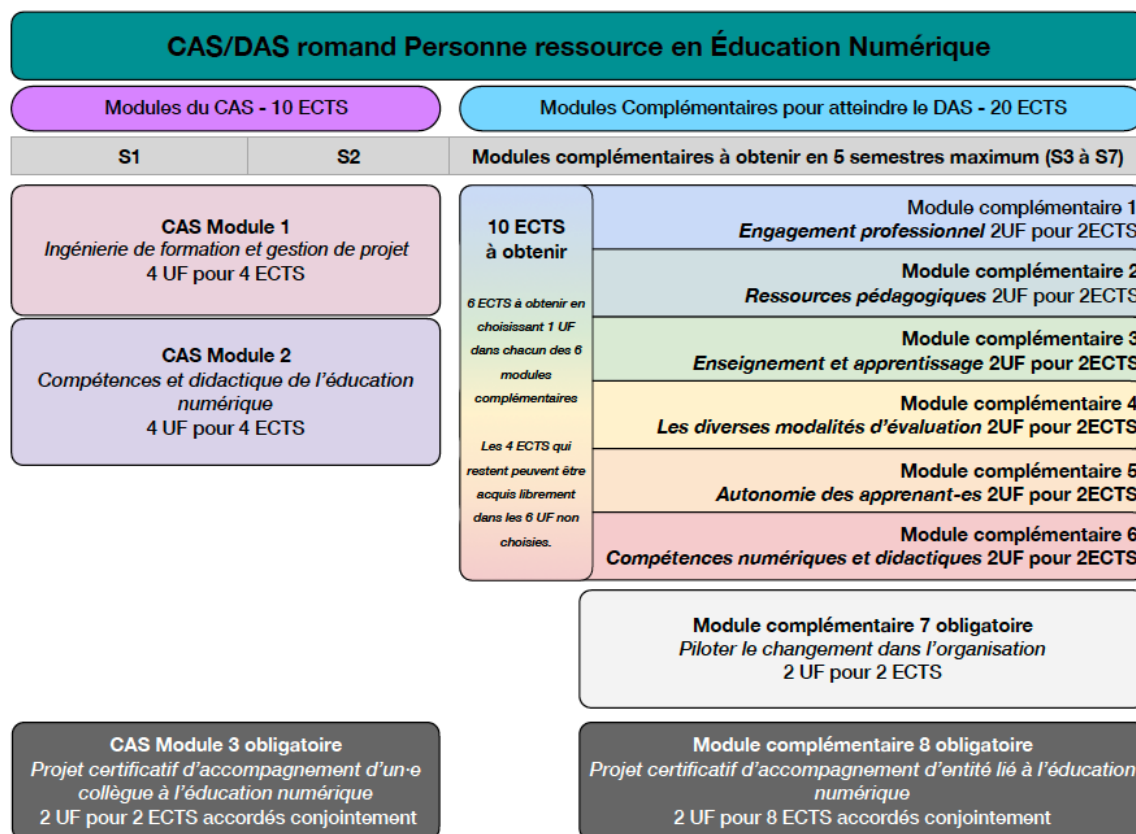


Présentation sommaire du dispositif CAS/DAS romand Personne ressource en Éducation Numérique

Le CAS/DAS romand “personne-ressource en Éducation numérique” proposé par le CAHR se compose d’un CAS de 10 crédits ECTS complété par des modules complémentaires de 20 crédits ECTS amenant au titre du DAS pour un total de 30 crédits ECTS. Ci-dessous un aperçu de l’articulation temporelle du programme d’étude.



Il a été décidé de lier les contenus avec le référentiel de compétences numériques (CIIP, 2021) ainsi qu’avec des compétences liées à l’ingénierie de formation et l’accompagnement d’adultes. Les tableaux ci-dessous donnent un aperçu des différents modules, des thématiques et des objectifs d’apprentissages qui s’y réfèrent notamment pour permettre aux prestataires de se positionner.

Modules de base (CAS)

Les modules du CAS Romand en Éducation Numérique représentent un socle commun. Dans le tableau ci-dessous se trouvent les 3 modules du CAS accompagnés des thématiques à aborder ainsi que la formulation de quelques objectifs de formation.

