

Accompagner les compétences numériques des étudiants et étudiantes dans le supérieur

4 février 2026

Martin Biot
Conseiller pédagogique au numérique
martin.biot@uclouvain.be

[← Quitter](#)

Rejoindre cet événement Wooclap





- 1 Allez sur wooclap.com
- 2 Entrez le code d'événement dans le bandeau supérieur

Code d'événement

COMPNUM0402

 Activer les réponses par SMS

[Copier le lien de participation](#)

wooclap

Votes  / 1 

Messages

 100% 



0 





Qu'est-ce qu'une compétence numérique ?

« La compétence numérique implique l'utilisation confiante, critique et responsable des technologies numériques et l'engagement à leur égard aux fins de l'apprentissage, du travail et de la participation à la société. Elle comprend l'éducation à l'information et aux données, la communication et la collaboration, l'éducation aux médias, la création de contenu numérique (y compris la programmation), la sécurité (y compris le bien-être numérique et les compétences liées à la cybersécurité), les questions liées à la propriété intellectuelle, la résolution de problèmes et l'esprit critique » ([recommandation du Conseil sur les compétences clés pour l'éducation et la formation tout au long de la vie](#), 22 mai 2018, ST 9009 2018 INIT).

Source : DigComp 2.2 Le cadre de compétences numériques pour les citoyens, https://digitalskills.lu/wp-content/uploads/2024/06/DigiComp2.2_FR.pdf

CONNAISSANCES

Ce terme reprend le résultat de l'assimilation de l'information par l'apprentissage. La connaissance est l'ensemble des faits, des principes, des théories et des pratiques qui sont liés à un domaine de travail ou d'étude.



→ Dans le DigComp 2.2, les exemples de connaissances suivent le libellé de : *Conscient de..., Connaît le..., Comprend que..., etc.*

COMPETENCES

Elles reprennent la capacité d'appliquer les connaissances et d'utiliser le savoir-faire pour accomplir des tâches et résoudre des problèmes. Dans le contexte du cadre européen des certifications, les compétences sont décrites comme cognitives (impliquant l'utilisation de la pensée logique, intuitive et créative) ou pratiques (impliquant la dextérité manuelle et l'utilisation de méthodes, de matériaux, d'outils et d'instruments).



→ Dans le DigComp 2.2, les exemples de compétences suivent le libellé de : *Savoir faire ..., Capable de faire..., Recherches..., etc.*

ATTITUDES

Elles sont conçues comme les facteurs de motivation de la performance, la base d'une performance compétente continue. Elles comprennent des valeurs, des aspirations et des priorités.



