événement multiplicateur DigCompAE

Compétences numériques des adultes

Reconnaître, évaluer, accompagner



3 juillet 2026
10h à 12h30
En visioconférence

Des nouvelles
façons d'intégrer
DigComp dans
l'éducation des
adultes de
manière holistique



Programme de la matinée

10H Présentation du projet DIGCOMP AE et des résultats du projet

10H45 Présentation des outils DigCompAE développés

11H15 Table ronde « Inclusion numérique et formation : expérimenter, reconnaître, certifier »
Animation par Isaline Bourion, Europe Direct

Intervenantes :

- **Louise Prouteau**, cheffe de projet coordinatrice Digin Europe- Bordeaux Métropole
- **Sarah Gillery**, cheffe de projet en inclusion numérique et coordinatrice du dispositif métropolitain des CoNum
- **Sarah Gourvil**, chargée de projets éducation, jeunesse, numérique - LENA



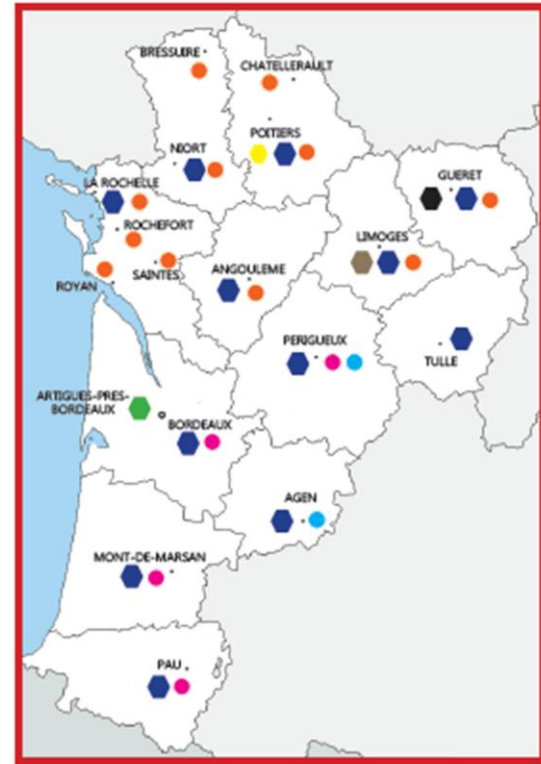
La Ligue de l'enseignement Nouvelle-Aquitaine représente les 12 fédérations départementales auprès des collectivités et pouvoirs publics régionaux.

Elle agit à travers :

- Un pôle **Formation** ;
- Un pôle **Culture** (droits culturels, spectacle vivant, cinéma);
- Un pôle **Vacances, séjours et loisirs éducatifs** ;
- Un pôle **Education** (citoyenneté, jeunesse, numérique, projets européens)



NOTRE TERRITOIRE



- SIÈGE SOCIAL
- SIÈGE ADMINISTRATIF
- SITE DE LIMOGES
- FÉDÉRATIONS QUI COMPOSENT LA LENA
- ANTENNE DE GUERET
- INFREP
- INFREP
- SERVICE FORMATION DES FÉDÉRATIONS



Digcomp AE

Le projet Digcomp AE

Le projet DigCompAE, soutenu par Erasmus+, visait à intégrer le cadre européen des compétences numériques DigComp dans l'éducation des adultes.

En 34 mois (2023-2026), il devait développer des outils et des formations adaptées aux formateurs et médiateurs numériques.

Le projet souhaitait contribuer à l'adoption durable de DigComp dans les systèmes de formation à travers l'Europe.

