



# **L'enjeu des compétences numériques et l'évolution des métiers**

Centre de validation des compétences - 16/10/2023

# Ne pas confondre

1. Compétences IT (e-CF4)
2. Compétences numériques (DigComp)

# 1.1. Compétences IT et l'enjeu des pénuries

- 15,6% des étudiants FWB dans filières STEM (chiffres ARES 2017-2018), contre 23% pour la moyenne EU
  - 24,3% de jeunes femmes dans les filières STEM et 8,5% dans les filières informatiques
- Pénurie de 16.000 profils IT en Belgique en 2018 à 30.000 en 2030 selon Agoria
  - NEET: « En Wallonie, en 2016, 16,4 % des 18-24 ans ne sont ni à l'emploi et ne suivent ni enseignement, ni formation » (IWEPS)

# 1.2. Lutte contre les pénuries de vocations

- WallCode: initier les jeunes dès le plus jeune âge...
  - Animations en/de classe: Kodo Wallonie, Kaleidi, SparkHO! (ex-Le Pass), Interface3 Namur, CDC TIC
  - Activités parascolaires: Coder dojo Belgium
- Ressources:
  - Guide WallCode: <https://content.digitalwallonia.be/post/20191220152612/Cahier-animateur-ASBL-Hypothèse-FINALOK-print.pdf>
  - Algo-Bot (V2): <https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/algo-bot-mobile/>
  - 117 propositions d'activités d'apprentissage FMTTN : <https://support-fmtnn.be>

#wallcode

digital  
wallonia  
.be



PP disabled - Average fps with all details: 9 - ratio : 0.6 - 38.5 ms (26 fps)



ALGO BOT

Options

Jouer

Quitter

# Le référentiel FMTTN



## 3e primaire

Le numérique est présent dès la 3e primaire. Les élèves exerceront leurs compétences en "Informations et données" et dans le champ "Création de contenus".

## 4e primaire

Cette deuxième année d'apprentissage du numérique inclura également la découverte des objets technologiques en plus des champs vus en 3e primaire.

## 5e primaire

En plus de l'invariable domaine "Création de contenus", la cinquième année introduira le pan "Communication et collaboration".

## 6e primaire

Cette dernière année de primaire proposera de travailler sur les thématiques "Objets technologiques", "Création de contenus" et "Sécurité".

## 1ere secondaire

Le programme FMTTN couvre toutes les thématiques numériques et technologiques cette année. Les cinq champs seront travaillés.

## 2e secondaire

Face à un programme plus léger que l'année précédente, les élèves de 2e secondaire seront amenés à découvrir les champs "Objets technologiques", "Informations et données" ainsi que "Création de contenus".

## 3e secondaire

Accompagnées du pan "Création de contenus", les thématiques "Objets technologiques" et "Communication et collaboration" seront à l'ordre du jour pour cette dernière année du tronc commun.

# 1.3. Lutte contre les pénuries sur le marché de l'emploi

- Job IT day by Numeria
- Ecoles de la « seconde chance » pour NEET: E19, BeCode, MolenGeek, Sirius...
  - Pédagogies actives
  - Parcours modulaires
  - Focus gender
  - No degree