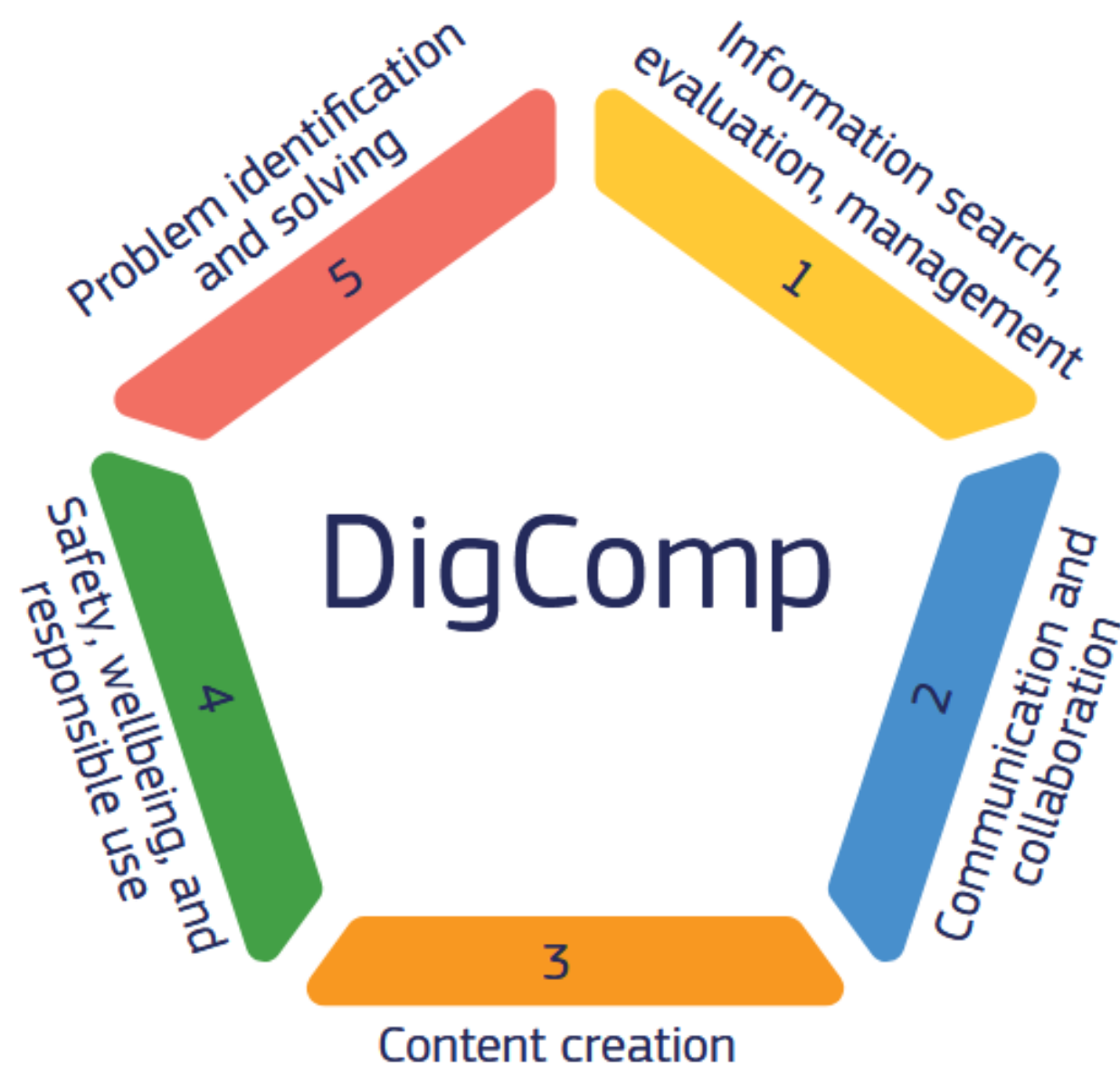
→ Dans le DigComp 2.2, les exemples d'attitude suivent le libellé de : *Ouvert à..., Curieux de..., Pèse les avantages et les risques..., etc.*

Le référentiel DigComp



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

Le référentiel DigComp 3.0



- 1**
 - 1.1 Browsing, searching, filtering
 - 1.2 Evaluating
 - 1.3 Managing
- 2**
 - 2.1 Interacting
 - 2.2 Sharing
 - 2.3 Engaging in citizenship
 - 2.4 Collaborating
 - 2.5 Digital behaviour
 - 2.6 Digital identity
- 3**
 - 3.1 Developing
 - 3.2 Integrating and re-elaborating
 - 3.3 Copyright and licenses
 - 3.4 Computational thinking and programming
- 4**
 - 4.1 Devices
 - 4.2 Personal data and privacy
 - 4.3 Wellbeing
 - 4.4 Environment
- 5**
 - 5.1 Technical problems
 - 5.2 Needs and technological responses
 - 5.3 Creative solutions
 - 5.4 Digital competence needs