Des nouvelles
façons d'intégrer
DigComp dans
l'éducation des
adultes de
manière holistique



PARTENARIAT ERASMUS+ – KA220 ÉDUCATION D'ADULTES

Coordination: [VHS Hannover \(Allemagne\)](#)

Partenaires : [Nevelők Háza Egyesület \(Hongrie\)](#), [UPI - Ljudska univerza Žalec \(Slovénie\)](#), [Die Wiener Volkshochsch \(Autriche\)](#), [Consorzio O.P.E.N. \(Italie\)](#), [Folkuniversitetet \(Suède\)](#), LENA

Objectifs

- Permettre aux organismes en charge d'éducation des adultes de reconnaître et de promouvoir systématiquement le compétences numériques des apprenants en faisant du cadre « DigComp » une partie intégrante de leur travail.
- Favoriser l'échange d'expériences sur le sujet entre les organisations au niveau transnational.
- Fournir de la documentation (études de cas, outils) sur la manière dont DigComp peut être incorporé dans le travail c organisations d'éducation des adultes.
- Encourager d'autres éducateurs d'adultes à travers l'Europe à entreprendre des démarches similaires.

Groupes cibles

- Direct : éducateurs d'adultes
- Indirect : apprenants adultes

Productions

- Recueil de bonnes pratiques et recommandations
- Outils (formation, organigrammes, modèles, évaluation, etc.)
- Programme de formation du personnel à DigComp
- Rapports d'implémentation dans les 7 organisations sous la forme d'un blog (journal, complété éventuellement par des vidéos et audios)





DigComp 2.2

DigComp 2.2 - Le Cadre Européen des Compétences Numériques



DigComp 2.2

Le référentiel DigComp, c'est quoi ?

DigComp est le cadre de référence européen des compétences numériques, créé en 2013.

- développé pour améliorer la compréhension, le développement et la mesure des compétences numériques

• **Créé par le Centre Commun de Recherche de l'Union européenne**

• **Objectif** : faire le lien entre compétences numériques, formations, certifications, marché de l'emploi et vie citoyenne

Dans le cadre du **Digital Compass** pour la Décennie numérique européenne, l'UE vise deux objectifs stratégiques ambitieux :

- Au moins 80% de la population possédant des compétences numériques de base
- Disposer de 20 millions de spécialistes des TIC d'ici à 2030





DigComp 2.2

Les compétences de Digcomp

Il identifie 21 compétences numériques regroupées en 5 domaines de compétences :

- **Information et Données**
- **Communication et Collaboration**
- **Création de contenus numériques**
- **Protection et Sécurité**
- **Résolution de problèmes**





CRCN

Cadre de référence des compétences numériques

Le **CRCN** est l'adaptation française du cadre européen DigComp. Il définit les compétences numériques essentielles pour évoluer dans un monde connecté.

Structuré en 5 domaines (information et données, communication et collaboration, création de contenu, protection et sécurité et environnement numérique), il s'adresse aux élèves, étudiants et citoyens.

Il combine certaines des compétences de DigComp en une seule, de sorte qu'il n'a que 16 compétences au lieu de 21.

Il sert de base à l'évaluation et à la certification des compétences numériques, notamment via Pix.



Pix

Une plateforme au service des compétences numériques

Créé en 2016 par l'État français, **Pix** est une plateforme publique destinée à évaluer, développer et certifier les compétences numériques des citoyens. Il s'appuie sur le CRCN, lui-même issu du cadre européen DigComp.

D'abord déployé dans l'éducation, Pix s'est imposé dans l'enseignement secondaire et supérieur avant de s'étendre au monde professionnel.

Grâce à des tests interactifs et adaptatifs, la plateforme permet à chacun de mesurer son niveau sur les 5 grands domaines et d'obtenir une certification officielle reconnue par l'État et les employeurs.



Les résultats du projet



Le rapport de pratiques et recommandations

•Adoption variable :

- Intégration nationale (ex. : **CRCN** en France, **DigComp 2.3 AT** en Autriche).
- Utilisation holistique dans certains pays (France, Suède) via des **plateformes** (PIX) et **certifications** (CléA Numérique).

•Bonnes pratiques :

- Formations modulaires** (ex. : projets **DigiZvem** en Slovénie, **Digital Komvux** en Suède).
- Outils ludiques** (jeux pédagogiques en Suède pour les publics peu qualifiés).
- Collaboration avec les entreprises** pour aligner les compétences sur le marché du travail.

