2020

EU-OBP
open badges platform

TOOLKIT

EXEMPLES DE BONNES PRATIQUES DE BADGES OUVERTS DANS L'ÉDUCATION DES ADULTES

Erasmus+

EU-OBP
open badges platform

Projet Erasmus+ : EU-OBP - Plateforme européenne Open Badges
N° 2019-1-RO01-KA204-063793
Éditeur : Ljudska univerza Ptuj, Slovénie

Auteurs : Petja Janžekovič (SI), Tanja Božič (SI), Andreea Cleminte (RO), Elza Gheorghiu (RO), Alba Gonzales Martin (ES), Olesea Balan (DE), Aleksandra Sikorska (DE), Pierre L. Carrolaggi (FR), Vasilis Athanasiou (CY), Eilana Iliofotou (CY), Miguel Vicario (ES), Sandra Hernandez Ramos (ES), Daniel Tretinjak (SE), Ola Hall (SE), Anna Åkesson (SE)

© Copyright : Le consortium du projet Erasmus+ EU-OBP - Plateforme ouverte de badges en Europe
Fichier PDF
Date de publication : décembre 2020

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Sommaire

3.1. WOMEN POWER CODE - EMPOWERING WOMEN TO GAIN DIGITAL SKILLS....5

3.2. BADGES OUVERTS POUR LE DEVELOPPEMENT PERSONNEL....6

3.3. BADGES OUVERTS POUR LES DIPLÔMÉS....7

3.4. DC4JOBS - DIGITAL COMPETENCES FOR JOBS....9

3.5. DIGITAL-S - DEVELOPPER L'INNOVATION POUR GÉNÉRER UN IMPACT SUR LES COMPÉTENCES DES FORMATEURS ET DES ADULTES EN ZONE RURALE....11

3.6. OBADE : BADGES OUVERTS DANS L'ÉDUCATION DES ADULTES....12

3.7. SOFTSKILLS4EU....15

3.8.UPSKILLEAD - UPSKILLING ADULT EDUCATORS DIGITAL LEAD....18

3.9. S.R.C.E....20

3.10. BADGE THE WORLD....22

3.11. EDUBADGES....23

3.12. BADGES NUMÉRIQUES - COMPÉTENCES CERTIFIÉES AU FORMAT DIGITAL....24

3.14. HAUFE AKADEMIE....27

3.16. TuCertiCyL....29

3.17. BADGES DANS LE CAMPUS SAPO....31

3.18. DISCOVER YOURSELF....33

3.19. EDUCALAB....35

3.20. APPRENTISSAGE AGILE....37

3.21. GAMIFICATION D'UN SIMULATEUR D'EXAMEN A L'AIDE DE BADGES - EFFETS SUR LA PARTICIPATION....40

3.22. B.OA.T. (BADGES OUVERTS À TOUS)....43

3.23. LA CASEMATE....47

3.24. BADGEONS LA NORMANDIE....50

3.25. FACEBOOK....53

3.26. MINECRAFT - EDUCATION EDITION....54

3.27. OPEN EDUCATION GR....56

3.29. TRIPLE E-DGE....60

CONCLUSION....62

1 INTRODUCTION

Ce document est un recueil de pratiques de mise en œuvre des badges à différents niveaux.

Chaque partenaire a effectué une recherche documentaire pour obtenir une vue d'ensemble des bonnes pratiques qui existent déjà. Nous avons recensé les organisations qui délivrent déjà des badges ouverts dans l'Union européenne et qui utilisent ce système dans le cadre de leurs programmes ou activités éducatives de formation tout au long de la vie.

Ce document offre une vue d'ensemble de l'utilité et des avantages des badges pour encourager la participation de nouvelles organisations. Nous voulons sensibiliser les organisations d'éducation des adultes et les formateurs à partir d'une découverte de cas d'utilisation

Nous avons utilisé un modèle commun pour la collecte des données, ce qui offre un aperçu uniforme et précis des informations obtenues.

Au cours de la recherche documentaire, nous avons recueilli des exemples d'utilisation de badges en Écosse, Roumanie, Bulgarie, Pays-Bas, Italie, Slovénie, Royaume-Uni, Chypre, Lettonie, Pologne, Espagne, France, Suède, Allemagne, Autriche, Portugal, Lituanie et Belgique.

2 COMMENT UTILISER LA BOÎTE À OUTILS

Ce recueil propose des exemples d'utilisation des badges numériques dans différents domaines tels que l'éducation, l'apprentissage tout au long de la vie, les médias sociaux, les formations, les évaluations, etc.

Les pratiques sont classées en fonction de quatre critères et peuvent être consultées par le biais d'hyperliens. Les critères ont été organisés de manière à accéder à ceux qui répondent le mieux à vos besoins organisationnels ou éducatifs. Par exemple, si vous êtes intéressé par l'utilisation de badges dans le processus de reconnaissance, vous pouvez cliquer sur le lien qui vous mènera aux badges liés à la reconnaissance. Il en va de même pour tous les autres critères :

C1. **Basé sur les compétences : pages .5, 6, 7, 9, 11, 12, 15, 18, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 31, 33, 35, 37, 44, 47, 50, 53, 54, 56, 57, 60**

Programme éducatif formel.....7, 24, 31, 35, 44, 50
L'apprentissage tout au long de la vie.....5, 18, 25, 27, 33, 37, 44, 50
Développement des compétences transversales.....12, 15, 18, 24, 54, 56, 57, 60
Compétences clés.....6, 9, 11, 12, 28, 29, 37, 57
Apprentissage collaboratif.....5, 50
Apprentissage individuel.....50, 54, 56, 57, 60
Jeunes.....54, 56, 60
Partage public (exploitation).....22, 47, 50, 53, 54, 56, 57, 60
Validation et reconnaissance.....6, 7, 9, 11, 15, 23, 28, 29, 31, 33, 35, 37, 44, 47, 50, 53, 57, 60
Engagement public (apprentissage informel et tout au long de la vie).....6, 33, 50, 54

C2. Plateformes d'apprentissage et outils numériques : pages 5, 6, 7, 9, 11, 12, 18, 20, 22, 23, 28, 29, 31, 33, 35, 37, 40, 44, 47, 50, 54, 56, 57, 60

Directives organisationnelles pour la mise en œuvre.....35
Plateforme open-source.....5, 9, 11, 12, 18, 20, 33, 54, 56, 57, 60
Protection de l'information.....28
Mise en réseau avec les organisations locales, les associations, les centres pour l'emploi.....22, 44, 50

Des outils numériques innovants.....28, 31, 35, 40, 47, 54
Reconnaissance des résultats d'apprentissage.....5, 7, 9, 11, 12, 18, 20, 29, 37, 44, 47, 50, 56 58, 60
Vision de l'organisation.....6, 7, 23, 29, 60
C3. Analyse et évaluation : pages 9, 18, 28, 30, 31, 33, 35, 37, 40, 44, 47, 50, 54, 56, 58, 60
Pratique d'évaluation.....9, 18, 28, 47, 54, 56, 58, 60
Saisir le parcours et l'historique de l'apprentissage.....37, 44
Méthodologie de certification.....28, 30, 31, 36
Procédures transférables.....33, 40, 54, 56, 58
Méthodes de reconnaissance.....9, 18, 30, 31, 33, 35, 60
C4. e-Portfolio (ou Backpack) : pages 5, 7, 9, 11, 15, 18, 20, 25, 27, 28, 30, 31, 33, 35, 37, 44, 47, 50, 54, 56, 58, 60
Reconnaissance ouverte, transparente et utiles.....15, 18, 20, 30, 33, 37, 44, 56, 58
Communication complète entre le formateur et l'utilisateur.....31, 33, 35
Diversité des utilisateurs et des compétences.....25, 28, 30, 44, 50, 55, 60
Image pour accroître la notoriété.....31, 44, 47, 50, 60
Indication d'une réalisation.....20, 55, 56, 58, 60
Mise en évidence de la réussite.....5, 7, 9, 11, 47
Prise en charge des besoins spécifiques des utilisateurs.....15, 35, 56, 58

Chaque pratique représente une utilisation des badges dans un contexte qui peut suggérer une mise en œuvre dans votre propre organisation, peut-être sous la même forme, peut-être en étant adapté à vos besoins.

Notre intention était de donner aux organismes de formation pour adultes des idées novatrices sur l'utilisation et l'utilité des badges numériques avec des exemples sur la façon de les utiliser. Alors qu'aujourd'hui ils sont principalement utilisés comme des micro-certifications formelles, il existe un énorme potentiel inexploité pour soutenir les processus de reconnaissance contrôlés par les apprenants comme une alternative ou un soutien à la reconnaissance, la validation et l'accréditation informelles ou non formelles. Cela pourrait être particulièrement utile dans les pays où ces systèmes sont peu développés.

Chaque pratique peut faire l'objet de recherches plus approfondies. Des liens sont fournis pour chacune.

Les partenaires espèrent que vous trouverez ce recueil utile et que vous l'utiliserez pour créer vos propres badges. Au cours de nos recherches, nous avons constaté que certains pays n'utilisent pas du tout les badges ou n'exploitent pas tout leur potentiel. Si ce travail vous donne des idées de mise en œuvre, nous serions intéressés par votre retour afin d'inclure de nouveaux exemples sur notre plateforme web http://www.eu-obp.eu.

Faisons de l'Europe un lieu pour les badges numériques - ensemble.

3 EXEMPLES DE BONNES PRATIQUES

3.1. WOMEN POWER CODE - EMPOWERING WOMEN TO GAIN DIGITAL SKILLS

Organisme : Civic Scotland
Pays : Ecosse en partenariat avec la Roumanie, la Bulgarie, les Pays-Bas, l'Italie, la Slovénie et la Belgique

Éléments de bonne pratique	Critères pour le projet
✓ Impact au niveau local ✓ Impact au niveau national ✓ Impact au niveau de l'UE ✓ Visibilité nationale ✓ Visibilité internationale ✓ Transférabilité ✓ Reconnaissance	C1. Basé sur les compétences ✓ L'apprentissage tout au long de la vie ✓ Apprentissage collaboratif C2. Plateformes d'apprentissage et outils numériques ✓ Plateforme open-source ✓ Reconnaissance des résultats d'apprentissage C4. e-Portfolio (ou Backpack) ✓ Mise en évidence de la réussite

Le projet Woman Power Code répond au critère 1, ainsi qu'au critère 2. Il visait à permettre aux femmes adultes ayant de faibles compétences numériques de les acquérir afin d'entrer sur le marché du travail dotées avec de nouvelles compétences et qualifications. Le projet WPC a fait appel aux filles des femmes adultes, qui ont joué le rôle de mentors pour leurs mères, leur enseignant et réduisant ainsi le fossé entre les sexes en matière de TIC. La formation a été dispensée dans un cadre éducatif intégré, avec un nouveau programme d'études et une combinaison innovante d'outils TIC et d'une méthode d'enseignement expérimentale basée sur des ateliers s'adressant aux femmes adultes et à leurs filles. Le cours en ligne, facilité par la motivation de l'apprentissage social, a fait office de plateforme de diffusion des connaissances, permettant la collaboration entre apprenants et formateurs. Un outil d'apprentissage complémentaire, The Women Power Code Social Learning Community (SLC), a été mis en place comme outil complémentaire à la formation en ligne et intégré dans le même système de gestion basé sur le cloud que la formation en ligne, Moodle. Afin de faire reconnaître les compétences et les réalisations des apprenantes, elles ont reçu des badges.