21 compétences

523 acquis d'apprentissage

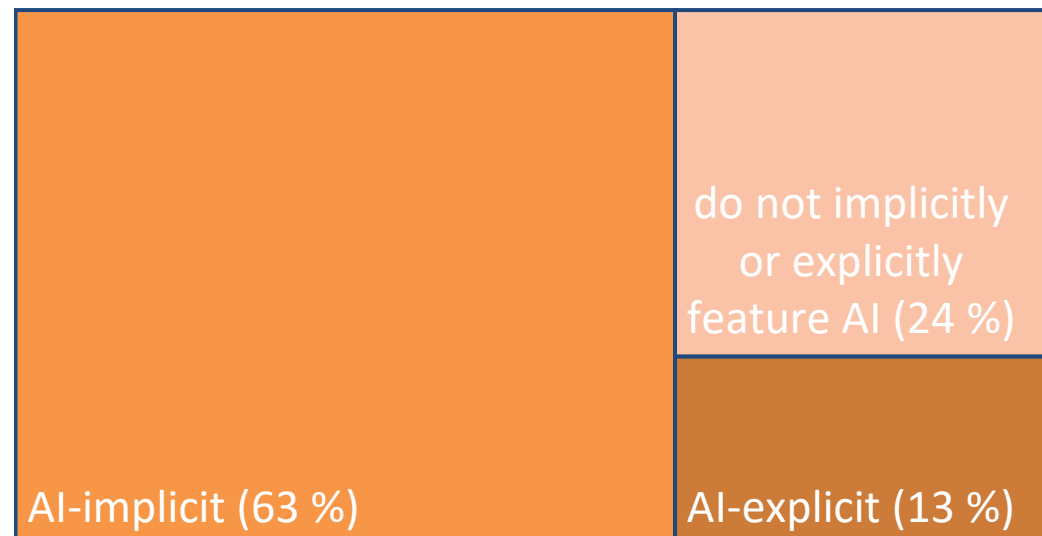
4 niveaux

Table 3. DigComp 3.0 proficiency level descriptions and purposes.

Proficiency Level	Short description of competence acquisition	Purpose
Basic	At basic level, individuals remember and implement simple tasks with guidance as needed.	To support personal, learning and/or working goals and participate in society.
Intermediate	At intermediate level, individuals identify and implement well-defined tasks and solve well-defined problems autonomously.	To support personal, learning and/or working goals and participate autonomously in society.
Advanced	At advanced level, individuals assess and apply solutions to a variety of complex tasks autonomously and adapt to a variety of contexts to evaluate and execute tasks appropriately, guiding others if and as required.	To support personal, learning and/or working goals, participate effectively in society, and manage or support others in achieving their goals.
Highly advanced ⁹	At highly advanced level, individuals assess, evaluate and resolve highly complex or specialised problems to create new solutions or adapt existing ones, leading and guiding others if and as required.	To support personal, learning and/or working goals, help others to participate effectively in society, lead or support others to achieve complex goals, and/or lead or contribute to improvements in or new solutions for highly complex problems.

Source: JRC own elaboration.

Intelligence artificielle



do not implicitly
or explicitly
feature AI (24 %)