# 1.4. Compétences IT et évolutions métiers





# 2.1. Compétences numériques pour tou.te.s



DigComp 2.2 : cadre européen de littératie numérique

- 21 compétences clés
- 5 volets
- 8 niveaux
- Consensus EU et belge



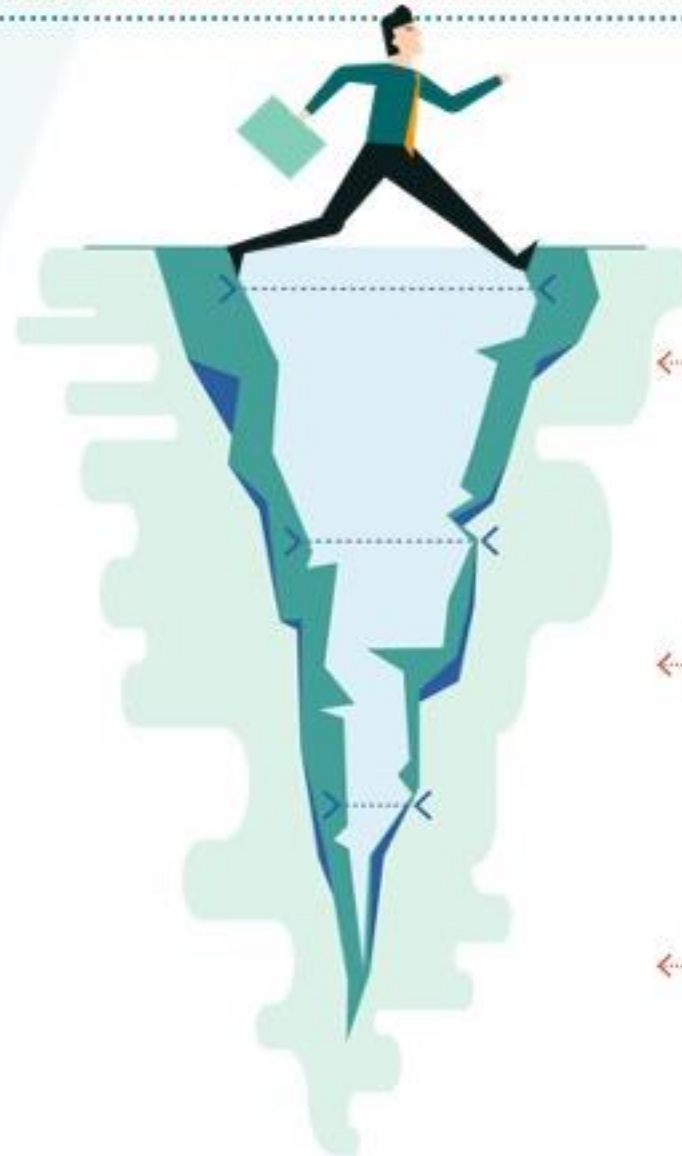
<https://start-digital.be/digcomp>

## 2.2. Enjeux des compétences numériques DigComp

D'après l'Europe:

- Compétences transversales clés pour « vivre, travailler, s'épanouir »
- 90% des emplois nécessitent actuellement des compétences numériques (transversales)
- 44,5% des européens ont des compétences numériques lacunaires et 42% d'entre eux sont sans emploi (sans parler du simple accès aux droits fondamentaux)

## Trois degrés de fracture numérique



Fracture numérique  
de 3<sup>e</sup> degré

**32%**

des citoyens « éloignés  
du numérique »

Fracture numérique  
de 2<sup>e</sup> degré

**18%** (-3)

des citoyens avec une  
maturité numérique « faible »

