Grille d’évaluation DIU EE issue du CRCN-Édu :

DOMAINES	
Domaine 1 **ENVIRONNEMENT PROFESSIONNEL** Utiliser le numérique pour agir et se former dans son environnement professionnel	1.1. Communiquer Communiquer avec les acteurs et partenaires de son environnement professionnel – Communiquer avec les canaux et services numériques (messagerie, ENT, etc.) adaptés aux destinataires et aux objectifs visés – Connaître et mettre en œuvre les règles et usages de la communication numérique professionnelle – Connaître les acteurs du numérique dans son environnement professionnel
	1.2. Collaborer Développer une culture du partage et de la collaboration via le numérique dans son environnement professionnel : – Échanger sur des pratiques, co-concevoir des activités, mener collectivement des projets – Partager des connaissances, des expériences pédagogiques, s'entraider et innover entre pairs – Contribuer à une équipe, des réseaux institutionnels ou d'autres communautés professionnelles
	1.3. Se former, développer une veille Participer à des dispositifs de formation et mener une activité de veille : – Choisir et participer à des dispositifs numériques de formation dans le but d'entretenir, de partager et de développer ses compétences – Mener une veille pour s'informer et organiser les informations collectées – Contribuer à un espace de développement professionnel, enrichir sa pratique en s'appuyant sur des services numériques diversifiés
	1.4. Agir en faveur d'un numérique professionnel sûr et responsable Prendre en compte les enjeux du développement durable et de la réglementation en faveur d'un numérique responsable : – Respecter la législation (en particulier le RGPD), les principes éthiques et de sécurité inhérents à l'utilisation des technologies numériques – S'assurer du bien-être physique, psychologique et social des apprenants lorsqu'ils utilisent les technologies numériques – S'informer et adopter des pratiques contribuant à la sobriété numérique
	1.5. Adopter une posture ouverte, critique et réflexive Analyser sa pratique, expérimenter, faire preuve d'esprit critique : – Faire évoluer sa pratique pédagogique numérique à la lumière des travaux de la recherche et de sa communauté – Faire preuve d'ouverture d'esprit et de discernement pour découvrir, tester puis utiliser des approches pédagogiques, des services et des ressources numériques
Domaine 2 **RESSOURCES NUMERIQUES** Sélectionner, créer et gérer des ressources	2.1. Sélectionner des ressources Identifier, évaluer des ressources numériques – Savoir utiliser les services, bases et banques de ressources de son environnement professionnel – Identifier les caractéristiques et les conditions d'utilisation de la ressource, dont l'exception pédagogique – Apprécier la pertinence du recours au numérique en fonction de l'intention pédagogique
	2.2. Concevoir des ressources Modifier et produire des ressources numériques : – Adapter des ressources numériques existantes en tenant compte des licences et des droits associés – Créer ou co-créer de nouvelles ressources éducatives numériques en fonction d'objectifs pédagogiques, des apprenants et du contexte d'apprentissage
	2.3. Gérer des ressources Organiser, protéger et partager des ressources numériques – Structurer (recenser, classer, indexer) le contenu numérique et le mettre à disposition – Connaître, comprendre et utiliser les licences (notamment les licences ouvertes) – Protéger le contenu numérique sensible, respecter le droit d'auteur et la vie privée

Domaine 3 **EDUCATION ENSEIGNEMENT - APPRENTISSAGE** Concevoir, scénariser, mettre en oeuvre et évaluer des situations d'enseignement-apprentissage	3.1. Concevoir Construire des situations d'éducation - enseignement - apprentissage avec des ressources et services numériques – Veiller à l'accessibilité et à la sécurité dès la conception – Planifier, scénariser des apprentissages selon différentes durées et modalités – Adapter les moyens numériques aux publics et objectifs visés – Expérimenter avec une classe ou un groupe de travail de nouveaux formats et pratiques pédagogiques 3.2. Mettre en œuvre Conduire et guider des situations d'éducation - enseignement - apprentissage avec le numérique – Anticiper et organiser les conditions de la mise œuvre d'une activité ou d'un projet – Conduire des activités et des échanges avec les apprenants à l'aide d'outils numériques – Guider et soutenir les apprenants dans les activités d'apprentissage et de formation 3.3. Évaluer au service des apprentissages Concevoir, mettre en œuvre et exploiter des situations d'évaluation à l'aide de services numériques – Utiliser les potentialités des ressources et des services numériques pour diversifier l'évaluation – Recueillir des productions, des données, des traces pour les analyser finement et les exploiter dans la durée – Proposer des retours adaptés aux apprenants, et enrichir les situations d'apprentissage – Présenter des éléments de bilan et d'analyse aux apprenants et aux acteurs de l'équipe à l'aide de moyens numériques adaptés
Domaine 4 DIVERSITÉ ET **AUTONOMIE DES APPRENANTS** Inclure et rendre accessible, différencier et engager les apprenants	4.1. Inclure et rendre accessible Mobiliser les ressources et services numériques pour : – Connaître les grands principes de l'accessibilité – Veiller à l'accessibilité des contenus, ressources et services numériques pour tous les apprenants – Prendre en compte la diversité des apprenants, leurs attentes, leurs habiletés, mais aussi leurs contraintes lors du choix et de l'utilisation des technologies numériques – Dans une logique d'inclusion, mobiliser le numérique au service d'un suivi de chaque apprenant 4.2. Différencier Permettre aux apprenants de suivre des activités et des parcours différenciés à l'aide de ressources et de services numériques : – Proposer aux apprenants des parcours et objectifs d'apprentissage adaptés à leurs besoins – Gérer des temps et des modalités de travail différenciés, pour prendre en compte la diversité des apprenants – Accompagner, aider les apprenants dans la réalisation de leurs travaux, leurs projets, leurs recherches
	4.3. Engager les apprenants Rendre les apprenants acteurs, créatifs, critiques en utilisant les technologies numériques – Favoriser les interactions des apprenants pendant et en dehors de la session d'éducation ou d'apprentissage – Impliquer les apprenants dans des démarches actives et de projet – Développer chez les apprenants le discernement dans l'usage et le choix des outils
Domaine 5 **COMPÉTENCES** NUMERIQUES DES APPRENANTS Développer, évaluer **et certifier les compétences numériques des apprenants**	5.1 Développer les compétences numériques des apprenants Mettre en œuvre des situations d'apprentissages propices au développement des compétences numériques en s'adaptant au contexte : – Connaître les protocoles de son environnement professionnel pour utiliser les outils numériques et obtenir de l'assistance – Adapter la configuration des espaces de travail aux objectifs d'apprentissage ou d'éducation – Articuler les différents temps scolaires et d'apprentissage pour renforcer la maîtrise des compétences numériques dans et hors la classe – Organiser un parcours progressif de formation au numérique
	5.2. Évaluer et certifier Mesurer et attester le degré de maîtrise des compétences numériques des apprenants : – Connaître et maîtriser les compétences numériques définies par le CRCN – Connaître les étapes et outils d'évaluation et de certification des compétences numériques – Recueillir les traces observables des usages numériques au service des apprentissages ou de l'éducation – Accompagner les apprenants dans un processus de certification des compétences numériques