Du DigComp à Pix

Informations et données

Mener une recherche et une veille d'information

Gérer des données

Traiter des données

Communication et collaboration

Interagir

Partager et publier

Collaborer

S'insérer dans un monde numérique

Création de contenu

Développer des documents textuels

Développer des documents multimédias

Adapter des documents à leur finalité

Programmer

Protection et sécurité

Sécuriser l'environnement numérique

Protéger les données personnelles et la vie privée

Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

Environnement numérique

Résoudre des problèmes techniques

Construire un environnement numérique

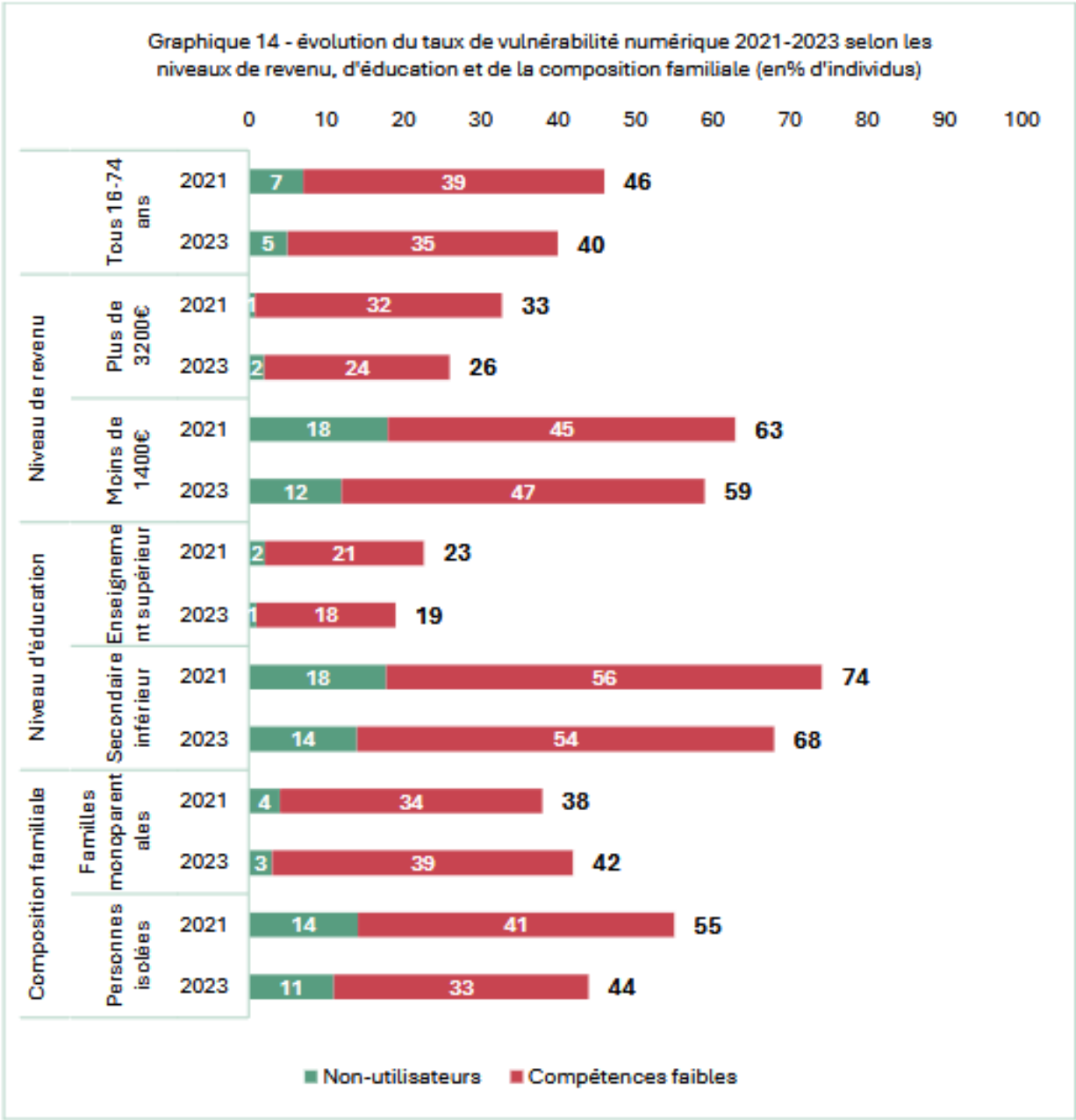


40 % des Belges

sont en situation de vulnérabilité numérique

Baromètre de l'inclusion numérique 2024

Ce que nous dit le Baromètre de l'inclusion numérique



Source : calculs IACCHOS, UCLouvain, d'après les enquêtes Statbel 2021 et 2023.

Baromètre de l'inclusion numérique 2024

Revenus

Diplôme

Statut socio-professionnel

Capital culturel

Age ?

Constats

- Les compétences numériques ne sont **pas stables** (évolution rapide nécessitant une réappropriation constante).

Les outils et usages se diversifient de plus en plus.

- Mythe du **digital native**
- Il y a des **liens** entre la vulnérabilité numérique et les **inégalités sociales**.
- Question de **matériel** : les compétences numériques ont tendance à diminuer chez les citoyens qui n'utilisent qu'un smartphone pour se connecter à Internet.
- L'**intelligence artificielle** accroît les inégalités numériques.
Surestimation de la perception de compétence ?

L'enjeu : donner du sens à la tâche

Je réalise cette tâche car
cela me procure un
certain plaisir

Je réalise cette tâche
car elle m'est ou me
sera utile

Je réalise cette tâche
car elle me permet de
me sentir compétent

La réalisation de cette
tâche est un bon
rapport coût-bénéfices

Eccles et Wigfield, 2006 ; De Clercq et al., 2023

L'accompagnement

	Modalités de l'accompagnement pédagogique					
Pour qui ? La population visée	Toute la population	Une population à risque		Une population en difficulté	Un population en décrochage	
Quand ? Le moment	Dans le secondaire	Avant entrée supérieur		Début 1 ^{ère} année	En cours 1 ^{ère} année	Après première évaluation
Par qui ? Les intervenants	Professeur Assistant	Attaché encadrement	Professionnel accompagnateur		Expert Enseignant secondaire	Étudiant année sup.
Sur quoi ? L'objet	Appropriation des contenus		Développement des méthodes de travail		Intégration universitaire	Construction du projet personnel
Pourquoi ? La fonction	Information		Prévention		Remédiation	Accompagnement formatif
Avec quoi ? Les moyens	Syllabus - Manuel		Entretien individuel		CD Rom - Logiciel	TIC
Où ? Le lieu	Auditorium	Salle de cours Salle info.		Bureau	Bibliothèque Salle de travail	Domicile