Module	Unité de formation	ECTS	Objectifs visés (est capable de...)
CAS Module 1	M1UF1. Analyse des besoins pour implémenter	1	Identifier les besoins prioritaires d'un-e enseignant-e en ce qui concerne la mise en œuvre de l'éducation numérique. Cela passe par une maîtrise avérée du cadre

Ingénierie de formation et gestion de projet (IngéFor & GéPro)	l'éducation numérique en classe		réglementaire (PER EdNum, RC EdNum et LIP cantonales).
	M1UF2. Concevoir une formation d'adultes en contexte numérique	1	Concevoir des expériences d'apprentissage pour adultes, orientées par un objectif défini en lien avec l'implémentation de l'éducation numérique à l'échelle locale (école, équipe disciplinaire).
	M1UF3. Adopter une posture de personne-ressource vis-à-vis de ses collègues	1	Adopter une position aidante, soutenante, voire cadrante, pour faciliter le changement individuel. Prendre en considération les enjeux des échanges entre pairs dans un contexte enseignant tout autant que les postures.
	M1UF4. Adopter une posture de facilitation de l'implémentation du numérique	1	Partager une expertise et agir comme facilitateur pédagogique numérique. Cela nécessite de réfléchir aux postures de formateur-riche en général et aux freins possibles du numérique éducatif.
CAS Module 2 Compétences et didactique de l'éducation numérique (Comp & Dida EdNum)	M2UF1. Quelles sont les voies de l'éducation à la citoyenneté numérique ?	1	Soutenir le développement d'une citoyenneté numérique ambitieuse des apprenant·e·s en mobilisant des ressources empruntées au cadre théorique de la didactique de l'éducation à la citoyenneté appliquées au numérique.
	M2UF2. Didactique de la littératie des médias	1	Soutenir le développement des compétences en littératie des médias depuis la production et la réception d'un message (théorie de la réception et sémiologie) jusqu'à la curation de contenus multimodaux.
	M2UF3. Didactique de la science informatique	1	Soutenir le développement des compétences en science informatique en s'appuyant sur le RC Num : pensée algorithmique, analyse réticulaire et gestion de données (Bases et banque de données, OpenData, etc.).
	M2UF4. Soutenir le développement des usages	1	Soutenir le développement des usages efficaces et réfléchis des outils et environnements numériques en tenant compte des enjeux de l'autodidaxie. Intégrer les éléments de détérioration (modèle ASPID).
CAS Module 3 Projet certificatif d'accompagnement d'un·e collègue à l'éducation numérique (ProjCert)	M3UF1. Participer à des communautés de pratique	2	Concevoir un projet de facilitation de l'éducation numérique en utilisant le concept de Communauté de pratique (CoP). L'exemple de la Lesson Study en didactique peut également être mobilisé.
	M3UF2. Projet, rapport et soutenance		Préparation du mémoire et soutenance.

Modules complémentaires – 20 ECTS

En se basant sur le référentiel de compétences numériques (RCNum) de la CIIP, les modules complémentaires permettent d'atteindre le titre de DAS Romand en Education Numérique en obtenant 20 ECTS. Six modules représentant chacune des compétences du RCNum permettent à eux tous d'obtenir 12 ECTS. Le-la participant-e devra au moins valider 1 ECTS dans chaque module. Si les offres d'UF sont suffisantes, les 6 ECTS restants peuvent s'obtenir librement parmi les modules proposés.

Le module 7 intitulé "Piloter le changement dans l'organisation" est obligatoire, car il concerne la gestion de projets d'institutions publiques et la gestion stratégique du changement, compétences nécessaires en ingénierie de formation et accompagnement de projet en lien avec le numérique.

Un 8e et dernier module de 8 ECTS amènera l'étudiant-e à accompagner une entité organisationnelle liée à la formation et l'éducation dans un projet lié à l'éducation numérique.

Dans le tableau ci-dessous se trouvent les 8 modules complémentaires accompagnés des thématiques à aborder ainsi que la formulation de quelques objectifs de formation.