Organisme

Le coordinateur est CIVIC en Écosse. L'idée est née du fait qu'il y a peu de femmes dans le domaine des sciences, technologies, ingénierie et mathématiques, ce qui accentue l'écart entre les sexes dans le numérique. Une augmentation du nombre de femmes serait bénéfique pour cette industrie. Le projet a débuté en 2017 et s'est terminé en août 2020.

Groupe cible

Les femmes adultes et leurs filles. Les badges qu'elles ont obtenus au cours de la formation seront utiles à la fois pour elles, et pour les parties prenantes, notamment les prestataires d'EFP, les entreprises informatiques, les universités, les associations de femmes, etc. du domaine informatique, en tant qu'utilisatrices.

Mise en oeuvre	La plateforme propose des cours dans les sept langues du partenariat et, une fois le cours terminé, les participants obtiennent leurs badges. Seuls les membres sont autorisés à voir les cours ou les badges. Jusqu'à présent, plus de 70 badges ont été délivrés (10 badges par pays).
Impact	10 participants de chaque pays ont suivi les cours et ont reçu des badges (plus de 70 au total). L'accès à la communauté d'apprentissage social Women Power Code se fait via la plateforme https://academy.womenpowercode.eu/, où les utilisateurs doivent s'inscrire. Une fois qu'ils ont créé un profil, ils sont automatiquement inscrits à la SLC et peuvent commencer à interagir avec les autres utilisateurs.
Pour en savoir plus	Photos Vidéos
Lien	https://academy.womenpowercode.eu/ & https://womenpowercode.eu/index.php/about

3.2. BADGES OUVERTS POUR LE DEVELOPPEMENT PERSONNEL

Organisme : The City of Glasgow College
Contact : Graeme Brewster - ED&I Manager
Pays : UK

Qualification de la pratique	Critères
✓ Impact au niveau local ✓ Impact au niveau national ✓ Impact au niveau de l'UE ✓ Visibilité nationale ✓ Visibilité internationale ✓ Transférabilité ✓ Reconnaissance	C1. Basé sur les compétences ✓ Compétences clés ✓ Validation et reconnaissance C2. Plateformes d'apprentissage et outils numériques ✓ Engagement public (apprentissage informel et tout au long de la vie) ✓ Vision de l'organisation

Le City of Glasgow College est le premier en Écosse à introduire les Open Badges comme soutien au développement de leur personnel. L'initiative a débuté en décembre 2015 et les badges ont été attribués pour l'égalité, la diversité et l'inclusion (ED&I). Le développement d'un comportement positif est ainsi encouragé, et l'attribution des badges est un signe de reconnaissance de la contribution quotidienne du personnel et de son engagement à se développer. Les valeurs et les comportements reconnus par les Badges font référence à des questions liées à l'âge, au handicap, au genre, à la réaffectation, au mariage et au partenariat civil, à la grossesse et à la maternité, à l'origine, à la religion ou aux convictions, au sexe et à l'orientation sexuelle. Cette initiative, *Digital badge Award Scheme*, encourage le personnel à développer sa compréhension des questions ED&I et à promouvoir une culture positive. Les badges peuvent être affichés sur la signature électronique de la personne ou sur ses profils de médias sociaux. En utilisant les

Open Badges pour soutenir les valeurs et les comportements du collège, l'institution vise à contribuer à leur vision d'un apprentissage mondialisé.

Organisme	La pratique de l'attribution de badges ouverts pour soutenir la sensibilisation et la compréhension des comportements et des valeurs a débuté en 2015.
Groupe cible	Le Groupe cible direct est constitué du personnel du City of Glasgow College et le Groupe cible indirect est constitué des personnes (étudiants, parents) qui pourraient bénéficier de l'amélioration du comportement du personnel.
Mise en oeuvre	Pour obtenir ces badges, il suffit de suivre le module en ligne ED&I (5 sections), de fournir des informations sur l'égalité des chances et de s'engager à devenir un promoteur actif d'ED&I.
Impact	Le retour d'information du personnel a montré qu'un nombre croissant apprécient l'initiative et s'y engagent, considérant que cette idée apporte des avantages réels, améliore les performances de l'entreprise et renforce sa réputation. Jusqu'à présent, 377 badges ont été attribués.
Pour en savoir plus	
Lien	https://www.cityofglasgowcollege.ac.uk/news-events/news/city-glasgow-college-celebrates-equality-diversity-inclusiveness

3.3. BADGES OUVERTS POUR LES DIPLÔMÉS

Organisme : Université de Milan - Bicocca
Pays : Italie

Qualification de la pratique	Critères
✓ Impact au niveau local ✓ Impact au niveau national ✓ Impact au niveau de l'UE ✓ Visibilité nationale ✓ Visibilité internationale ✓ Transférabilité ✓ Pratique innovante ✓ Reconnaissance	C1. Basé sur les compétences ✓ Programme éducatif formel ✓ Validation et reconnaissance C2. Plateformes d'apprentissage et outils numériques ✓ Reconnaissance des résultats d'apprentissage ✓ Vision de l'organisation C4. e-Portfolio (ou Backpack) ✓ Mise en évidence de la réussite

L'Université de Milan-Bicocca délivre des Open Badges pour les diplômes traditionnels/formels à ses diplômés par le biais d'une plateforme appelée Bestr, une initiative qui est la première en Italie et probablement dans le monde. Comme l'indique la direction, la conception et la délivrance des badges, qui

certifient les diplômes des étudiants, ainsi que les badges des étudiants internationaux "représentent le premier signe tangible de la politique de reconnaissance ouverte internationale, dans laquelle l'université est engagée, avec la signature de la déclaration de Bologne sur la reconnaissance ouverte".

Le système qui gère les Open Badges s'appelle ESSE3 et il collecte des informations relatives au niveau et à la date d'obtention du diplôme, au titre et à l'extrait de la thèse (pour les diplômés) et aux détails de la période passée à l'étranger (pour les étudiants du programme de mobilité internationale). La prochaine étape consistera à délivrer d'autres badges pour les activités extrascolaires, l'esprit d'entreprise et les langues.

Organisme

L'idée a émergé en 2017, lors de la session de diplôme du master en économie internationale. L'utilisation suivante des badges dans l'environnement académique italien a eu lieu en 2018, lorsque les étudiants diplômés en sciences de la mer ont reçu des badges pour avoir terminé leur maîtrise.

Groupe cible

Des diplômés (cours universitaires et cours de maîtrise) ainsi que d'étudiants participant au programme de mobilité internationale.

Mise en oeuvre

Sur la plateforme Bestr, chaque personne ayant reçu un badge dispose d'une page dédiée sur laquelle figurent son nom, la date à laquelle elle a obtenu le badge et la description de ce dernier. Les étudiants de Biccocca doivent utiliser l'adresse électronique openbadgebicocca@unimib.it pour s'inscrire et récupérer un badge.

Impact

Il existe 263 types de badges conçus pour différents cours et diplômes, dont 252 ont été délivrés à 60 664 personnes.

L'utilisation des Badges dans les cours formels présente différents avantages : ils facilitent la transition vers les diplômes numériques, mettent en évidence la valeur d'un diplôme de manière plus concise et plus lisible afin que les informations intégrées soient les plus pertinentes pour un employeur et, dans le cas des étudiants internationaux, ils résument toutes les expériences internationales.

Pour en savoir plus

Lien

https://en.unimib.it/education/open-badge-bicocca

3.4. DC4JOBS - DIGITAL COMPETENCES FOR JOBS

Organisme : DE - Culture Goes Europe - CGE
Contact : Ammalia Podlaszewska
Pays : Allemagne, en partenariat avec la Roumanie, Chypre, l'Espagne, la Lettonie et les Pays-Bas.

Qualification de la pratique	Critères
✓ Impact au niveau local ✓ Impact au niveau national ✓ Impact au niveau de l'UE ✓ Visibilité nationale ✓ Visibilité internationale ✓ Transférabilité ✓ Pratique innovante ✓ Reconnaissance	C1. Basé sur les compétences ✓ Compétences clés ✓ Validation et reconnaissance C2. Plateformes d'apprentissage et outils numériques ✓ Plateforme open-source ✓ Reconnaissance des résultats d'apprentissage C3. Analyse et évaluation ✓ Pratique d'évaluation ✓ Méthodes de reconnaissance C4. e-Portfolio (ou Backpack) ✓ Mise en évidence de la réussite

L'objectif du projet DC4JOBS était de promouvoir la culture numérique par le biais d'une plateforme interactive et dynamique, grâce à laquelle les jeunes ayant moins d'opportunités pourraient améliorer leurs compétences numériques afin de répondre aux besoins du marché du travail. L'un des résultats était la conception d'un éco-système de badges avec un manuel contenant des instructions et des directives pratiques. Les badges ont été utilisés comme outil de validation à l'aide duquel les compétences des jeunes ont été évaluées, améliorées et validées. Les compétences numériques pour lesquelles les badges ont été attribués ont été divisées en thèmes par le consortium. Les gagnants pouvaient obtenir un badge pour chaque compétence numérique validée avec succès. Au final, après avoir validé les 5 compétences, les jeunes peu qualifiés ont reçu un badge ouvert supplémentaire (badge DC4JOBS). Le résultat final du projet visait à concevoir le programme de montée en compétences DC4JOBS, outil pratique pour quiconque souhaite mettre en œuvre cette formation dans son contexte avec un guide de mise en oeuvre en utilisant les ressources disponibles gratuitement.

Organisme

Le projet DC4JOBS est né de la nécessité de promouvoir la culture numérique chez les jeunes et de lutter contre l'inadéquation des compétences et le chômage des jeunes. Le projet a été réalisé entre 2016 et 2019 pour introduire un processus transparent, régulé et évalué, basé sur une plateforme interactive, pour les jeunes ayant moins d'opportunités afin de développer leurs compétences numériques pour répondre aux besoins du marché du

travail et combler le fossé lié aux inadéquations de compétences entre l'éducation et la formation et le monde du travail.

Groupe cible

La cible directe : jeunes âgés de moins de 24 ans ayant moins d'opportunités (NEETs, jeunes en risque de marginalisation et issus de l'immigration). Il existe également une cible indirecte, les employeurs, qui bénéficieront de jeunes ayant une culture numérique.

Mise en oeuvre

Les jeunes impliqués dans le projet ont dû suivre 6 modules de compétences numériques sur une plateforme Moodle. Les badges ont été créés et mis à disposition sur cette plateforme par le consortium, avec les critères d'obtention. Les apprenants (jeunes adultes peu qualifiés) pouvaient prétendre à un badge en présentant la preuve qu'ils avaient suivi les modules avec succès. Une fois que les évaluateurs (désignés par le consortium) ont décidé que l'apprenant pouvait obtenir le badge, ils le contacte pour l'inciter à l'intégrer dans leur Backpack Mozilla.

Impact

Guide du programme DC4JOBS Up-Skilling Pathway (comprenant des recommandations, des études de cas et des outils/ressources à utiliser pour les activités de formation avec les jeunes utilisant le cours DC4JOBS) :

- 7 expérimentations du programme Up-Skilling Pathway dans les pays partenaires

- Plus de 110 jeunes ayant moins d'opportunités, ont participé aux activités.

Les résultats du projet ont accru le prestige d'EuroEd Fundatia au sein de la communauté. Ses résultats et ses activités ont sensibilisé la communauté :

- sur le rôle de l'apprentissage non formel dans le développement et l'amélioration des compétences des jeunes, qui pourraient les aider à trouver un emploi. Les supports numériques créés aident les jeunes à participer plus activement à la société.