•Défis majeurs :

- Barrières structurelles** : manque de financements, inégalités d'accès au numérique (zones rurales).
- Compétences limitées** des formateurs et **manque de coordination** entre acteurs locaux/nationaux.
- Fragmentation** des initiatives et **manque de sensibilisation** des apprenants.

•Recommandations clés :

- Renforcer les **infrastructures numériques** et la **formation des formateurs**.
- Harmoniser les certifications** et créer des **parcours flexibles**.
- Impliquer les entreprises** et **sensibiliser** les publics fragiles.



Les formations en France

11 sessions de formation proposées, **70** personnes formées à la méthode DigCompAE en France.

Statistiques générales

- **Métiers principaux** : Formateurs/coordonateurs de formation (45%), médiateurs numériques (25%), conseillers emploi/insertion (15%), éducateurs (10%)
- **Public cible** : Majoritairement apprenants adultes (75%), suivis de demandeurs d'emploi, jeunes et publics vulnérables
- **Connaissance préalable de DigComp** : 40% des participants connaissaient déjà le cadre, mais seulement 8% l'avaient utilisé dans leur travail

- **Satisfaction globale**

Clarté des explications : 3,5/4 en moyenne

Clarté des objectifs : 3,4/4

Impact perçu sur les connaissances : 3,2/4





Le rapport des formations

Nombre total de pays participants : 6 (Italie, France, Allemagne, Autriche, Hongrie, Slovénie)

Nombre total de sessions de formation : 38 (11 en France, 7 en Autriche, 7 en Hongrie, 3 en Italie, etc.)

Nombre total de questionnaires remplis : 175 (30 en Italie, 53 en France, 13 en Allemagne, 49 en Autriche, 20 en Hongrie, 10 en Slovénie)

Nombre total de participants formés : environ 200



Le rapport des formations

Points forts communs :

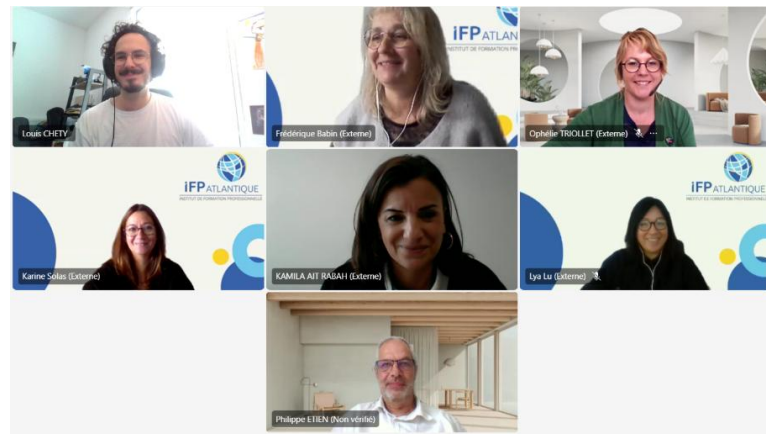
- **Clarté des contenus** : Notes élevées dans tous les pays (3,6/4 à 4/4).
- **Motivation** : Forte proportion de participants intéressés et souhaitant approfondir DigComp.
- **Formats appréciés** : Exercices pratiques, études de cas, outils interactifs (Pix, Miro, quizz).

Défis récurrents :

- **Écart théorie/pratique** : Difficulté à transposer les connaissances en applications professionnelles (surtout en Allemagne et Hongrie).
- **Hétérogénéité des publics** : Nécessité d'adapter les sessions aux niveaux et besoins spécifiques.
- **Logistique** : Présentiel privilégié, mais contraintes pour les sessions en ligne (ex. : énergie difficile à maintenir).

Recommandations transversales :

- **Renforcer la pratique** : Ajouter des études de cas sectoriels, des outils concrets, des modules ciblés pour les débutants.
- **Adapter les groupes** : Limiter à **12-20 participants**, homogénéiser les profils.
- **Améliorer l'engagement** : Confirmer la présence 48h avant, privilégier le présentiel avec des pauses et snacks.



