

## Objectifs du CAS-DAS romand personne ressource en éducation numérique

### Modules de base (CAS) – 10 ECTS

Module	Unité de formation	Objectifs visés (est capable de...)
<b>CAS</b> <b>Module 1</b> Ingénierie de formation et gestion de projet ( <i>IngéFor &amp; GéPro</i> )  <b>4 ECTS</b>	<b>M1UF1.</b> Analyse des besoins pour implémenter l'éducation numérique en classe	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 réglementaire (PER EdNum, RC EdNum et LIP cantonales).
	<b>M1UF2.</b> Concevoir une formation d'adultes en contexte numérique	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).
	<b>M1UF3.</b> Adopter une posture de personne-ressource vis-à-vis de ses collègues	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.
	<b>M1UF4.</b> Adopter une posture de facilitation de l'implémentation du numérique	Partager une expertise et agir comme facilitatriceur péda-go-numérique. Cela nécessite de réfléchir aux postures de formateur-riche en général et aux freins possibles du numérique éducatif.
<b>CAS</b> <b>Module 2</b> Compétences et didactique de l'éducation numérique ( <i>Comp &amp; Dida EdNum</i> )  <b>4 ECTS</b>	<b>M2UF1.</b> Quelles sont les voies de l'éducation à la citoyenneté numérique ?	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.
	<b>M2UF2.</b> Didactique de la littératie des médias	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.
	<b>M2UF3.</b> Didactique de la science informatique	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.).
	<b>M2UF4.</b> Soutenir le développement des usages	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).
<b>CAS</b> <b>Module 3</b> Projet certificatif d'accompagnement d'un·e collègue à l'éducation numérique (ProjCert)  <b>2 ECTS</b>	<b>M3UF1.</b> Participer à des communautés de pratique	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.
	<b>M3UF2.</b> Projet, rapport et soutenance	Préparation du mémoire et soutenance.

## Modules complémentaires – 20 ECTS

Module	Unité de formation	Objectifs visés (est capable de...)
<b>Module complémentaire 1</b> Engagement professionnel <i>(EngPro)</i>  <b>2 ECTS</b>	<b>MC1UF1.</b> Organisation d'une veille pédagog-numérique	Organiser une veille pédago-numérique efficace et mutualisable en utilisant les outils permettant de générer des flux RSS, les réseaux sociaux ou encore les newsletters du champ.
	<b>MC1UF2</b> Les enjeux éthiques du numérique	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.
<b>Module complémentaire 2</b> Ressources pédagogiques <i>(RessPed)</i>  <b>2 ECTS</b>	<b>MC2UF1</b> Modification de ressources et droit d'auteurs-trices	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.
	<b>MC2UF2</b> Mutualisations de ressources éducatives libres	Partager des ressources éducatives de sorte que leur appropriation par autrui soit facilitée (curation de contenus).
<b>Module complémentaire 3</b> Enseignement et apprentissage <i>(EnsApp)</i>  <b>2 ECTS</b>	<b>MC3UF1</b> Enseigner à l'aide du numérique 1 – Viser la plus-value	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.
	<b>MC3UF2</b> Enseigner à l'aide du numérique 2 – Pédagogie de projet et interdisciplinarité	Organiser des projets pédagogiques interdisciplinaires rendus possibles grâce aux outils et environnements numériques. L'évolution des plans d'études et des stratégies nationales, intercantonales et cantonales.
<b>Module complémentaire 4</b> Les diverses modalités d'évaluation <i>(Evals)</i>  <b>2 ECTS</b>	<b>MC4UF1</b> Collection et exploitation de traces d'apprentissage	Identifier les traces à collecter, les collecter et les analyser pour documenter les productions d'apprenant·e·s et les processus d'apprentissage.
	<b>MC4UF2</b> Feedbacks en contexte numérique	Donner des feedbacks réguliers tirant profit des opportunités des outils et environnements numériques.
<b>Module complémentaire 5</b> Autonomie des apprenant·e·s <i>(AutoAppr)</i>  <b>2 ECTS</b>	<b>MC5UF1</b> Rendre l'éducation numérique accessible à toutes et tous	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.
	<b>MC5UF2</b> Pluralité des expériences d'apprentissage	Pluralité des expériences d'apprentissage dans un contexte de numérisation de la forme scolaire. Comprendre la forme scolaire et ses variations.
<b>Module complémentaire 6</b> Compétences numériques et didactiques <i>(CompDidaNum)</i>	<b>MC6UF1</b> Approfondissement de la didactique de la science informatique	Concevoir et mutualiser des enseignements didactiquement fondés pour le développement des compétences en science informatique.
	<b>MC6UF2</b>	

<b>2 ECTS</b>	Approfondissement de la didactique de la littératie des médias	Concevoir et mutualiser des enseignements didactiquement fondés pour le développement des compétences de littératie des médias.
<b>Module obligatoire 7</b> Piloter le changement dans l'organisation ( <i>PilChangOrg</i> )  <b>2 ECTS</b>	<b>MC7UF1</b> Gestion de projet d'institutions publiques	S'approprier les outils de base de la gestion de projet et les processus associés.
	<b>MC7UF2</b> Gestion stratégique du changement	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.
<b>Module obligatoire 8 (projet)</b> Projet certificatif d'accompagnement d'entité lié à l'éducation numérique ( <i>ProjAccEnt</i> )  <b>8 ECTS</b>	<b>MC8UF1</b> Initier et piloter des communautés de pratique	Développer des communautés de pratiques traitant des gestes pédago-numériques. Clarifier la notion de travail collectif et de coopération professionnelle au sein d'une institution de formation.
	<b>MC8UF2</b> 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.).