- sur le rôle majeur que l'enseignement et la formation professionnels peuvent jouer dans la réalisation des objectifs d'Europe 2020, en permettant aux jeunes adultes d'améliorer leur capacité à s'adapter aux évolutions du marché du travail et de la société.

Les résultats ont consolidé le rôle d'EuroEd Fundatia au sein de la communauté en tant qu'initiateur et promoteur de l'innovation et du changement dans l'éducation. Les résultats visent les jeunes et l'intégration des TIC, en réponse aux objectifs d'Europe 2020. Ils permettront sans aucun doute aux jeunes d'améliorer leurs compétences numériques, ce qui les aidera à trouver un emploi.

Pour en savoir plus

https://www.facebook.com/dc4jobsproject/

Lien

http://dc4jobs.eu

3.5. DIGITAL-S - DEVELOPPER L'INNOVATION POUR GÉNÉRER UN IMPACT SUR LES COMPÉTENCES DES FORMATEURS ET DES ADULTES EN ZONE RURALE

Organisme : Famille Rurales
Pays : France, en partenariat avec l'Italie, la Roumanie, la Pologne et l'Espagne

Qualification de la pratique	Critères
✓ Impact au niveau local ✓ Impact au niveau national ✓ Impact au niveau de l'UE ✓ Visibilité nationale ✓ Visibilité internationale ✓ Transférabilité ✓ Reconnaissance	C1. Basé sur les compétences ✓ Compétences clés ✓ Validation et reconnaissance C2. Plateformes d'apprentissage et outils numériques ✓ Plateforme open-source ✓ Reconnaissance des résultats d'apprentissage C4. e-Portfolio (ou Backpack) ✓ Mise en évidence de la réussite

L'objectif du projet était double : d'une part, former les formateurs non initiés à la formation en ligne et, d'autre part, mettre en œuvre des activités d'apprentissage en ligne et former les habitants des zones rurales pour développer leurs compétences numériques. La plupart des apprenants adultes des zones rurales sont issus de milieux défavorisés et ont besoin d'améliorer leurs compétences numériques afin de s'adapter à une société numérique et, éventuellement, de trouver un emploi.

Des badges ont été utilisés dans le processus d'analyse et d'évaluation des compétences à résoudre des problèmes et à penser de manière analytique, réflexive et critique. Pendant le cours en ligne, les badges ont été conçus par les formateurs. Les apprenants devaient suivre le cours en ligne en 4 semaines et recevaient leurs badges après avoir terminé les activités et les quiz. Ainsi ils ont été encouragés à adopter un comportement positif et ont été en mesure d'identifier leurs progrès. En outre, l'utilisation de badges a également stimulé l'apprentissage et l'autonomie des apprenants.

Organisme	L'idée du projet est née du fait que nous vivons dans un monde dématérialisé, dans lequel il est obligatoire de maîtriser l'exploitation d'un ordinateur et de l'Internet.
Groupe cible	Le projet comportait deux groupes cibles : 1) les formateurs non initiés à la formation en ligne et 2) les apprenants adultes en zones rurales issus de milieux défavorisés, qui manquaient de compétences numériques, afin d'avoir de meilleures chances de trouver un emploi.
Mise en	Le projet a eu trois résultats : 1) former et donner aux formateurs les connaissances

oeuvre	générales et les méthodes pour appréhender la technologie numérique avec 'un guide, 2) formation d'initiation numérique pour les apprenants adultes et 3) formation aux outils numériques, dans lequel les badges ouverts ont été mis en œuvre.
Impact	252 participants ont suivi la formation en ligne de 4 semaines et 137 badges ont été remis. L'utilisation des badges a permis l'auto-évaluation des compétences. Une série de méthodes et de processus ont été utilisés pour évaluer les résultats et ont été considérés comme une récompense ou une confirmation qu'un participant a terminé avec succès une activité.
Pour en savoir plus	
Lien	https://digitalsinruralareas.wordpress.com/intellectual-outputs

3.6. OBADE : BADGES OUVERTS DANS L'ÉDUCATION DES ADULTES

Organisme : Greta Du Velay et partenaires Erasmus+
Contact : Pierre Carrolaggi
Pays : France, Slovénie, Espagne, Suède, Allemagne

Qualification de la pratique	Critères
✓ Impact au niveau local ✓ Impact au niveau national ✓ Impact au niveau de l'UE ✓ Visibilité nationale ✓ Visibilité internationale ✓ Transférabilité ✓ Reconnaissance	C1. Basé sur les compétences ✓ Développement des compétences transversales ✓ Compétences clés C2. Plateformes d'apprentissage et outils numériques ✓ Plateforme open-source ✓ Reconnaissance des résultats d'apprentissage

Le projet OBADE répond aux critères 1 et 2 : il est basé sur les compétences, couvrant les compétences clés et l'amélioration des compétences générales, et il offre également une plateforme d'apprentissage ouverte et des outils pour la reconnaissance des résultats d'apprentissage.

Le projet *Open Badges for Adult Education* vise à promouvoir l'utilisation des badges (numériques) ouverts Mozilla dans les organisations d'éducation des adultes. Il propose plus de 100 badges liés à des comportements, des attitudes et des compétences clés, notamment la communication dans la langue maternelle, les langues étrangères, les compétences numériques, le calcul, l'alphabétisation, les sciences et

les technologies, apprendre à apprendre, la responsabilité sociale et civique, l'initiative et l'esprit d'entreprise, la sensibilisation culturelle. Ils sont disponibles en anglais, français, allemand, slovène, espagnol et suédois sur www.open-badges.eu.

Ce projet a également permis d'élaborer trois guides sur les badges : un destiné aux organisations d'éducation des adultes, l'autre aux enseignants et le troisième aux apprenants adultes. Il existe également des tutoriels vidéos pour montrer comment créer, partager et mettre en œuvre des badges à différents stades, et, enfin, il existe un catalogue de cas d'usage des badges ouverts dans l'éducation des adultes.

Le projet a exploré la manière dont les organisations et les enseignants peuvent valoriser les compétences clés des apprenants ainsi que les comportements et les aptitudes sont particulièrement recherchés par les employeurs, comme la capacité à s'adapter, à travailler en groupe ou à respecter les délais.

Le projet s'inscrit dans le cadre de l'identification, de la documentation et de la validation de l'apprentissage non formel et informel, car la plupart de ces compétences et attitudes sont développées dans des contextes variés et ne sont pas des éléments clés des cadres de compétences des diplômes.

Organisme

La pratique provient du projet Erasmus+ et a été mise en œuvre dans 5 pays européens : France, Espagne, Suède, Slovénie et Allemagne. Le projet OBADE a débuté en décembre 2016 et s'est terminé en novembre 2018. Il a permis de développer de nombreuses ressources : guides pour les organisations et les enseignants, pour les apprenants et les étudiants, vidéos et, surtout, de nouveaux badges numériques en accès libre sur la plateforme web, prêts à être utilisés après la fin du projet. La plateforme web est toujours en ligne et disponible pour être utilisée par les organisations ou les personnes intéressées par la mise en œuvre de badges d'aptitudes et de compétences clés.

Groupe cible

Le projet s'adressait principalement aux apprenants adultes, aux éducateurs d'adultes et aux organisations d'éducation des adultes. Le consortium était composé d'organisations d'éducation des adultes basées en France, en Suède, en Allemagne, en Slovénie et en Espagne, qui sont donc les principaux groupes cibles.

Le projet bénéficie aux groupes cibles suivants :

1. les organisations partenaires et leur personnel
2. les organisations d'éducation des adultes et les éducateurs d'adultes
3. les apprenants adultes
4. décideurs de l'éducation des adultes, chercheurs en RH et en formation, associations d'éducateurs, associations d'éducation des adultes, etc.

Les avantages à long terme consistent en la disponibilité d'outils développés pour motiver les apprenants adultes à apprendre et à partager leur apprentissage avec des éducateurs et des pairs.

Mise en oeuvre

1. Guide destiné aux organisations d'éducation des adultes sur les avantages et l'utilisation des badges ouverts.
2. Guide destiné aux apprenants adultes sur les avantages et l'utilisation des badges.
3. Ensemble de badges pour les compétences clés.
4. Ensemble de badges pour les aux compétences transversales.
5.V idéos montrant les étapes de la production des badges.

Impact

L'impact a consisté à amener les membres des groupes cibles à a) connaître le projet (environ 9000 personnes), b) participer aux activités (350 enseignants et 1000 apprenants) et c) utiliser les résultats pendant et après (environ 100 organisations d'éducation des

adultes). L'impact a été favorisé par les activités de diffusion, de pilotage et d'exploitation.

Les partenaires estiment donc qu'environ 9000 personnes et organisations ont été informées, et que 100 organisations d'éducation des adultes, 350 éducateurs et 1 000 apprenants adultes y ont été directement impliqués.

100 badges numériques ont été créés, et ils ont été utilisés par les apprenants des organisations partenaires. Selon le coordinateur du projet, certains des badges numériques sont toujours utilisés, mais plus important encore, le projet OBADE a une suite dans le projet EU-OBP qui tirera profit des résultats précédents et les améliorera avec plus de badges numériques.

Les badges ont un grand potentiel pédagogique pour l'organisme et ses formateurs :

- introduisent un aspect ludique dans l'atmosphère éducative, en permettant une compétition amicale entre les apprenants et en montrant que l'objectif est proches ; fournissent un retour d'information aux apprenants concernant leurs progrès ; agissent comme des jalons sur le parcours d'apprentissage, en divisant les leçons en petits travaux ; valorisent les talents individuels, en mettant en évidence des capacités et des qualités spécifiques qui peuvent ne pas apparaître sur les certificats traditionnels ; valident les compétences générales, donnant ainsi une image plus complète d'un individu ; stimulent l'engagement et la participation à un cours ; stimulent les apprenants défavorisés, pour qui le système éducatif traditionnel n'a pas fonctionné et auxquels un badge offre une reconnaissance visible et une validation des réalisations ou de la maîtrise de compétences ; participent au développement des compétences numériques : le porteur de badge apprend à les gérer sur son Backpack en ligne et à les inclure dans un e-portefeuille ou à les afficher sur son profil en ligne ou n'importe où sur le web ; montrer aux apprenants comment professionnaliser leur utilisation des réseaux sociaux : en affichant leurs badges sur Facebook, ils donneront un aspect plus professionnel ; les badges servent de mécanisme pour montrer et communiquer à un public plus large ce dont un individu est capable ; les apprenants ont la possibilité de garder leurs réalisations privées et de stocker leurs badges dans un "Backpack", qui est un site Web privé faisant office de portefeuille électronique ; directement, ou à partir du Backpack, les badges sélectionnés peuvent être affichés sur des plateformes de médias sociaux, inclus dans des environnements d'apprentissage et dans le CV Europass ; aider les apprenants à tirer parti des badges et à signaler leurs réalisations à leurs pairs et leurs aptitudes professionnelles aux employeurs.

Pour en savoir plus

Guides pour les organisations, pour les éducateurs (enseignants) et pour les apprenants.

Recueil de bonnes pratiques

Tutoriels vidéo pour la mise en œuvre

Exemples de badges

Lien

www.open-badges.eu

Greta du Velay, Folkuniversitetet Lund, Volkshochschule de Cham, Université publique de Ptuj, Accion laboral (2018) : PROJET OBADE : Les badges ouverts dans la formation des adultes. France, Espagne, Slovénie, Allemagne, Suède : Partenariat OBADE.