L'implémentation dans nos structures

Allemagne (VHS Hannover)

- Intégration de DigComp dans le catalogue de formation.
- Classification et visualisation des compétences numériques des cours.
- Approche centrée sur l'offre pédagogique.

Italie (CEFAL)

- Standardisation des procédures et des formations numériques.
- Création d'un rôle dédié : *Digital Training Manager*.
- Approche centrée sur l'organisation et la gouvernance.

France (LENA)

- Formation des équipes et diffusion de la culture numérique.
- Développement des compétences en DigComp, IA et cybersécurité.
- Approche centrée sur l'accompagnement au changement.



Les outils produits



La formation

Les objectifs de la formation :

- Découvrir le référentiel européen DigComp et l'outil Pix
- Réfléchir et échanger sur des méthodes innovantes pour intégrer le référentiel DigComp de manière holistique
- Maîtriser les outils concrets pour évaluer et développer les compétences numériques
- Créer vos propres scénarios pédagogiques adaptés à vos publics

Au programme :

Matinée – 09h30-12h

Présentation de la journée

Présentation de la LENA et tour de table

Le projet DigComp AE

Le référentiel DigComp

Après-midi – 14h-16h30

Présentation de Pix

Comment utiliser DigComp pour vos formations/ateliers

Atelier de création de scénario pédagogique

Evaluation et fin de la formation

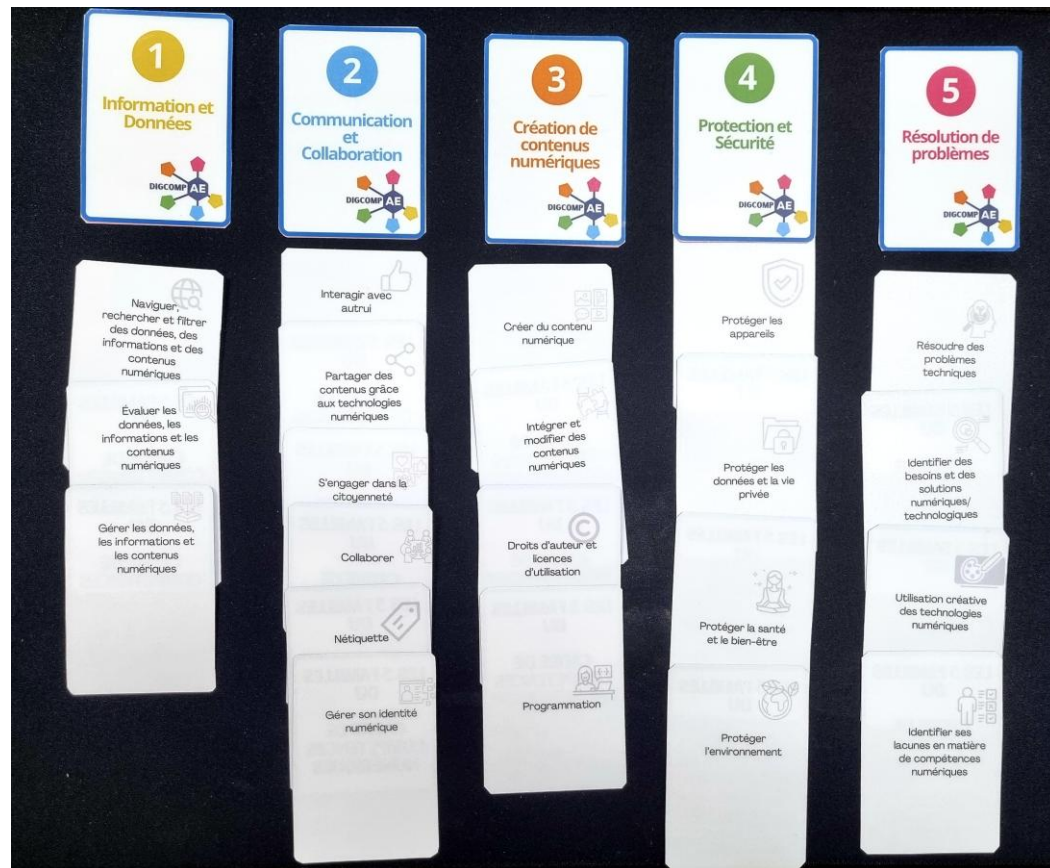


Les outils de formation

Pour comprendre les domaines et compétences du référentiel :