Fracture numérique  
de 1<sup>er</sup> degré

**6%** (-4)

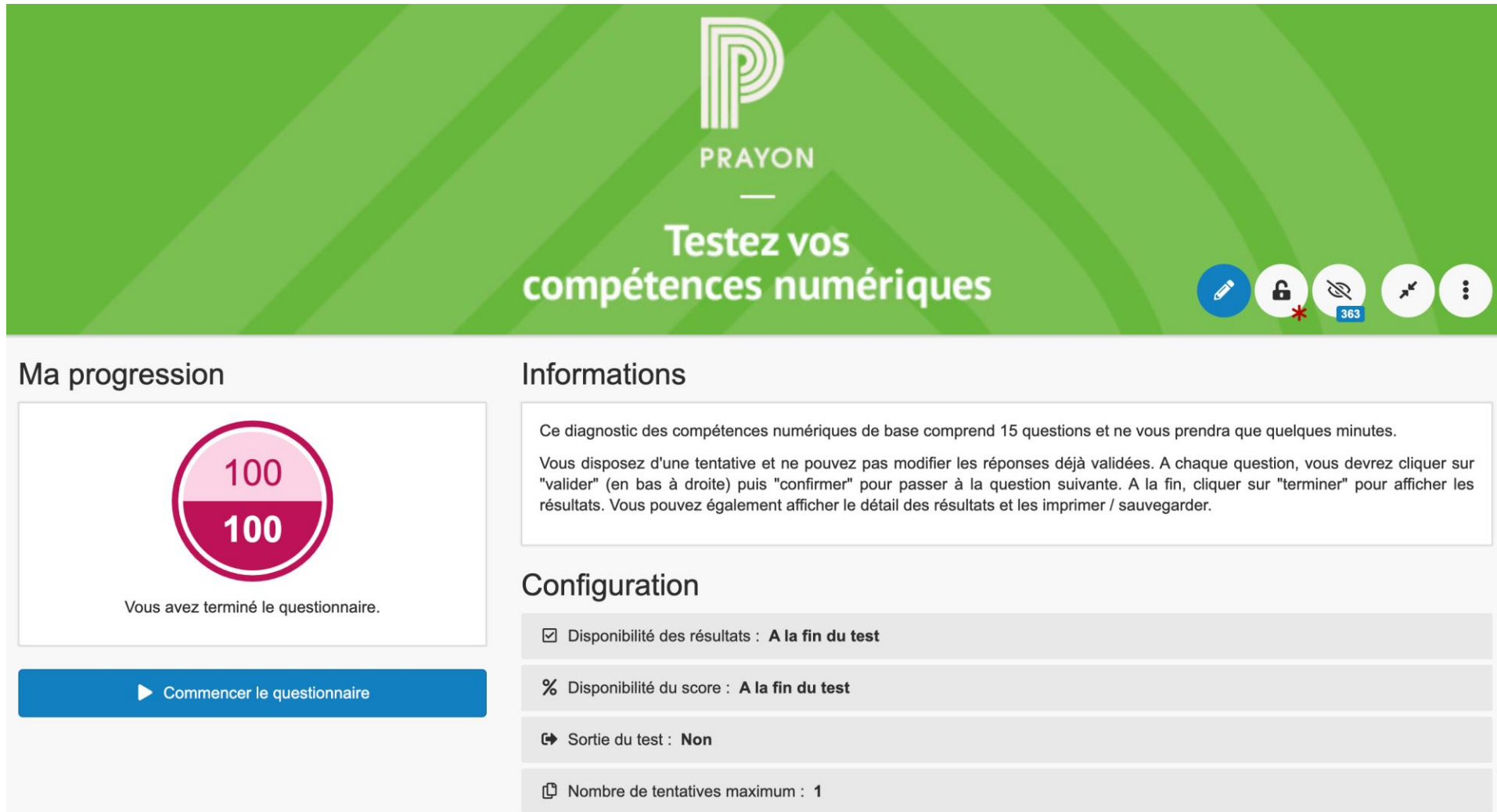
des ménages sans  
connexion Internet

# Les enseignements de l'asbl Lire & écrire

« Les dits "fracturés numériques" développent des "usages numériques", certes "faibles" centrés sur l'utilisation du smartphone, la consommation de vidéo et l'utilisation des réseaux sociaux... Leurs principales difficultés relèvent surtout d'une maîtrise insuffisante des compétences en lecture et écriture »



## 2.3. Compétences numériques : l'exemple de Prayon



The screenshot shows the Prayon digital skills assessment interface. At the top, there is a green header with the Prayon logo (a stylized 'P') and the text "PRAYON" and "Testez vos compétences numériques". To the right of the header are five circular icons: a pencil, a lock with a red asterisk, a document with a checkmark and the number 363, a cursor, and a three-dot menu.

**Ma progression**

100  
100

Vous avez terminé le questionnaire.

▶ Commencer le questionnaire

**Informations**

Ce diagnostic des compétences numériques de base comprend 15 questions et ne vous prendra que quelques minutes.

Vous disposez d'une tentative et ne pouvez pas modifier les réponses déjà validées. A chaque question, vous devrez cliquer sur "valider" (en bas à droite) puis "confirmer" pour passer à la question suivante. A la fin, cliquer sur "terminer" pour afficher les résultats. Vous pouvez également afficher le détail des résultats et les imprimer / sauvegarder.

**Configuration**

- Disponibilité des résultats : **A la fin du test**
- Disponibilité du score : **A la fin du test**
- Sortie du test : **Non**
- Nombre de tentatives maximum : **1**

## 2.4. Comment rencontrer l'enjeu des compétences numériques DigComp

Enjeu softskills plus qu'une question technique

=> gagner en confiance face numérique, développer ses capacités d'adaptation, sa persévérance et sa débrouillardise/autonomie face au numérique (mindset orienté DIY et problem solving)