3.7. SOFTSKILLS4EU

Organisme : Razvojni center Novo mesto (RIC Novo mesto)
Contact : Tina Strnad
Pays : Slovénie & partenaires de Croatie, Italie, Pays-Bas, Chypre

Qualification de la pratique	Critères
• Impact au niveau local ✓ Impact au niveau national ✓ Impact au niveau de l'UE ✓ Visibilité nationale ✓ Visibilité internationale ✓ Transférabilité ✓ Assurance de la qualité ✓ Pratique innovante ✓ Non payant (source ouverte) ✓ Reconnaissance	C1. Basé sur les compétences ✓ Développement des compétences transversales ✓ Validation et reconnaissance C4. e-Portfolio (ou Backpack) ✓ Reconnaissance ouverte, transparente et utiles ✓ Prise en charge des besoins spécifiques des utilisateurs

Le projet *Promote your Soft Skills with Open Badges* est conçu pour fournir une offre complète d'éducation et de formation non formelles de qualité pour ldes adultes afin, non seulement d'acquérir des compétences clés liées, mais aussi d'offrir une validation standardisée en ligne avec les outils Europass.

Au cours des premières étapes du projet, une analyse des besoins auprès des organisations employeuses, des demandeurs d'emploi et des organisations d'orientation professionnelle, a permis d'identifier les principales compétences non techniques nécessaires, qui ont servi de base à l'élaboration d'un cadre de compétences (organisationnelles, personnelles, sociales, de coopération et de réflexion créative). Ensuite, des pratiques pour chacune des compétences sélectionnées ont été décrites. Ces exemples ont servi de base à l'élaboration du programme de formation sur les compétences non techniques, d'outils d'apprentissage, du matériel pédagogique, y compris en ligne et des méthodes d'évaluation. Un écosystème de Badges pour les compétences non techniques à été mis au point pour les demandeurs d'emploi avec un document d'accompagnement d'Europass (conformément à une norme établie pour le passeport linguistique, l'un des outils de l'Europass).

Organisme

La pratique provient du projet Erasmus+ et a été mise en œuvre dans 5 pays européens : Slovénie, Croatie, Italie, Chypre et Pays-Bas. Le projet SoftSkill4EU a débuté en oct. 2018 et s'est terminé en set. 2020. L'idée est née lorsque des consultants ont été confrontés au défi d'aider les demandeurs d'emploi et les employés à retracer leurs compétences non techniques et à les inciter à les renforcer quand elles sont eu développées mais extrêmement importantes pour le marché du travail ou le développement personnel.

Le projet a développé de nombreuses ressources : Des outils innovants pour l'évaluation et le renforcement des compétences non techniques et leur importance pour l'éducation des

adultes, l'orientation et l'apprentissage tout au long de la vie ; un cadre et des ressources pédagogiques, le système de badges et le passeport des compétences non techniques. La plateforme Web peut être utilisée par des organisations ou des particuliers intéressés par la mise en œuvre de badges de compétences non techniques et de compétences clés.

Groupe cible

Demandeurs d'emploi : les demandeurs d'un premier emploi, les personnes peu qualifiées, les chômeurs de longue date et les chômeurs avec des obstacles.

Les employés peu qualifiés afin d'évaluer leurs compétences dans le but de rechercher une nouvelle opportunité sur le marché du travail.

Les migrants, groupe vulnérable, car ils ont des besoins similaires à ceux des autres demandeurs d'emploi, mais avec des caractéristiques plus spécifiques, qui doivent être abordées avec des outils adaptés, conçus dans le projet.

Mise en oeuvre

Développement d'un nouvel outil innovant de formation en ligne pour valider et développer les compétences non techniques des demandeurs d'emploi (et adapté aux besoins et aux caractéristiques spécifiques des migrants) ; écosystème pour les compétences non techniques pour les demandeurs d'emploi en général (adapté aux besoins et aux caractéristiques spécifiques des migrants) ; passeport européen des compétences non techniques (suivant la norme établie par le passeport linguistique comme l'un des outils Europass). Cet outil sert de document d'appui pour l'auto-évaluation et la validation des compétences sociales dans les centres d'orientation, les centres nationaux Europass, les organisations éducatives et autres, qui s'occupent des demandeurs d'emploi : former les conseillers d'orientation professionnelle à utiliser le numérique dans le processus d'orientation pour développemer des compétences sociales et attribuer des badges.

Impact

L'objectif principal est d'identifier les Soft Skills clés parmi les compétences définies dans l'outil Europass, puis de développer un cadre de référence standardisé, un outil de validation de ces compétences et un document d'accompagnement (passeport des soft skills). Ceci apporte une valeur ajoutée et plus de crédibilité à l'Europass déjà largement utilisé et peut également être un point de départ pour son amélioration. Les demandeurs d'emploi peuvent montrer leurs compétences de manière crédible ; les employeurs/organisations d'employeurs simplifient le profilage des postes et y intègrent plus efficacement les personnes déjà employées ; les conseillers d'orientation professionnelle reconnaissent mieux et plus facilement les compétences et leur travail d'orientation est plus efficace.

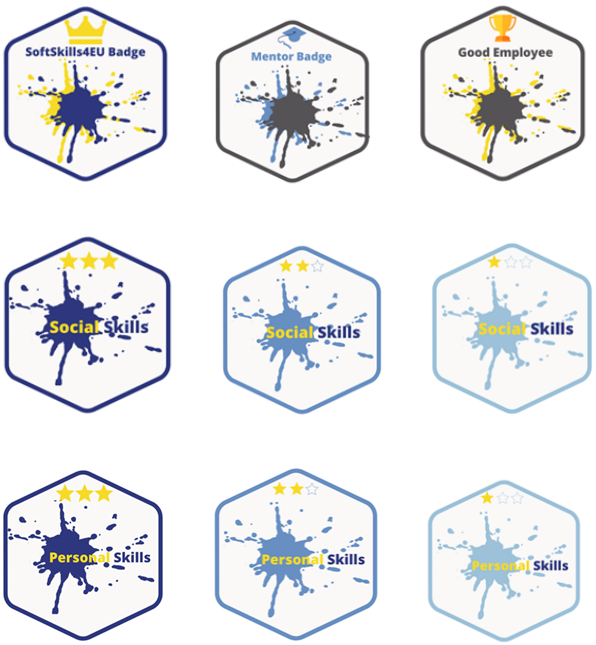
Au cours du projet SoftSkills4EU, deux enquêtes ont été menées, pour comprendre et reconnaître le besoin de compétences non techniques des demandeurs d'emploi et des employeurs, ou des départements de ressources humaines. Chacun des partenaires a mené deux enquêtes, incluant au moins 70 participants, pour plus de 350 réponses. Les résultats ont permi de définir le cadre de compétences non techniques.

Celles identifiées comme cruciales sont les suivantes : compétences sociales, personnelles, organisationnelles, de coopération et de créativité. Le cadre se compose de cinq modules, qui comprennent cinq sujets, avec la description de chacun, aligné avec le niveau de connaissance approprié, et le résultat d'apprentissage pour chaque niveau. Les niveaux sont définis comme Suffisant (A), Bon (B) et Excellent (C). Pour chaque module, les participants répondent à 50 questions, avec la possibilité d'obtenir un badge de compétences non techniques pour le module noté au niveau Suffisant, Bon ou Excellent. Si les participants obtiennent cinq badges pour les cinq modules, ils reçoivent le badge complet de soft skills (niveau suffisant, bon ou excellent).

Les soft skills sont définis comme des attributs personnels, des caractéristiques, des indices sociaux et des capacités de communication nécessaires à la réussite d'une entreprise. Ils caractérisent souvent la manière dont une personne interagit avec les autres, en particulier dans l'environnement professionnel. Ils sont plus difficiles à apprendre dans une salle de classe traditionnelle. Ils sont également plus difficiles à mesurer et à évaluer. On parle aussi de compétences transférables ou compétences transversales.

Après les enquêtes dans cinq pays, Slovénie, Italie, Pays-Bas, Chypre et Croatie, des modules principaux de compétences non techniques ont été déduits et identifiés : compétences sociales, compétences personnelles, compétences organisationnelles, coopération et créativité. Chacun des modules identifiés comprend cinq thèmes, déduits de l'analyse des réponse.

Pour en savoir plus



Lien

Plate-forme

Page Facebook

https://softskills4.eu/

RIC Novo Mesto, Business School PAR, Promimpresa srl, Emphasys Research Centre, Dienst Uitvoering Onderwijs (2018). Des compétences douces pour l'UE. Slovénie, Croatie, Italie, Pays-Bas, Chypre : Partenariat SoftSkills4EU

3.8.UPSKILLEAD - UPSKILLING ADULT EDUCATORS DIGITAL LEAD

Organisme: RIC Novo mesto - Razvojno izobraževalni center Novo mesto
Contact: Metod Pavselj metod.pavselj@ric-nm.si
Pays : Slovénie avec des partenaires d'Italie, de Chypre, de Pologne et Bulgarie

Qualification de la pratique	Critères
✓ Impact au niveau local ✓ Impact au niveau national ✓ Impact au niveau de l'UE ✓ Visibilité nationale ✓ Visibilité internationale ✓ Transférabilité ✓ Assurance de la qualité ✓ Pratique innovante ✓ Non payant (source ouverte) ✓ Reconnaissance	C1. Basé sur les compétences ✓ L'apprentissage tout au long de la vie ✓ Développement des compétences transversales C2. Plateformes d'apprentissage et outils numériques ✓ Plateforme open-source ✓ Reconnaissance des résultats d'apprentissage C3. Analyse et évaluation ✓ Pratique d'évaluation ✓ Méthodes de reconnaissance C4. e-Portfolio (ou Backpack) ✓ Reconnaissance ouverte, transparente et utiles

Upskilling adult educators for digital lead est un Partenariat stratégiqu pour l'éducation des adultes dans le cadre du programme Erasmus+ (10.2016-09.2018). Il a fourni aux formateurs d'adultes un programme de développement professionnel pour améliorer et perfectionner leurs compétences numériques, proposé en formation interne et testé en ligne. Au cours de la mise en œuvre de la formation aux TIC, les progrès des éducateurs ont été suivis, et à la fin, une validation par les badges a été proposée. Les procédures de certification ont été prises par le consortium afin que les formateurs aient une reconnaissance valide de leurs nouvelles compétences numériques. Des Europass et des certificats de participation ont été fournis.

Organisme

Le projet est née du constat que les éducateurs de tous les secteurs, mais surtout les formateurs d'adultes sont confrontés à de nombreux défis lorsqu'ils doivent faire face à des situations d'apprentissage de plus en plus complexes et diverses et répondre aux exigences en matière de compétences dans un environnement de travail en constante mutation avec l'évolution des technologies, du marché du travail avec des demandes de compétences hautement techniques et un contexte socio-économique difficile.

Groupe cible

Direct : éducateurs d'adultes qui amélioreront leurs compétences numériques et leur utilisation de la technologie, tandis que le groupe indirect est constitué des apprenants adultes, qui bénéficient de formateurs compétents en numérique.

Mise en

6 modules TIC ont été conçus sur la base des besoins des formateurs et soutenus par

oeuvre

l'apprentissage en ligne et les badges ouverts, comme outil de validation.

Sur la base de cette recherche, ils ont développé le cadre UPSKILLEAD pour 6 compétences numériques : sécurité en ligne, médias sociaux dans l'éducation, système de gestion de l'apprentissage (Moodle), conception graphique, conception Web, utilisation du tableau blanc interactif. Ils ont développé des programmes et du matériel pédagogique pour les formateurs. Pour la reconnaissance et la validation des compétences numériques, des badges ont été utilisés. Le partenariat a conçu une plateforme interactive d'apprentissage qui fonctionne comme un environnement ouvert, avec une interactivité par le biais de l'Académie numérique pour adultes et de la Banque de données électroniques pour le développement numérique continu des éducateurs d'adultes.