Jeu « les 5 familles »

Également en version digitale





Domaines et compétences du référentiel

Domaine 1 : Information et données

1.1 Naviguer, rechercher et filtrer des données, des informations et des contenus numériques

1.2 Evaluer les données, les informations et les contenus numériques

1.3 Gérer les données, les informations et les contenus numériques

Domaine 2 : Communication et collaboration

2.1 Interagir avec autrui

2.2 Partager des contenus grâce aux technologies numériques

2.3 S'engager dans la citoyenneté

2.4 Collaborer

2.5 Nétiquette

2.6 Gérer son identité numérique

Domaine 3 : Création de contenus numériques

3.1 Créer du contenu numérique

3.2 Intégrer et modifier des contenus numériques

3.3 Droits d'auteur et licences d'utilisation

3.4 Programmation

Domaine 4 : Protection et sécurité

4.1 Protéger les appareils 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

Domaine 5 : Résolution de problèmes

5.1 Résoudre les 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



DigComp 2.2

Pour comprendre les niveaux de maîtrise du référentiel

Également en version digitale (beekast/kahoot...)

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

Niveau	Complexité des tâches	Degré d'autonomie
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		



DigComp 2.2

Les niveaux de maîtrise de Digcomp

Pour chacune des 21 compétences DigComp, il existe des tâches simples et des tâches complexes :

Les **niveaux 1 et 2** regroupent des tâches simples. Par exemple, ouvrir une application sur son smartphone, envoyer un message sur les réseaux sociaux.

Les **niveaux 3 et 4** regroupent des tâches routinières, ordinaires. Par exemple, utiliser un tableur, envoyer un e-mail avec des pièces jointes, utiliser un logiciel simple, naviguer sur internet en utilisant un moteur de recherche, participer à une réunion en visioconférence.

À partir du **niveau 5**, les tâches sont complexes et peuvent nécessiter des semaines, voire des années de formation pour acquérir les compétences nécessaires. Par exemple, créer une application mobile, utiliser un logiciel spécialisé, configurer efficacement la protection de tous les ordinateurs d'une société.

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



Mettre en pratique le référentiel dans ses activités

La méthode DigCompAE :

Etape 1 : **Identifier** les compétences numériques nécessaires pour l'activité/la formation

Etape 2 : **Formuler** de manière tangible et informer les publics de la correspondance DigComp

Etape 3 : **Reconnaître** les compétences utilisées / reconnaître les compétences acquises par les publics.



Exemple : formation DigCompAE

Les objectifs de la formation :

- Découvrir le référentiel européen DigComp et l'outil Pix
- Réfléchir et échanger sur des méthodes innovantes pour intégrer le référentiel DigComp de manière holistique
- Maîtriser les outils concrets pour évaluer et développer les compétences numériques
- Créer vos propres scénarios pédagogiques adaptés à vos publics

Au programme :

Matinée – 09h30-12h

Présentation de la journée

Présentation de la LENA et tour de table

Le projet DigComp AE

Le référentiel DigComp

Pause déjeuner

Après-midi – 14h-16h30

Présentation de Pix

Comment utiliser DigComp pour vos formations/ateliers

Atelier de création de scénario pédagogique

Evaluation et fin de la formation



Etapes 1 & 2 : Identifier et Formuler

Compétences numériques nécessaires annoncées en amont de la formation DigCompAE :

Gestion technique de base :

- Avoir une connexion internet stable, un micro et une webcam fonctionnels
- Gérer plusieurs onglets/fenêtres simultanément
- Résoudre des problèmes techniques simples (audio, connexion)

Outils numériques :

