

UE 801 Culture numérique et apprentissages – Grille d'évaluation

Phases	Items	critères	Niveau 1 : 1,5 points maximum par critère	Niveau 2 : 2 points maximum par critère
Phase 1 : Conception	Item 1 : Pertinence de la stratégie pédagogique ou éducative	1.1 Recourir au numérique lorsque cela répond à une problématique d'apprentissage, d'enseignement ou d'éducation.	La problématique, les effets attendus et les limites sur les apprentissages liés à l'utilisation du numérique sont partiellement identifiés.	Les effets attendus et les limites sur les apprentissages liés à l'utilisation du numérique sont décrits et analysés avec des références institutionnelles, professionnelles ou de la recherche.
		1.2 Choisir des moyens / supports / pratiques / outils / ressources / solutions / données numériques sélectionnés par rapport aux objectifs visés et activités prévues.	Les choix sont adaptés et cohérents avec les objectifs de l'activité. (Ils mobilisent les fonctions de base des outils.)	Les choix sont justifiés par rapport aux objectifs de l'activité et liés au profil des élèves.
	Item 2 : Démarche de conception	2.1 Mobiliser le numérique comme moyen de conception et pour formaliser son projet, son scénario	Le projet de scénario est réalisé sous une forme numérique.	Des ressources numériques sont sélectionnées / conçues pour répondre à son projet.
		2.2 Respecter des principes éthiques et juridiques	Le RGPD, les droits d'auteur et la propriété intellectuelle sont pris en compte.	Les apprenants sont conduits à comprendre et à prendre en compte les enjeux juridiques et réglementaires.
	Item 3 : Prise en compte de mon public	3.1 Identifier les compétences numériques des apprenants pré requises et développées	Les compétences numériques des apprenants sont formalisées.	Les compétences numériques des apprenants sont identifiées en faisant le lien avec le CRCN.
		3.2 Prendre en compte des besoins éducatifs particuliers, et identifier les usages, outils et/ou ressources numériques qui permettraient d'y répondre	L'adaptation des ressources, outils ou usages en rapport avec les besoins éducatifs particuliers éventuels des apprenants est questionnée.	Les ressources numériques et les outils utilisés sont envisagés pour des publics spécifiques.
Phase 2 : Mise en œuvre	Item 4 : Enseigner, animer, éduquer	4.1 Préparer et gérer le matériel, les outils, la partie technique	Les ressources matérielles et logicielles que j'ai sélectionnées sont en adéquation avec mon projet et mon contexte.	Une activité alternative a été prévue en cas d'imprévu.
Phase 3 : Retour réflexif	Item 8 : Communication d'une expérience professionnelle	8.2 Être en mesure de faire le point sur les apports professionnels	Les compétences numériques développées sont formalisées.	Les compétences numériques développées sont explicitées en faisant le lien avec le CRCN Édu.

Respect de la mise en forme, des attendus et évaluation du bilan personnel : 4 points maximum.