Impact

16 mentors Upskillead ont été formés et 98 participants ont été réunis. En outre, le consortium a réussi à obtenir le soutien de 226 organisations qui utilisent les résultats. 180 utilisateurs de la plateforme du projet ont obtenu des badges.

L'introduction de reconnaissance et de validation par les badges est une valeur ajoutée, car elle permet aux formateurs d'avoir une preuve valide de cet apprentissage qui peut être ajoutée à leur CV, ou portefeuille en plus du certificat Europass et de l'attestation de participation. Les badges sont une procédure motivante qui encourage la participation. Il est lié aux compétences numériques, car les badges ouverts sont créés en ligne par l'utilisation d'une plateforme ouverte, et peuvent être affichés sur diverses pages personnelles, telles que FB, Twitter, LinkedIn, etc. En outre, les formateurs peuvent les utiliser dans leur propre enseignement afin de motiver les adultes à se former.

La plateforme Upskillead est utile, éducative, complète et, dans l'ensemble, un moyen de développer une alphabétisation numérique. Avec cinq modules sur différents sujets, elle offre un éventail de stratégies d'apprentissage - certaines définies par des images, d'autres par du texte - ce qui permet à chacun de s'identifier à la méthode proposée. Elle contient également des exercices pour évaluer les connaissances. L'obtention du septième niveau du CEC enrichi le profil personnel et professionnel. L'idée de former le formateur en utilisant la plateforme en ligne est un moyen de fournir des connaissances qualifiées et gratuites. L'évolution de la société oblige à avoir une culture numérique. La plateforme permet de soutenir l'alphabétisation numérique et le développement social. De plus, les modules sont disponibles en cinq langues, en plus de l'anglais, ce qui permet à tous de les utiliser. Il s'agit donc d'une excellente opportunité, non seulement pour les éducateurs d'adultes, mais aussi pour ceux qui souhaitent améliorer leur profil professionnel et rester à jour avec les avancées technologiques, voire utiliser leur profil pour une promotion, une évaluation, un nouvel emploi, etc. afin d'en assurer la pérennité, ou qui veulent acquérir de nouvelles compétences numériques.

Pour en savoir plus

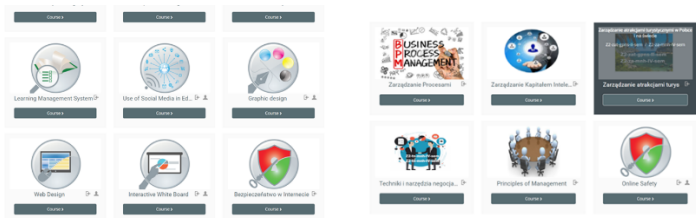


Plate-forme d'apprentissage en ligne du projet : www.upskillead-e-learning.eu

Lien

http://upskillead.eu/

3.9. S.R.C.E.

Organisme : Centre informatique de l'Université de Zagreb
Contact : Sandra Kučina Softić et Sabina Rako
Pays : Croatie

Qualification de la pratique	Critères
✓ Impact au niveau local ✓ Pratique innovante ✓ Non payant (source ouverte)	C2. Plateformes d'apprentissage et outils numériques ✓ Plateforme open-source ✓ Reconnaissance des résultats d'apprentissage C4. e-Portfolio (ou Backpack) ✔ Reconnaissance ouverte, transparente et utiles ✔ Indication d'une réalisation

Le centre de calcul de l'université de Zagreb en tant que centre national pour les TIC et le centre d'éducation et de soutien aux TIC ont introduit des badges numériques dans leurs activités d'apprentissage en 2015. Depuis, des badges ont été mis en œuvre dans chaque cours en ligne et l'équipe a participé au projet européen ReOPEN - Recognition of Open and Valid Learning et a préparé des formations en ligne pour les enseignants afin de développer les badges dans les établissements d'enseignement supérieur en Croatie. Le portefeuille de cours est large, avec des cours en ligne, mixtes et traditionnels pour les enseignants, les professionnels de l'informatique, les étudiants et les citoyens. En mettant en œuvre des badges numériques, il a également promu le concept des badges parmi tous les participants.

Les badges ont une application large mais croissante dans l'éducation, qu'il s'agisse d'un programme, d'un cours, d'un module ou simplement d'une activité. En conséquence, leur utilisation varie : ils peuvent servir d'information, de preuve des compétences acquises (en indiquant comment les résultats d'apprentissage sont évalués) ou simplement de récompense ou de motivation pour la poursuite du travail et de l'apprentissage.

Organisme

Le Centre E-learning de la SRCE a mis en place des badges dans ses cours en ligne sur Moodle et l'e-learning en 2015. Ces cours étaient destinés aux enseignants du supérieur. Les badges ont été attribués pour avoir terminé toutes les activités. L'objectif était de permettre aux participants de partager les preuves de leurs compétences et connaissances acquises mais aussi de faire connaître aux enseignants les badges numériques et la possibilité de les utiliser dans leur enseignement. D'autres services du SRCE ont également mis en œuvre des badges, d'abord par les programmes éducatifs pour les professionnels de l'informatique (Linux academy et le programme edu4IT) en 2016, et en 2018, par les cours d'informatique de base en ligne (appelés Tečajevi SRCA). Ces cours visent à améliorer les compétences du personnel non enseignant des EES, des étudiants et des citoyens. Aujourd'hui, tous les cours en ligne du SRCE offrent la possibilité de gagner des badges. C'est devenu un élément standard. En outre, un certain nombre de cours en face à face ont également inclus cette possibilité.

Groupe

- les enseignants

cible

- les professionnels de l'informatique
- les étudiants
- les citoyens.

Mise en oeuvre

Afin de mettre en œuvre avec succès les badges, le soutien institutionnel est crucial. SRCE a reconnu leur importance et tente de les mettre en œuvre de manière significative. Les activités impliquent :

- préparation technique de la plateforme pour pouvoir délivrer des badges (Moodle)
- apprendre les meilleures pratiques liées à la délivrance de badges
- repenser la conception des cours en ligne et s'appuyer sur les résultats d'apprentissage
- trouver la mise en œuvre la plus appropriée pour un programme particulier
- sensibiliser les participants aux avantages des badges
- le partage des connaissances avec les enseignants sur la manière de mettre en œuvre les badges numériques dans leur pratique d'enseignement.

En 2019, 7 761 personnes ont participé aux programmes éducatifs du SRCE. Dans 55 cours, des badges numériques sont mis en œuvre. À l'issue de chaque cours, les participants sont encouragés à donner leur avis par un questionnaire et la note moyenne en 2019 pour l'ensemble était supérieure à 4,6.

Impact

Après avoir suivi le cours en ligne sur les badges numériques, les enseignants ont eu l'occasion de donner leur avis sur leur projet d'utilisation et mis en évidence ces éléments :

- la motivation de l'étudiant à terminer les activités,
- activités extrascolaires : bénévolat, participation à des projets, travail à la bibliothèque,
- récompenser les étudiants pour l'excellence de leur apprentissage
- les cours qu'ils prévoient de développer
- présentation de leurs compétences dans les CV et sur les réseaux sociaux.

Le nombre exact d'enseignants qui ont mis en œuvre des badges numériques ne peut pas être calculé, mais le terme "badge numérique" n'est plus inconnu. Les autres participants (professionnels de l'informatique, étudiants et citoyens) peuvent publier leur badge numérique sur les médias sociaux comme LinkedIn.

Les badges numériques sont un outil relativement nouveau dont la valeur et l'efficacité dans le cadre de l'enseignement sont encore à l'étude. Dans la pratique, on distingue les badges de compétences et les badges de participation, en mettant davantage l'accent sur les badges de compétences.

Pour en savoir plus

Lien

www.srce.unizg.hr/en/

Rako, S., Kučina Softič, S. (2018) : L'expérience du SRCE. Zagreb : Université de Zagreb, Centre informatique universitaire.

3.10. BADGE THE WORLD

Organisme : DigitalMe
Pays : Europe (UK)

Qualification de la pratique	Critères
✓ Impact au niveau de l'UE ✓ Visibilité internationale ✓ Reconnaissance	C1. Basé sur les compétences ✓ Partage public (exploitation) C2. Plateformes d'apprentissage et outils numériques ✓ Mise en réseau avec les organisations locales, les associations, les centres pour l'emploi

Badge the World est une initiative qui a débuté au MozFest 2013, qui cherche à documenter les nombreux projets innovants d'Open Badge en cours dans le monde. Il s'agit de promouvoir une communauté et de favoriser la discussion. Une carte regroupe les personnes à travers le monde partageant leur travail sur les badge. En 2014, l'Union européenne a soutenu *Badge the world* par le biais de l'initiative Erasmus+Open Badge Network , qui vise à construire un réseau de badges à travers l'Europe. Badge the World aide les organisations partageant les mêmes idées à se connecter et à collaborer. Le site web permet à ceux qui utilisent les badges de découvrir le travail des autres, de discuter avec des collègues partageant les mêmes idées et de trouver de nouveaux collaborateurs.

Organisme

Badge the World a été rendu possible par Nominet Trust, qui soutient le projet Badge the UK, Mozilla, Badge Alliance et l'Union européenne avec Erasmus +, qui finance le réseau Open Badge en Europe.

Groupe cible

Projets, organisations et associations européens de badges ouverts.

Mise en oeuvre

Le site permet de sélectionner la manière d'utiliser les badges : afficher, émettre ou héberger des badges. Une zone de texte présente des idées de badges avec des thématiques projet caritatif, citoyenneté, éducation (in)formelle, engagement, inclusion sociale, développement de la main-d'œuvre ou autre.

Impact Le site web comprend plus de 100 pratiques / organisations à travers le monde.

Il s'agit d'un outil pour promouvoir la communication et la sensibilisation aux Badges.

Lien www.badgetheworld.org/

3.11. EDUBADGES

Organisme : SURF
Contact : Alexander Blanc
Pays : Pays-Bas

Qualification de la pratique	Critères
✓ Impact au niveau national ✓ Visibilité nationale ✓ Transférabilité	C1. Basé sur les compétences ✓ Validation et reconnaissance C2. Plateformes d'apprentissage et outils numériques ✓ Vision de l'organisation

Dans ce projet, les institutions peuvent émettre des Edubadges au sein d'une infrastructure que SURF a développée. L'approche prend en compte le fait que les badges peuvent être accrédités pour l'apprentissage tout au long de la vie, au Pays-Bas et à l'étranger ; ils doivent donc être visibles et portables. Les Edubages prouvent les connaissances et compétences acquises, et ils devraient être comparables entre les institutions des Pays-Bas. Cela simplifie le processus d'admission et facilite le passage de l'enseignement à l'emploi. Le contenu des badges contient des informations clés qui ont fait l'objet d'un accord dans le cadre du système européen LMD, ainsi qu'une passerelle avec Europass.

Les résultats comprennent un livre blanc qui présente les badges, puis examine trois scénarios et considère les avantages et les inconvénients pour les parties prenantes et indique les mesures à prendre pour introduire effectivement les badges. Il comprend également "7 arguments en faveur d'une approche nationale des badges ouverts dans l'éducation" qui présente les raisons d'inclure les badges ouverts dans un contexte national, ce qui inclut une infrastructure organisée.

Organisme Un projet pilote impliquant 17 établissements d'enseignement supérieur (universités, collèges et établissements professionnels du secondaire supérieur) est en cours. SURF est une organisation de coopération en matière de TIC regroupant des établissements d'enseignement et de recherche aux Pays-Bas.