- **Microsoft TEAMS** (outil visio) : Se connecter à une réunion en ligne / Activer/désactiver la caméra et le microphone / Utiliser le chat pour communiquer / Partager son écran si nécessaire / Lever la main virtuellement
- **Beekast** (outil d'animation collaborative) : Participer aux activités interactives (sondages, quiz, brainstorming) / Soumettre des réponses et réagir aux contributions
- **Google Drive** : Accéder aux documents partagés / Télécharger et ouvrir des fichiers / Consulter/modifier des documents en ligne (Docs, Sheets) / Comprendre les droits d'accès (lecture/écriture)
- **Padlet** (mur collaboratif) Accéder à un Padlet partagé / Modifier des publications (texte, images, liens)



Etapes 1 & 2 : Identifier et Formuler

Correspondances avec le référentiel DigComp :

Domaine 1 : Information et données

1.1 Naviguer, rechercher et filtrer des données, informations et contenus numériques

Niveau 2 : Accéder à un Padlet partagé

Niveau 3 : Gérer plusieurs onglets/fenêtres simultanément

1.2 Évaluer des données, informations et contenus numériques

Niveau 2 : Comprendre l'interface de Microsoft TEAMS

1.3 Gérer des données, informations et contenus numériques

Niveau 2 : Vérifier la connexion internet stable

Niveau 3 : Accéder aux documents partagés sur Google Drive / Télécharger et ouvrir des fichiers / Organiser et stocker des fichiers / Gérer les permissions et droits d'accès



Etapes 1 & 2 : Identifier et Formuler

Correspondances avec le référentiel DigComp :

Domaine 2 : Communication et collaboration

2.1 Interagir à l'aide de technologies numériques

Niveau 2 : Se connecter à une réunion Microsoft TEAMS / Activer/désactiver caméra et micro / Lever la main virtuellement

Niveau 3 : Utiliser le chat pour communiquer / Partager son écran / Participer aux activités interactives sur Beekast (sondages, quiz, brainstorming)

2.4 Collaborer à l'aide de technologies numériques

Niveau 2 : Accéder à des espaces partagés (Google Drive, Padlet) / Utiliser des outils simples de collaboration sur TEAMS

Niveau 3 : Utiliser plusieurs outils de collaboration sur TEAMS / Participer activement aux activités Beekast / Contribuer sur Padlet (modifier des publications)

Niveau 4 : Consulter/modifier des documents en ligne sur Google Drive (Docs, Sheets) de manière stratégique et collaborative

2.5 Netiquette

Niveau 2 : Connaître les règles de base (lever la main virtuellement) / Respecter les règles de contribution collaborative sur Padlet



Etapes 1 & 2 : Identifier et Formuler

Correspondances avec le référentiel DigComp :

Domaine 3 : Création de contenu numérique

3.1 Développer des contenus numériques

Niveau 2 : Créer du contenu simple (soumettre des réponses sur Beekast)

Niveau 3 : Créer et éditer du contenu multimédia simple sur Padlet (texte, images, liens)

3.2 Intégrer et réélaborer des contenus numériques

Niveau 3 : Modifier et adapter du contenu sur Google Drive (Docs, Sheets) / Combiner différents formats sur Padlet (texte, images, liens)



Etapes 1 & 2 : Identifier et Formuler

Correspondances avec le référentiel DigComp :

Domaine 4 : Sécurité

4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée

Niveau 3 : Comprendre les paramètres de partage et les droits d'accès sur Google Drive (lecture/écriture)

Domaine 5 : Résolution de problèmes

5.1 Résoudre des problèmes techniques

Niveau 2 : Vérifier le bon fonctionnement du matériel (micro, webcam) / Gérer l'environnement de travail numérique (onglets/fenêtres) avec guidance

Niveau 3 : Résoudre des problèmes techniques simples de manière autonome (audio, connexion)

5.2 Identifier les besoins et réponses technologiques

Niveau 2 : Identifier les solutions techniques appropriées avec guidance



Etape 3 : Reconnaître

Options :