# 2.5. Tester les compétences DigComp: benchmarking

- 123 digit (WeTechCare / FRB): <https://www.123digit.be/fr/apprendre/>
- Outil CHOQ (CHOQ asbl): <https://www.choq.be>
- DigiChallenge (AdN): <https://digichallenge.digitalwallonia.be>
- DigiCoach (DigiScan, DigiSkills, etc.)(Agoria):  
<https://www.agoria.be/fr/themes/digitalisation/digitalisation-des-entreprises/digicoach>
- DigiScore (AdN): <https://digiscore.digitalwallonia.be>
- Digital Duel (FR): <https://www.digitalduel.be>
- Digital Skills Scan (AdN / Forem): <https://www.digitalwallonia.be/digiscore-upskills>
- Test numérique (ENI): <https://www.eni-elearning.com/fr/test-numerique/>
- EuroPass CV (EU): <https://europa.eu/europass/digitalskills/screen/home?lang=fr>
- Mon profil (Forem): <https://www.leforem.be/particuliers/placer-mon-profil-en-ligne.html>
- MyDigiSkills (EU): <https://mydigiskills.eu>
- PIX (FR / FWB): <https://pix.org>
- Safe on web (.be) : <https://campagne.safeonweb.be/fr/testez-votre-sante-digitale>
- SEPHIE (EU): <https://education.ec.europa.eu/self-reflection-tools/schools-go-digital>
- SPF BOSA (SPF Stratégie et Appui): <https://bosa.belgium.be/fr>
- Tanu (FR): <https://digitalskills.tanu.io>
- TOSA digcomp (TOSA): [https://www.tosa.org/FR/certification-digcomp?sbj\\_id=217](https://www.tosa.org/FR/certification-digcomp?sbj_id=217)
- ...

Critères:

#positionnement

#orientation

#validation

#autoformation

#valorisation

#base

#sanslogin

#suivi

...

## 2.6. Tester les compétences DigComp: des complémentarités plutôt que des overlaps

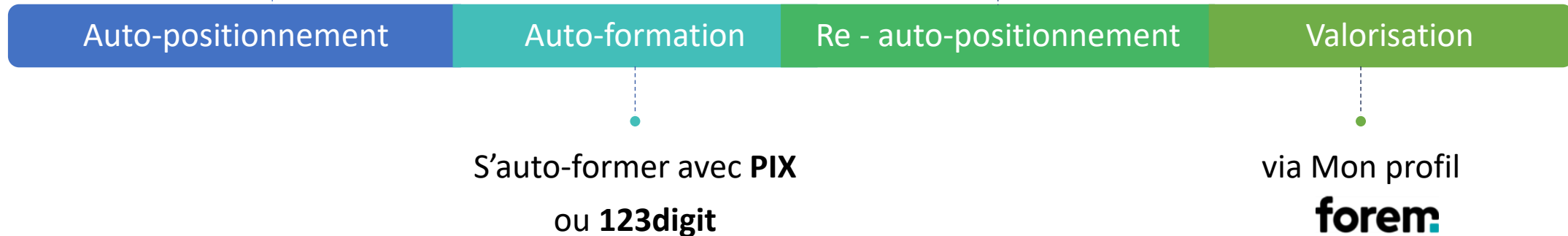
Outils	Orienta- tion	Auto- formation	Validation	Valorisa- tion	Focus niv de base	Comp plutôt PRO	Comp plutôt citoyennes	Feedback perso	Interface admin pour suivi	Remarque
123 digit	x	x			x		x	x	x	
Digi Challenge	x				x		x	x		Sans login/mdp
Digital Skills Scan	x				x	x		x	(sur demande)	Sans login/mdp
ENI numérique			x			x		x	x	
Europass CV / mydigiskill s.eu	x			x				x		auto- déclaratif
Mon profil Forem				x					x	
PIX		x	(x)				x	x	x	
TOSA digcomp			x			x		x	x	



# Pistes d'articulation: Parcours en autonomie\*

Se positionner avec le **DigiChallenge**  
ou le **Digital Skills Scan** pour  
découvrir des ressources existantes  
pour s'informer, se former...

Pour mesurer ses progrès...