En 2016, le projet "Éducation ouverte et en ligne" de SURFnet a étudié les possibilités offertes par les badges dans l'enseignement supérieur néerlandais : comment les établissements souhaiteraient utiliser les badges et pour quel type d'enseignement, et comment SURFnet pourrait faciliter cela. SURFnet a parlé aux représentants de huit établissements d'enseignement supérieur et organisations étudiantes en 2016. Des conversations ont également eu lieu avec des représentants du ministère de l'éducation, de

	la culture et des sciences, de l'agence exécutive de l'éducation, de l'organisation d'internationalisation EP-Nuffic et de la commission de l'enseignement professionnel de l'organisation patronale VNO-NCW. Ces conversations ont servi de base à la rédaction de ce livre blanc sur les badges ouverts et les micro-crédits
Groupe cible	Universités, collèges et établissements professionnels de l'enseignement secondaire supérieur Ministères
Mise en oeuvre	Cette pratique implique la collaboration d'établissements d'enseignement ainsi que d'une organisation TIC de premier plan pour soutenir le développement d'une infrastructure nationale organisée pour les badges ouverts. Les établissements d'enseignement et les ministères doivent veiller à ce que les badges soient de qualité et comparables au contexte national, voire européen.
Impact	L'impact de cette pratique est difficile à détermine, car seul un nombre limité d'institutions sont actives dans l'utilisation de badges comme micro-crédits pour rendre transparentes les connaissances et les compétences des apprenants. Actuellement, l'impact concerne les 17 établissements d'enseignement participant au projet pilote, mais il pourrait s'étendre au système éducatif national des Pays-Bas.
	L'un des précurseurs dans le développement d'une infrastructure pour les badges ouverts au sein des institutions éducatives. SURF a présenté un document contenant sept arguments expliquant pourquoi les edubadges sont nécessaires pour promouvoir le badgeage. Un aspect important souligné est que les badges émis par un établissement d'enseignement doivent être compatibles avec les badges émis ailleurs. C'est pourquoi les institutions devraient opter pour une technologie open-source, afin de rendre accessible l'authentification et la vérification de sa "valeur".
Pour en savoir plus	Livre blanc Arguments pour une approche nationale

3.12. BADGES NUMÉRIQUES - COMPÉTENCES CERTIFIÉES AU FORMAT DIGITAL

Organisme : MCI The Entrepreneurial School
Contact : Regina Obexer & Brigitte Hutter

Pays : Autriche

Qualification de la pratique	Critères
✓ Impact au niveau local ✓ Impact au niveau national ✓ Visibilité nationale	C1. Basé sur les compétences ✓ Programme éducatif formel ✓ Développement des compétences transversales

La meilleure pratique consiste à attribuer aux étudiants des badges pendant leurs études pour des activités extrascolaires. Ils peuvent choisir 2 badges par année académique qui coûtent 75 euros par badge. Ce prix comprend tous les séminaires et webinaires qui l'accompagnent. 10 badges (+ 3 badges gratuites) sont disponibles. Les étudiants qui ont déjà reçu deux badges peuvent obtenir des badges supplémentaires pour seulement 50 euros. Pour recevoir un badge, l'apprenant doit remplir des critères, par un apprentissage en ligne ou des activités en face à face.

Organisme	La pratique est calquée sur des expériences aux États-Unis et en l'Angleterre. La pratique est utilisée depuis l'année scolaire 2018/2019 en Autriche. Le projet est financé par des fonds privés.
Groupe cible	Le Groupe cible qui bénéficie de cette pratique comprend à la fois les personnes qui obtiennent des badges et les demandeurs (futurs employeurs).
Mise en oeuvre	Pour obtenir un badge, l'étudiant doit remplir toutes les conditions et avoir prouvé ses compétences par des performances. Les critères d'obtention sont indiqués sur le site web, ainsi que le type de cours/séminaires.
Impact	Une soixantaine d'étudiants ont participé à l'activité Badges en 2018/2019. Ils ont apprécié la possibilité de recevoir des badges parallèlement à leurs études formelles. Un étudiant a mentionné que cela l'a aidé à élargir ses propres horizons, à prendre en considération différentes opinions et à développer sa propre initiative d'apprentissage. MCI souhaite motiver ses élèves à poursuivre leur formation. Dans le communiqué de presse, les élèves, les enseignants et l'administration de l'école sont satisfaits des résultats : il a motivé les apprenants et les a encouragés à élargir leurs horizons et à travailler non seulement sur leurs études, mais aussi sur eux-mêmes.
Pour en savoir plus	Le site Web comprend les "badges basés sur les compétences" avec un aperçu des compétences, des aptitudes et des connaissances que les apprenants obtiendront lorsqu'ils recevront un badge, ainsi que les activités obligatoires et les preuves qu'ils doivent démontrer.
Lien	MCI - The entrepreunarial school

3.13. BADGES

Organisme : Landkreis Kassel
Pays : Allemagne (Projet UE)

Qualification de la pratique	Critères
✓ Impact au niveau local ✓ Impact au niveau national ✓ Impact au niveau de l'UE ✓ Visibilité nationale ✓ Transférabilité	C1. Basé sur les compétences ✓ L'apprentissage tout au long de la vie C4. e-Portfolio (ou Backpack) ✓ Diversité des utilisateurs et des compétences

✓ Pratique innovante	

Cette pratique est mise en œuvre au niveau local en Europe afin de sensibiliser au patrimoine culturel. Le projet Badges met en place un système normalisé de validation et de récompense, en délivrant des badges pour un apprentissage de qualité et une validation de l'apprentissage non formel dans des contextes culturels/patrimoniaux. Les badges représentent les réalisations de divers types d'apprentissage, ce qui permet de mieux visualiser le développement des compétences. Le consortium réunit des sites du patrimoine et des institutions publiques, des agences de relations publiques et des développeurs de concepts d'apprentissage spécialisés dans la validation de l'apprentissage non formel et informel.

En rendant les résultats de l'apprentissage visibles et perceptibles pour les autres, le processus d'apprentissage semble durer plus longtemps, être plus efficace et être plus facilement partagé avec les autres, même à long terme. C'est l'idée qui sous-tend le projet de badges qui encourage l'apprentissage et vise à fournir des preuves significatives des processus d'apprentissage que les visiteurs expérimentent lorsqu'ils visitent des sites patrimoniaux.

Organisme	Le projet BADGES est une collaboration de pays européens coordonnée par le Landkreis Kassel pour un apprentissage de qualité et la validation de l'apprentissage non formel dans les sites culturels et patrimoniaux. Le projet a démarré en 2017 et s'est terminé en 2019. La plateforme et la boîte à outils restent disponibles.
Groupe cible	Apprenants adultes ainsi qu'associations locales de défense du patrimoine.
Mise en oeuvre	Le projet BADGES a non seulement mis en œuvre l'apprentissage du patrimoine lors de divers événements (par exemple, visites dans des parcs nationaux, musées locaux et festivals) et à différents endroits en Europe, mais il a également créé une boîte à outils pour faciliter la validation de l'apprentissage informel dans ce secteur. Elle se compose de trois phases : planifier, faire et vérifier, elle est facile à comprendre et à utiliser.
Impact	8 projets pilotes ont eu lieu dans toute l'Europe, où les visiteurs ont pris part à un apprentissage informel afin de collecter des badges via une application. En plus des projets pilotes, le projet a organisé des conférences. La boîte à outils et la formation ont renforcé les capacités du personnel en matière de planification, d'exécution et de validation des compétences acquises. Cela les aide à créer un environnement riche où l'apprentissage informel est récompensé par un badge. La boîte à outils comprend une explication de l'approche de l'apprentissage et de la validation axés sur les compétences et son transfert dans la pratique. Elle comprend les étapes de la procédure, les outils et les instruments.
Pour en savoir plus	Instruments de planification et de mise en œuvre - Sur la base de la procédure, BADGES a développé quatre instruments pour planifier et mettre en œuvre l'apprentissage et la validation orientés vers la compétence. Ces instruments facilitent la planification selon une procédure par étapes. La premièr balaie le champ pratique et ses défis. Le champ d'apprentissage est relié aux objectifs d'apprentissage et aux niveaux de compétences et met en place un système de référence contextualisé. Au cours de la troisième étape, un parcours d'apprentissage est conçu avec des tâches à réaliser. Dans la dernière étape, des évaluations sont proposées (formatives et sommatives) ainsi qu'une documentation et une certification. La boîte à outils est disponible en (DE-FR-IT-NL-PL-PT) ainsi qu'en EN :
Lien	https://projectbadges.eu/about/

3.14. HAUFE AKADEMIE

Organisme : Haufe Akademie
Contact : Stephanie Göpfert
Pays : Allemagne

Qualification de la pratique	Critères
✓ Impact au niveau local ✓ Impact au niveau national ✓ Visibilité nationale ✓ Transférabilité ✓ Reconnaissance	C1. Basé sur les compétences ✓ L'apprentissage tout au long de la vie C4. e-Portfolio (ou Backpack) ✓ Mise en évidence de la réussite

Haufe Akademie est une institution de formation professionnelle continue qui utilise les badges afin d'attribuer à ses étudiants une qualification formelle en combinaison avec une certification officielle. Ces badges peuvent ensuite être partagés sur les profils personnels, les signatures de courriel, etc. Il s'agit d'une pratique qui peut facilement être adaptée et mise en œuvre dans diverses institutions. Elle peut être utilisée pour encourager les adultes à se former tout au long de la vie au sein d'une entreprise. Les badges sont visibles et ont une crédibilité. L'institution a choisi d'utiliser "badgr" qu'elle communique clairement aux apprenants et leur montre ensuite comment le badge peut être validé via Badgecheck.

Afin de dissiper tout doute sur la protection des données, le site énumère les règlements afin de rassurer les utilisateurs sur le fait que les données disparaîtront automatiquement au bout de dix ans. Une communication claire est utile pour promouvoir une relation de confiance dans la numérisation avec un traitement respectueux des données.

Organisme

La pratique provient d'un grand établissement d'enseignement professionnel supérieur en Allemagne.

Groupe cible

Cette pratique spécifique s'adresse aux étudiants de la Haufe Akademie. Ils reçoivent un badge comme certification formelle en plus de la certification traditionnelle sur papier. Les élèves étudient dans un établissement d'enseignement professionnel.

Mise en oeuvre

Les utilisateurs sont sensibilisés à leurs droits en matière de protection des données ainsi qu'aux avantages de l'utilisation des badges dans leur vie professionnelle.

Les badges de différentes couleurs représentent les différents modules de formation continue. Ils fournissent une orientation pour le suivi du parcours. Un badge bleu est délivré après un module, un badge en or pour un parcours de plusieurs modules.

Impact

La Haufe Akademie propose des cours sur plus de 1500 sujets à environ 250000 participants par an.

Cette pratique montre qu'un badge a un double intérêt pour l'éducation : non seulement les apprenants peuvent être motivés par l'obtention d'un badge, mais les formateurs ont

également besoin d'une certaine motivation et un badge décerné à un formateur fournit également un retour positif, étant en même temps une reconnaissance des compétences d'enseignement, de l'expérience et de son engagement. Cela les motive à utiliser des méthodes actives et à explorer de nouvelles stratégies d'enseignement.

Cette pratique montre également l'importance de la conception et de la représentation d'un badge. Les badges sont codés par couleur, ce qui facilite leur identification. Cela motive les professionnels à participer à des cours plus longs et constitue une caractéristique observable pour les (futurs) employeurs.