Utilisation de la grille de suivi

ou

utilisation des balises

Ou

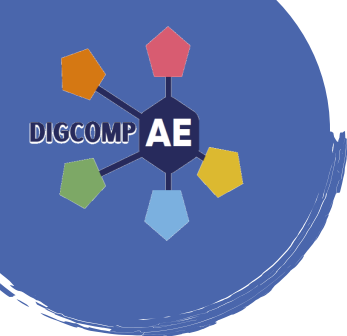
utilisation d'Open Badges

		Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7	Niveau 8
Complexité des tâches		Tâches faciles	Tâches faciles	Tâches bien définies et routinières, problèmes simples	Tâches et problèmes bien définis et non-routiniers	Tâches et problèmes complexes	Tâches exigeantes	Problèmes exigeants avec des solutions limitées	Problèmes exigeants avec de nombreuses variables
Degré d'autonomie		Avec guidage	Avec guidage en cas de besoin	Autonome	Indépendant et selon les besoins	Former/guider autrui	Capable de s'adapter aux besoins d'autrui dans un contexte complexe	Contribuer à la pratique professionnelle et instruire autrui	Proposer de nouvelles idées et de nouveaux processus
1. Information et Données									
1.1 Naviguer, rechercher et filtrer des données, des informations et des contenus	Compétence nécessaire pour l'activité			X					
	Compétence acquise après l'activité				X				

Niveau de compétence Digcomp requis							
1.1 Lv 3	1.2 Lv 3	1.3 Lv 3	2.1 Lv 4	2.3 Lv 2	2.4 Lv 3	3.1 Lv 3	3.2 Lv 3

Niveau de compétence Digcomp acquis								
1.1 Lv 5	1.2 Lv 5	1.3 Lv 5	2.1 Lv 6	2.2 Lv 6	2.3 Lv 6	2.4 Lv 6	3.1 Lv 6	3.2 Lv 6
								5.2 Lv 3





La grille de suivi

Compétence des tâches	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7	Niveau 8
	Tâches simples	Tâches simples	Tâches bien définies et problèmes simples	Tâches et problèmes bien définies et non-routiers	Tâches et problèmes complexes	Tâches complexes	Problèmes exigeants avec des solutions évidentes	Problèmes exigeants avec des solutions variées
Degré d'autonomie	Avec guidage	Avec guidage en cas de besoin	Autonomie	Indépendant et selon les besoins	Former/guider autre	Capacité de s'adapter aux besoins d'autrui dans un contexte complexe	Contribuer à la pratique professionnelle et à l'éducation d'autrui	Preparer de nouvelles idées et de nouveaux processus
1. Information et Données								
1.1 Naviguer, rechercher et filtrer des données, des informations et des contenus numériques	Compétence nécessaire pour l'activité	X						
	Compétence acquise après l'activité		X					
1.2 Évaluer les données, les informations et les contenus numériques	Compétence nécessaire pour l'activité							
	Compétence acquise après l'activité							
1.3 Gérer les données, les informations et les contenus numériques	Compétence nécessaire pour l'activité		X					
	Compétence acquise après l'activité			X				
2. Communication et Collaboration								
2.1 Interagir grâce aux technologies numériques	Compétence nécessaire pour l'activité	X						
	Compétence acquise après l'activité			X				
2.2 Partager des contenus avec des technologies numériques	Compétence nécessaire pour l'activité	X						
	Compétence acquise après l'activité		X					
2.3 S'engager dans la discussion grâce aux technologies numériques	Compétence nécessaire pour l'activité							
	Compétence acquise après l'activité	0						
2.4 Collaborer via les technologies numériques	Compétence nécessaire pour l'activité							
	Compétence acquise après l'activité							
2.5 Négocier	Compétence nécessaire pour l'activité							
	Compétence acquise après l'activité							
2.6 Gérer son identité numérique	Compétence nécessaire pour l'activité	X						
	Compétence acquise après l'activité		X					