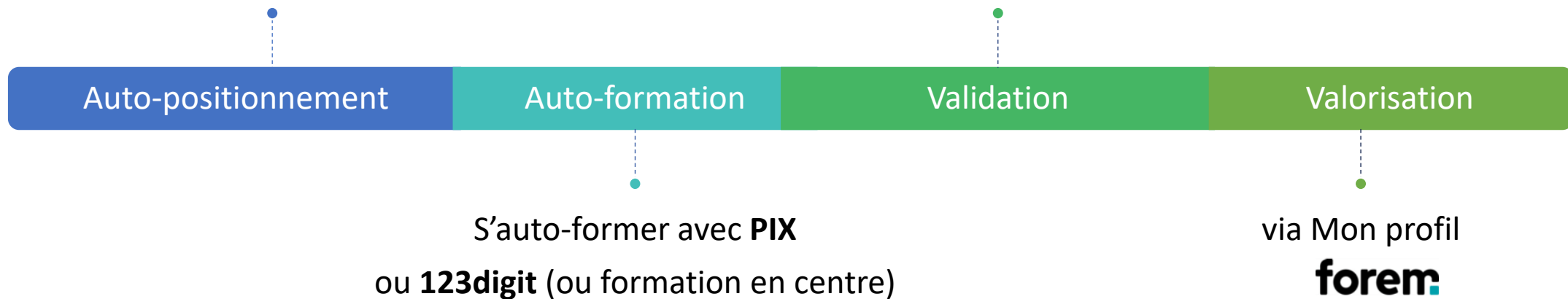


\* Démarche personnelle (même si elle peut être stimulée et soutenue par une organisation)

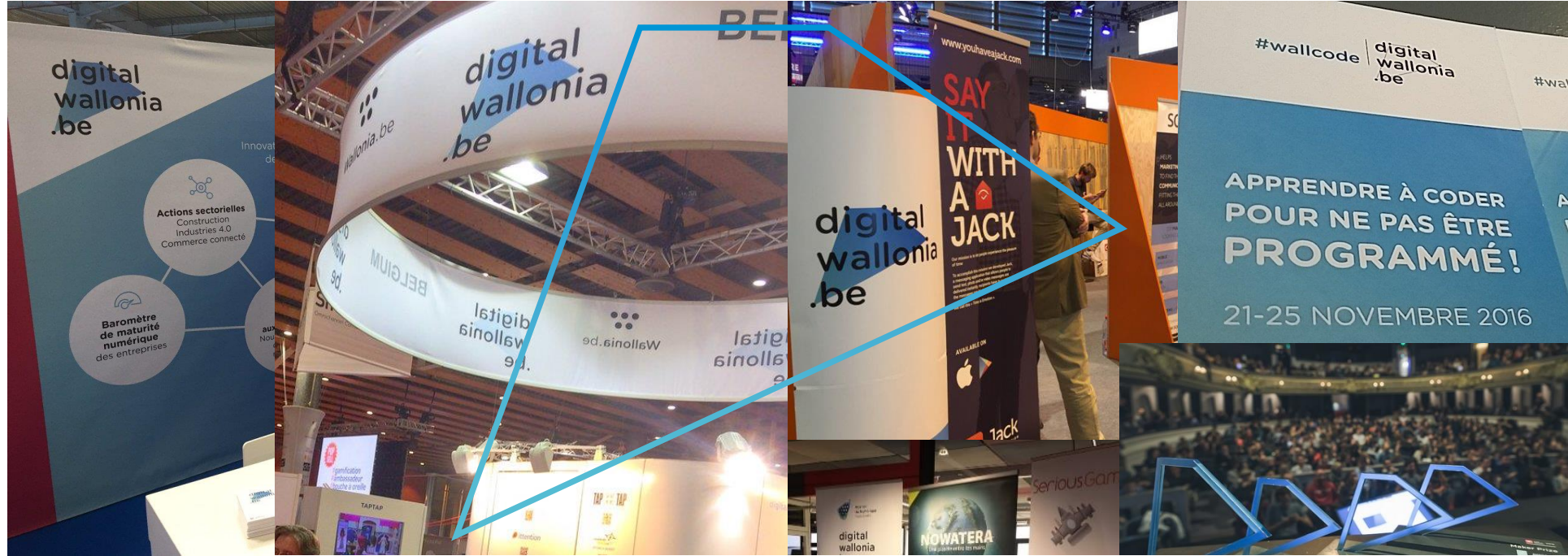
# Pistes d'articulation: Parcours accompagné\*

Se positionner avec le **Digital Skills Scan, PIX** ou **123digit**...

Validation/certification avec **PIX** ou **TOSA**



\* Démarche institutionnelle (avec interface admin pour accéder aux données et effectuer un suivi)



## Stratégie.

Programme cadre de la Wallonie numérique.

Elle fixe les priorités et objectifs des politiques publiques, ainsi que le cadre des soutiens aux initiatives privées en faveur du numérique.

## Plateforme.

Vitrine du secteur du numérique en Wallonie.

Elle propose des contenus de référence et des bonnes pratiques, et fournit les services et le support aux acteurs engagés dans la mise en œuvre de la stratégie numérique.

## Marque.

Identité de l'ambition numérique de la Wallonie et de ses citoyens.

Elle fédère les acteurs et les initiatives publiques et privées lancées dans le cadre de la stratégie numérique et assure leur visibilité.