Lien https://www.haufe-akademie.de/seminare-lehrgaenge/trending-topics/open-badges
badges@haufe-akademie.de

3.15. BAIT

Organisme : Gouvernement basque
Contact : bait@tecnalia.com
Pays : Espagne

Qualification de la pratique	Critères
✓ Impact au niveau local ✓ Impact au niveau national ✓ Visibilité nationale ✓ Transférabilité ✓ Assurance de la qualité ✓ Pratique innovante ✓ Reconnaissance	C1. Basé sur les compétences ✓ Compétences clés ✓ Validation et reconnaissance C2. Plateformes d'apprentissage et outils numériques ✓ Protection de l'information ✓ Des outils numériques innovants C3. Analyse et évaluation ✓ Pratique d'évaluation ✓ Méthodologie de certification C4. e-Portfolio (ou Backpack) ✓ Diversité des utilisateurs et des compétences

L'objectif de BAIT, du projet Ikanos du gouvernement basque, se concentre sur la qualification des profils professionnels par le biais d'un service d'évaluation des compétences numériques, suivant le cadre européen des compétences (Digcomp). Ce système est basé sur l'évaluation des connaissances, des aptitudes et des attitudes des citoyens avant un profil de compétence spécifique. Le Gouvernement basque, pour répondre aux besoins en termes de compétences numériques communes et spécifiques des citoyens, des entreprises, de l'administration, du secteur éducatif et d'autres secteurs de la société, s'engage à les connaître, à les développer et à les améliorer.

Organisme	Le service BAIT est conçu et développé sur la base du cadre DigCOMP, qui établit 5 domaines de compétence. Les certificats émis par BAIT sont signés numériquement par l'entité de certification Tecnalia Research & Innovation. Les domaines de compétences à accréditer sont structurés autour de 5 axes, sur lesquels s'articulent les 21 compétences définies à 3 niveaux (élémentaire, moyen et avancé).
Groupe cible	Ses destinataires sont tous les citoyens qui souhaitent prouver leurs compétences pour agir dans la société dite de l'information, avec l'objectif de les motiver lpour s'informer sur la société de l'information en échange de l'obtention d'un certificat qui accrédite leurs compétences numériques. Il s'agit d'un outil qui permet aux entreprises et aux administrations d'évaluer objectivement les compétences en TIC des personnes présentes dans leur organisation, ainsi que de celles qu'elles envisagent d'y intégrer.
Mise en oeuvre	L'utilisateur doit se rendre au centre avec sa carte d'identité ou son permis de conduire, car il sera vérifié que la liste dont dispose le centre correspond aux personnes présentes. Le centre s'assurera que l'utilisateur dispose d'un ordinateur. L'utilisateur devra accéder à http://www.bait.eus via le navigateur, où il devra s'identifier avec son ID et accéder à la section "Evaluez vos compétences numériques". Pendant le déroulement du test, il peut interroger le responsable sur l'application, et non sur le contenu des questions. Avant de se présenter à l'examen, il est recommandé d'accéder à la démo des certifications pour se familiariser avec l'application.
Impact	Dans le projet de certification des compétences BAIT, il existe 5 badges pour 5 domaines différents, certifiant 21 compétences.
Pour en savoir plus	Vidéo
Lien	https://www.bait.eus

3.16. TUCERTICYL

Organisme : Junta de Castilla y León
Pays : Espagne

Qualification de la pratique	Critères
✓ Impact au niveau local ✓ Impact au niveau national ✓ Visibilité nationale ✓ Transférabilité ✓ Reconnaissance	C1. Basé sur les compétences ✓ Compétences clés ✓ Validation et reconnaissance C2. Plateformes d'apprentissage et outils numériques ✓ Reconnaissance des résultats d'apprentissage ✓ Vision de l'organisation

	C3. Analyse et évaluation ✓ Méthodes de reconnaissance ✓ Méthodologie de certification C4. e-Portfolio (ou Backpack) ✓ Reconnaissance ouverte, transparente et utiles ✓ Diversité des utilisateurs et des compétences

L'objectif de tuCertiCyL est d'accréditer les connaissances et les compétences d'un citoyen dans l'utilisation des technologies de l'information et de la communication, dans le double but, d'une part, de motiver les citoyens par l'obtention d'un certificat qui accrédite leurs connaissances et améliore leur employabilité, et d'autre part, de fournir aux employeurs publics et privés un mécanisme permettant d'évaluer objectivement les compétences numériques des travailleurs.

Organisme	TuCertiCyL est une certification de compétences numériques pour les citoyens de Castilla y León promue par la Junta de Castilla y León. Elle est basée sur le modèle européen de compétences numériques publié par le Centre commun de recherche (CCR) de l'Union européenne, le modèle DIGCOMP, et est régie par le gouvernement de Castilla y León.
Groupe cible	Actuellement, TuCertiCyL offre la certification des compétences numériques pour la citoyenneté aux niveaux de base et intermédiaire, certifié par le ministère du Développement et de l'Environnement de la Junta de Castilla y León.
Mise en oeuvr	Les épreuves de certification peuvent être réalisées dans les Espaces numériques CyL de Castilla y León (centres de formation et de sensibilisation aux nouvelles technologies de la Junta et situés dans les capitales provinciales) et dans d'autres centres agréés. Il est également possible de passer des examens en ligne. Pour l'examen en face à face, l'utilisateur se rendra au centre où se déroule la certification avec un document d'identification et passera l'exame en utilisant une application informatique. L'application génére un examen aléatoire différent pour chaque utilisateur, composé de différents types de questions (sélection, simulations, défis, etc.). Le résultat du test est automatiquement généré et l'utilisateur télécharge un certificat électronique signé par la Junta de Castilla y León qui atteste de ses connaissances en matière de TIC. Il a une validité de 4 ans.
Impact	TuCertiCyL a eu un grand impact. Plus de 2300 tests ont été réalisés, plus de 1400 certificats ont été générés. Il y a treize centres dans toute la région de Castille et Léon où les tests peuvent être effectués par les utilisateurs qui veulent obtenir leurs certifications.
Pour en savoir plus	Video
Lien	https://tucerticyl.es/

3.17. BADGES DANS LE CAMPUS SAPO

Organisme : Universidad de Aveiro
Pays : Portugal

Qualification de la pratique	Critères
✓ Impact au niveau national ✓ Visibilité nationale ✓ Pratique innovante ✓ Reconnaissance	C1. Basé sur les compétences ✓ Programme éducatif formel ✓ Validation et reconnaissance C2. Plateformes d'apprentissage et outils numériques ✓ Des outils numériques innovants C3. Analyse et évaluation ✓ Méthodes de reconnaissance ✓ Méthodologie de certification C4. e-Portfolio (ou Backpack) ✓ Communication complète entre le formateur et l'utilisateur ✓ Image pour accroître la notoriété

Le Campus SAPO est une plateforme de médias sociaux destinée aux contextes éducatifs et fondée sur les principes de base du Web 2.0 et des réseaux sociaux. Elle dispose d'une fonctionnalité de badges qui permet aux membres de la communauté de s'engager dans une dynamique de gamification en créant, soutenant et attribuant des badges.

Organisme

Dans la plateforme SAPO, il est possible de mettre à disposition des badges qui sont, par défaut, gérés par un administrateur de la communauté. Il est également possible de créer de nouveaux badges pour une communauté qui ne sont pas liés à des rôles formels dans l'institution. On suppose que la fonction d'administrateur d'une communauté est exercée par une personne qui a la maturité nécessaire pour gérer et délivrer des badges de la meilleure façon possible.

Groupe cible

En associant cela à des concepts tels que les Ressources Educatives Libres et les Pratiques Educatives Ouvertes, il est possible de stimuler des groupes d'enseignants intéressés qui peuvent consulter, réutiliser ou adapter les ressources existantes, mais aussi un apprentissage commun pour créer de nouvelles ressources. Ces badges correspondent à des fonctions au sein de la communauté (enseignant, élève, parent ou tuteur...).

Mise en oeuvre

SAPO Campus est une plateforme de communication numérique, qui offre la possibilité de stocker des fichiers (documents, images et vidéos) et de planifier des tâches. En outre, il est possible de créer des blogs. Compte tenu de ces caractéristiques, Espaço Badges : comment les utiliser ? a été organisé comme suit. Grâce à ces groupes, il est possible de créer des canaux de communication où les participants peuvent discuter avec des collègues qui travaillent avec des élèves de la même tranche d'âge. L'interaction dans ces groupes est

libre.

Les groupes servent également à différencier les étapes dans lesquelles les activités se déroulent, un nouveau groupe étant mis à disposition au début de chaque semaine. Ainsi, il sera plus facile pour chacun d'avancer à son rythme. Les informations relatives à la consultation seront organisées par blogs : le blog "Informations générales", alertes et actualités sur le déroulement de la formation, le blog "Badges : Concepts, informations plus théoriques ; le Blog "Tutorial Badges", informations plus pratiques, le Blog "Suggestions pour l'utilisation des badges", systématisation des informations recueillies au cours de la formation ; le Blog "Foire aux questions" en soutien.

Les activités à réaliser chaque semaine sont créées via l'outil Tâches, qui permet de notifier aux stagiaires l'ordre dans lequel elles se déroulent.

Enfin, les badges sont utilisés pour marquer l'achèvement des activités demandées, tout en permettant aux stagiaires de faire l'expérience du processus de réception, de création et d'attribution des badges. Il est ainsi possible de créer un chemin d'auto-apprentissage et de partage, ainsi que de générer de nouvelles idées sur les applications des badges dans le contexte éducatif.

Impact

217 candidatures ont été reçues en 2017 après une information sur les réseaux sociaux, dont 122 ont rejoint l'Espace en ligne, après la troisième semaine. L'Espace Badges : Comment l'utiliser ? est composé de 122 membres, majoritairement des femmes (72,9%) et qui ont l'enseignement comme profession (83,8%).

Cette initiative vise à former les enseignants à l'utilisation et à l'attribution de badges. Cependant, et bien au-delà de cette prétention, cette formation permet de recueillir des exemples de mise en œuvre des badge dans un contexte éducatif, en favorisant le partage d'idées et le débat entre enseignants de différents degrés. Ces nouvelles connaissances sont transmises aux nouveaux membres ou dans les formations sur ce thème. Elles contribuent à reformuler l'outil d'attribution des badges, le rapprochant ainsi des besoins.

Pour en savoir plus

La base de données

Lien

https://campus.altice.pt/

3.18. DISCOVER YOURSELF

Organisme : Association lituanienne d'éducation non formelle
Pays : Lituanie

Qualification de la pratique	Critères
✓ Impact au niveau national ✓ Impact au niveau de l'UE ✓ Visibilité nationale ✓ Visibilité internationale ✓ Transférabilité ✓ Pratique innovante ✓ Reconnaissance	C1. Basé sur les compétences ✓ L'apprentissage tout au long de la vie ✓ Validation et reconnaissance C2. Plateformes d'apprentissage et outils numériques ✓ Plateforme open-source ✓ Engagement public (apprentissage informel et tout au long de la vie) C3. Analyse et évaluation ✓ Méthodes de reconnaissance ✓ Procédures transférables C4. e-Portfolio (ou Backpack) ✓ Reconnaissance ouverte, transparente et utiles ✓ Communication complète entre le formateur et l'utilisateur

L'Association lituanienne de l'éducation non formelle (LiNA) a apporté son expertise en matière de validation et son expérience technique en matière d'utilisation de badges. Elle s'est associée au département des affaires de la jeunesse du ministère de la sécurité sociale et du travail pour améliorer les outils d'évaluation et de validation du service national de volontariat "Discover Yourself". Ce programme s'inscrit dans le cadre de la garantie pour la jeunesse et vise à faire participer les jeunes qui ne sont pas en situation d'emploi, d'éducation ou de formation (appelés "NEET").