Compétence des tâches	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7	Niveau 8
	Tâches simples	Tâches simples	Tâches bien définies et problèmes simples	Tâches et problèmes bien définies et non-routiers	Tâches et problèmes complexes	Tâches complexes	Problèmes exigeants avec des solutions évidentes	Problèmes exigeants avec des solutions variées
Degré d'autonomie	Avec guidage	Avec guidage en cas de besoin	Autonomie	Indépendant et selon les besoins	Former/guider autre	Capacité de s'adapter aux besoins d'autrui dans un contexte complexe	Contribuer à la pratique professionnelle et à l'éducation d'autrui	Preparer de nouvelles idées et de nouveaux processus
3. Création de contenus numériques								
3.1 Créer du contenu numérique	Compétence nécessaire pour l'activité							
	Compétence acquise après l'activité							
3.2 Intégrer et améliorer des contenus numériques	Compétence nécessaire pour l'activité							
	Compétence acquise après l'activité							
3.3 Créer d'abord et ensuite d'utiliser	Compétence nécessaire pour l'activité							
	Compétence acquise après l'activité							
3.4 Programmation	Compétence nécessaire pour l'activité							
	Compétence acquise après l'activité							
4. Protection et Sécurité								
4.1 Protéger les appareils numériques	Compétence nécessaire pour l'activité	X						
	Compétence acquise après l'activité		X					
4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée	Compétence nécessaire pour l'activité	X						
	Compétence acquise après l'activité		X					
4.3 Protéger la santé et le bien-être	Compétence nécessaire pour l'activité							
	Compétence acquise après l'activité							
4.4 Protéger l'environnement	Compétence nécessaire pour l'activité							
	Compétence acquise après l'activité							
5. Résolution de problèmes								
5.1 Résoudre des problèmes techniques	Compétence nécessaire pour l'activité							
	Compétence acquise après l'activité							
5.2 Identifier des besoins et des solutions numériques/technologiques	Compétence nécessaire pour l'activité							
	Compétence acquise après l'activité							
5.3 Utilisation créative des technologies numériques	Compétence nécessaire pour l'activité							
	Compétence acquise après l'activité							
5.4 Identifier les besoins en matière de compétences numériques	Compétence nécessaire pour l'activité							
	Compétence acquise après l'activité							



La fiche exercice

Définition du contexte

Nom de la formation/atelier :

(Exemple : Formation linguistique (FLE) , Atelier découverte de la programmation...)

Objectifs pédagogiques :

(Décrire les finalités et les compétences visées par la formation, par exemple : acquérir une maîtrise de base du français, améliorer l'autonomie dans les démarches administratives, comprendre les bases de l'algorithmique etc.)

Programme détaillé de la formation / de l'atelier :

(Décrire les modules, thématiques, déroulement et méthodes pédagogiques utilisés.)

Définition des compétences numériques nécessaires pour participer à la formation

Pour chaque compétence du référentiel DigComp, indiquez le niveau requis pour participer à la formation (niveau de 1 à 8).

Supprimez ou indiquez "0" pour les compétences ne s'appliquant pas à votre formation/atelier.

Domaine 1 : Information et Données

1.1 Naviguer, rechercher et filtrer des données, des informations et des contenus numériques

Niveau requis : []

Niveau acquis : []

1.2 Évaluer les données, les informations et les contenus numériques

Niveau requis : []

Niveau acquis : []

1.3 Gérer les données, les informations et les contenus numériques

Niveau requis : []

Niveau acquis : []



Table ronde

« Inclusion numérique et formation : expérimenter, reconnaître, certifier »

Animation par Isaline Bourion, Europe Direct

Intervenants :

- **Louise Prouteau**, cheffe de projet coordinatrice Digin Europe- Bordeaux Métropole
- **Sarah Gillery**, cheffe de projet en inclusion numérique et coordinatrice du dispositif métropolitain des CoNum – Bordeaux Métropole
- **Sarah Gourvil**, chargée de projets éducation, jeunesse, numérique - LENA



CONTACTS



Rita Silva Varisco

Directrice du secteur éducation

rsilva@liguenouvelleaquitaine.org



Sarah Gourvil

Chargée de projets éducation, jeunesse, numérique

sgourvil@liguenouvelleaquitaine.org



<https://www.digcompae-erasmus.eu/>