Grille de modalités de l'accompagnement pédagogique (Houart et coll., 2011 ; Salmon et coll., 2004) in De Clercq, M., Jacquemart, J., Salmon, A. & Bachy, S. (2022). Favoriser l'évaluation des pratiques d'accompagnement de l'étudiant dans l'enseignement supérieur : entre clarification conceptuelle et discussion méthodologique. *Revue des sciences de l'éducation*, 48(3). <https://doi.org/10.7202/1100676ar>

Bibliographie

Bachy, S. (2024). Vulnérabilité numérique : Un enjeu pour l'aide à la réussite. *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire*, 21(1), 1-24. <https://doi.org/10.18162/ritpu-2024-v21n1-01>

Brotcorne, P. & Ponnet, K.. (s. d.) (2024). Baromètre de l'inclusion numérique 2024. *Fondation Roi Baudouin*. https://media.kbs-frb.be/nl/media/11919/Barom%C3%A8tre%20de%20l%27Inclusion%20Num%C3%A9rique%202024_Publication

Cosgrove, J. and Cachia, R., DigComp 3.0: European Digital Competence Framework - Fifth Edition, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2025, <https://data.europa.eu/doi/10.2760/0001149>, JRC144121

De Clercq, M., Jacquemart, J., Salmon, A., & Bachy, S. (2022). Favoriser l'évaluation des pratiques d'accompagnement de l'étudiant dans l'enseignement supérieur : Entre clarification conceptuelle et discussion méthodologique. *Revue des sciences de l'éducation*, 48(3). <https://doi.org/10.7202/1100676ar>

De Clercq, M., Frenay, M., Wouters, P., & Raucent, B. (2022). *Pédagogie active dans l'enseignement supérieur : Description de pratiques et repères théoriques*. Peter Lang.

UMons, Référentiel des compétences numériques de la communauté étudiante (2025). <https://web.umons.ac.be/app/uploads/2025/09/Referentiel-des-competences-numeriques-de-la-communaute-etudiante-UMONS-Aout-2025.pdf>

Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y., DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes, EUR 31006 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2022, <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>

MERCI POUR VOTRE ATTENTION

Exemple 1 : Pix, un outil de diagnostic

Question 1 / 5

Les identifiants de connexion d’Austin pour différents services en ligne sont affichés ci-dessous.
L’adresse électronique et le mot de passe des utilisateurs du site **Jardins & Sapins** ont été dévoilés.
Sélectionnez les **deux comptes** pour lesquels Austin doit changer le mot de passe **le plus rapidement possible**.

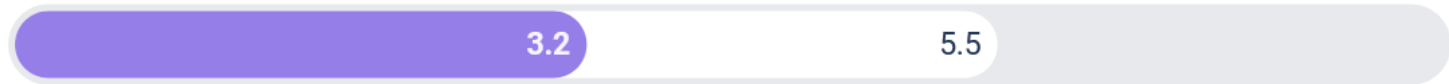


Analyse de résultats

Analysez par compétence ou par sujet, le positionnement de vos participants dans cette campagne qui porte sur une sélection de sujets du référentiel Pix.
Le positionnement reflète le niveau moyen atteint par les participants, par rapport au niveau maximal accessible dans cette campagne.
Toutes les données présentées proviennent des participations partagées et non-supprimées des campagnes d’évaluation et sont actualisées à chaque visite.

Positionnement global

Le positionnement global est le niveau moyen atteint par les participants (barre violette) par rapport au maximum qu’ils auraient pu atteindre dans cette campagne (barre blanche).



Correspondance des niveaux

- 1 ou 2 : Novice
- 3 ou 4 : Indépendant
- 5 ou 6 : Avancé
- 7 ou 8 : Expert

[En savoir plus sur les niveaux.](#)

Positionnement détaillé

Ci-dessous, retrouvez les sujets de la campagne et leurs descriptifs ainsi que le positionnement des participants.

Vue par : **Sujets** Compétences

1.1 - Mener une recherche et une veille d’information

Nom et descriptif du sujet	Positionnement	Niveau
Indices de qualité d'une page web Repérer et interpréter les indices de qualité d'une page web	<div><div></div><div>3,9</div><div>6</div></div>	Indépendant
Publicité et moteur de recherche Interpréter la présence de publicité dans les résultats d'un moteur de recherche	<div><div></div><div>3,2</div><div>4</div></div>	Indépendant