Module	Unité de formation	ECTS	Objectifs visés (est capable de...)
Module complémentaire 1 Engagement professionnel (EngPro)	MC1UF1. Organisation d'une veille pédago-numérique	1	Organiser une veille pédago-numérique efficiente et mutualisable en utilisant les outils permettant de générer des flux RSS, les réseaux sociaux ou encore les newsletters du champ.
	MC1UF2 Les enjeux éthiques du numérique	1	Questionner la numérisation des phénomènes de société et leur impact sur l'émancipation individuelle et collective en intégrant les questions de soutenabilité, de genre dans un perspective d'empowerment.
Module complémentaire 2 Ressources pédagogiques (RessPed)	MC2UF1 Modification de ressources et droit d'auteurs-trices	1	Créer ou modifier des ressources multimédias (images, sons, vidéos...) dans le respect des droits des auteurs-trices alors que l'IA générative questionne ce principe. Prise en considération des différentes licences CC, du principe DOI.
	MC2UF2 Mutualisations de ressources éducatives libres	1	Partager des ressources éducatives de sorte que leur appropriation par autrui soit facilitée (curation de contenus).
Module complémentaire 3 Enseignement et apprentissage (EnsApp)	MC3UF1 Enseigner à l'aide du numérique 1 – Viser la plus-value	1	Intégrer les outils et environnements numériques en anticipant les plus-values souhaitées et les écueils à éviter. Intégrer également le contexte d'appropriation enseignante : entre technophilie et technophobie.
	MC3UF2 Enseigner à l'aide du numérique 2 – Pédagogie de projet et interdisciplinarité	1	Organiser des projets pédagogiques interdisciplinaires rendus possibles grâce aux outils et environnements numériques. L'évolution des plans d'études et des stratégies nationales, intercantionales et cantonales.
Module complémentaire 4 Les diverses modalités d'évaluation	MC4UF1 Collection et exploitation de traces d'apprentissage	1	Identifier les traces à collecter, les collecter et les analyser pour documenter les productions d'apprenant-e-s et les processus d'apprentissage.

(Evals)	MC4UF2 Feedbacks en contexte numérique	1	Donner des feedbacks réguliers tirant profit des opportunités des outils et environnements numériques.
Module complémentaire 5 Autonomie des apprenant·e·s (AutoAppr)	MC5UF1 Rendre l'éducation numérique accessible à toutes et tous	1	Accessibilité de l'instruction en prenant en compte l'éducation des barrières, les questions d'égalité-équité (compensation des désavantages) et la documentation des effets de la mise en place de dispositifs.
	MC5UF2 Pluralité des expériences d'apprentissage	1	Pluralité des expériences d'apprentissage dans un contexte de numérisation de la forme scolaire. Comprendre la forme scolaire et ses variations.
Module complémentaire 6 Compétences numériques et didactiques (CompDidaNum)	MC6UF1 Approfondissement de la didactique de la science informatique	1	Concevoir et mutualiser des enseignements didactiquement fondés pour le développement des compétences en science informatique.
	MC6UF2 Approfondissement de la didactique de la littératie des médias	1	Concevoir et mutualiser des enseignements didactiquement fondés pour le développement des compétences de littératie des médias.
Module obligatoire 7 Piloter le changement dans l'organisation (PilChangOrg)	MC7UF1 Gestion de projet d'institutions publiques	1	S'approprier les outils de base de la gestion de projet et les processus associés.
	MC7UF2 Gestion stratégique du changement	1	S'approprier les concepts de base du changement et de l'accompagnement institutionnel en prenant en compte la mobilisation des enseignant-es. Gestion du changement dans un contexte d'évolution des politiques éducatives.
Module obligatoire 8 (projet) Projet certificatif d'accompagnement d'entité lié à l'éducation numérique (ProjAccEnt)	MC8UF1 Initier et piloter des communauté de pratique	8	Développer des communautés de pratiques traitant des gestes pédagogique-numériques. Clarifier la notion de travail collectif et de coopération professionnelle au sein d'une institution de formation.
	MC8UF2 Projet, mémoire et soutenance		Concevoir un projet de facilitation de l'éducation numérique et défendre ce projet lors d'une soutenance. La gestion de projet dans le milieu de l'éducation : les outils utiles à la gestion d'un projet (trello, etc.).