Organisme

L'évaluation et la validation sont appelées Programme d'accomplissement "Discover Yourself". Grâce à ce programme, des badges sont délivrés pour l'accomplissement de certaines tâches et l'amélioration des compétences choisies. Il crée un "portefeuille de badges" qui stocke les preuves des activités, de l'expérience et des compétences du volontaire.

C'est une grande reconnaissance et un grand soutien pour valider les expériences de volontariat des jeunes. Tous les badges. du programme "Discover Yourself" ont reçu l'aval de la Confédération lituanienne des industriels et du Bureau national du travail. Toutes les réalisations représentées par des badges et toutes les approbations sont visibles sur le certificat, délivré sur la plateforme bagdecraft.eu avec un numéro unique et un mécanisme de validation via un lien web. Le badge est un certificat numérique qui crypte et valide numériquement les informations relatives au processus d'apprentissage, aux réalisations ou

aux compétences du propriétaire.

Groupe cible

Le projet "Discover yourself" est coordonné par le département des affaires de la jeunesse du ministère de la sécurité sociale et par la Bourse lituanienne du travail. Le service volontaire est ouvert à tous les jeunes âgés de 15 à 29 ans qui ne suivent pas d'études, d'emploi ou de formation. La durée de ce service volontaire est de 1 à 4 mois. Les jeunes s'engagent de 4 à 8 heures par jour, jusqu'à 25 heures par semaine et jusqu'à 100 heures par mois. Ce programme permet aux volontaires de suivre et d'évaluer leurs réalisations et de montrer ce dont ils sont capables et quelles sont leurs qualités. Les détenteurs de badges peuvent gérer leurs réalisations à l'aide de l'application mobile Badge Wallet. Celle-ci est gratuite et disponible sur l'App Store d'Apple (pour iOS) ou Google Play (pour Android). Le volontariat aide les personnes à se développer en tant que personnalités, à acquérir de nouvelles connaissances, à améliorer leurs compétences personnelles, à renforcer leur confiance en soi, à accroître leurs responsabilités, à apprendre à gérer leurs problèmes personnels et à aider les autres à résoudre leurs problèmes.

Mise en oeuvre

Le programme de réussite est aligné sur les huit compétences clés de l'apprentissage tout au long de la vie : apprendre à apprendre, compétence numérique, compétence civique, conscience culturelle, esprit d'entreprise, compétence mathématique, science et technologie, langue maternelle et langues étrangères. Chaque compétence comporte des badges à 3 niveaux et le nombre de tâches à accomplir :

Niveau I - 1 tâche. Réalisation obligatoire de la tâche

Niveau II - 4 tâches. Nombre minimum de tâches : 2 des 4 tâches choisies

Niveau III - 6 tâches. Nombre minimum de tâches : 3 des 6 tâches choisies.

Un volontaire peut choisir n'importe quel domaine de compétence pour commencer. Il commence par les badges de niveau I et peut passer au niveau supérieur en acquérant plus d'expérience au cours du service volontaire. Le mentor peut aider le volontaire à définir des tâches spécifiques à partir des badges de deuxième niveau et, de cette façon, le badge s'adapte au contexte du volontariat. Le volontaire est libre de choisir quelles réalisations il souhaite partager et où (Facebook, Twitter, Google+ ou LinkedIn, sur son CV).

Impact

Les preuves fournies reposent à la fois sur l'auto-évaluation des volontaires et sur les mentors. La qualité du programme et la fiabilité sont assurées par l'accompagnement et la formation continus des mentors, ainsi que par l'infrastructure numérique de badgecraft.eu.

La validation de l'expérience et l'offre de points supplémentaires pour l'admission dans l'enseignement supérieur sont le fruit d'une coopération entre le département des affaires de la jeunesse et les institutions respectives du ministère de l'éducation et des sciences. Le système d'évaluation et de validation des réalisations basé sur des badges a été créé par l'équipe de LiNA et les mentors travaillant sur le projet "Discover Yourself". Une reconnaissance et une approbation plus larges ont nécessité une coopération avec des associations professionnelles régionales ou nationales afin d'accroître le niveau et la portée de la reconnaissance des compétences acquises grâce au volontariat.

Pour en savoir plus

Badge Wallet

L'initiative

Lien

https://www.badgewallet.eu/en/#feature

3.19. EDUCALAB

Organisme : INTEF
Pays : Espagne

Qualification de la pratique	Critères
✓ Impact au niveau de l'UE ✓ Visibilité nationale ✓ Pratique innovante ✓ Reconnaissance ✓ Impact au niveau local ✓ Impact au niveau national	C1. Basé sur les compétences ✓ Programme éducatif formel ✓ Validation et reconnaissance C2. Plateformes d'apprentissage et outils numériques ✓ Directives organisationnelles pour la mise en œuvre ✓ Des outils numériques innovants C3. Analyse et évaluation ✓ Méthodes de reconnaissance ✓ Méthodologie de certification C4. e-Portfolio (ou Backpack) ✓ Communication complète entre le formateur et l'utilisateur ✓ Prise en charge des besoins spécifiques des utilisateurs

EducaLAB Insignias est le Backpack de badges numériques de l'INTEF qui fonctionne comme un lieu personnalisé où stocker et gérer des justificatifs numériques, qui témoignent de l'apprentissage, des compétences professionnelles d'enseignement ou des intérêts. Lles badges sont donnés aux participants qui ont terminé avec succès un MOOC INTEF, et qui démontrent les compétences acquises.

Organisme

Chaque destinataire d'un badge doit avoir son Backpack pour gérer ses badges : c'est la raison pour laquelle EducaLAB Insignias est né. EducaLAB Insignias fournit à chaque utilisateur une URL publique et personnalisée avec son identifiant unique qui garantit une émission et une réception transparentes des badges. Il était également connecté au Backpack Mozilla.

Groupe cible

Utilisateurs et étudiants de l'INTEF- Instituto Nacional de las tecnologías educativas y de formación del profesorado (Institut national de technologies éducatives et de la formation des enseignants).

Mise en oeuvre

La réalisation du MOOC permet de développer les compétences suivantes :

- La participation citoyenne en ligne, en travaillant sur le descripteur suivant : " J'utilise des dispositifs numériques pour effectuer des démarches administratives éducatives en ligne " et 2.6. Gestion de l'identité numérique, en travaillant sur le descripteur suivant : " Je suis soucieux et conscient de la bonne gestion de mon identité numérique et j'en tiens compte dans ma pratique pédagogique ".

- Développement de contenus numériques, avec le descripteur suivant : "Je conçois, utilise et partage avec mes collègues enseignants des matériaux numériques utilisant des formats et des langages iconiques et/ou audiovisuels, tels que des infographies, des cartes conceptuelles, des podcasts, des vidéos."

- Identification des besoins et réponses technologiques avec le descripteur suivant : " Je recherche, identifie, filtre, évalue et sélectionne des outils et ressources numériques à appliquer ultérieurement dans ma pratique afin de gérer efficacement mon activité d'enseignement ".

- Innovation et utilisation créative de la technologie numérique, par le biais d'un travail comportant le descripteur suivant : "Je participe, par le biais d'environnements virtuels, à la création de matériel éducatif numérique pour ma classe et/ou mon centre".

Impact

Le MOOC permet de :

- Savoir évaluer les différentes compétences acquises à travers différents types d'apprentissage et leur mise en œuvre en Europe.
- Distinction entre médaille, insigne numérique et Open Badge.
- Approfondissement du concept de badge, de sa finalité et de sa structure.
- Utilisation d'outils et de plateformes pour la création et la gestion de badges numériques.
- Badges de niveau supérieur ou résultat de la somme des compétences.
- Conception précise et complète d'un badge numérique.
- Analyser les compétences d'une formation.
- Compiler une banque d'exemples d'applications, de plateformes et d'outils pour la création de badges numériques.
- Comprendre l'importance de la conception de bons critères d'attribution et d'évaluation, pour la reconnaissance des résultats.
- Mettre en œuvre complète d'un badge.

Pour en savoir plus Vidéo 1 / Vidéo 2

Lien https://insignias.educacion.es/en

3.20. APPRENTISSAGE AGILE

Organisme: APP
Contact : Ferdinand Cazin
Pays : France

Qualification de la pratique	Critères
✓ Impact au niveau local ✓ Impact au niveau national ✓ Source ouverte ✓ Reconnaissance	C1. Basé sur les compétences ✓ L'apprentissage tout au long de la vie ✓ Compétences clés ✓ Validation et reconnaissance C2. Plateformes d'apprentissage et outils numériques ✓ Reconnaissance des résultats d'apprentissage C3. Analyse et évaluation ✓ Saisir le parcours et l'historique de l'apprentissage C4. e-Portfolio (ou Backpack) ✓ Reconnaissance ouverte, transparente et utiles

Le réseau APP (Apapp) offre à chaque apprenant la possibilité de valoriser les compétences transversales utilisées et développées au cours de la formation pour communiquer, coopérer, agir avec méthode, raisonner logiquement, exercer sa créativité... mais aussi pour développer la capacité d'apprendre et de s'adapter en permanence à de nouvelles situations.

Les APP ont choisi la technologie des badges numériques pour éclairer ces compétences devenues centrales. Pour cela, la plateforme Agile Learner offre à chaque apprenant la possibilité de faire reconnaître son apprentissage. Les "Agile Learner" (www.apprenantagile.eu) permettent aux formateurs d'attribuer des badges numériques aux apprenants, considérés comme des marqueurs visuels de l'apprentissage réalisé dans le cadre d'un parcours de formation individualisé. Les travaux de recherche et développement menés par l'APapp ont mis en évidence l'acquisition par les apprenants de nombreuses compétences transversales mobilisées grâce à l'approche individualisée de l'apprentissage (multi-modalité de l'apprentissage, auto-formation, projets innovants, etc.) Les badges numériques constituent un moyen efficace de valoriser ces acquis de l'apprentissage non formel et informel.

Les badges numériques APP sont la partie émergée de l'iceberg d'un processus de validation des acquis. A la croisée du cadre européen des compétences clés et des compétences transversales, les badges offrent un support pour représenter toutes ces compétences recherchées par les entreprises et nécessaires à une citoyenneté épanouie. L'objectif est que l'apprenant mobilise ces connaissances pour s'adapter et apprendre tout au long de sa vie, devenant ainsi un apprenant agile.

La plateforme est actuellement accessible aux apprenants ainsi qu'aux équipes pédagogiques des APP d'Arras (Hauts-de-France) et de Strasbourg Sud (Grand Est) dans le cadre d'une expérimentation. Elle sera prochainement étendue à l'ensemble des APP.

Organisme

Les organisations qui mettent en œuvre cette pratique sont les Ateliers de pédagogie personnalisée (APP). Ils forment un réseau qui permet à des adultes de se former dans un processus d'autoformation accompagnée. L'APP est un label pédagogique porté par des organismes de formation de nature diverse qui mettent en œuvre un même cahier des charges. Ils :

- constituent une partie complémentaire de l'offre de formation disponible dans une zone géographique ;

- assurent des actions de formation ouverte, plutôt à court terme, axées sur la remise à niveau, la culture générale et la culture numérique ;

- répondent de manière permanente, individualisée et contractuelle aux demandes de formation d'un public adulte diversifié. Ces adultes sont engagés dans la réalisation d'un projet professionnel et social et sont prêts à réaliser une formation individuelle ;

- proposent des cours individualisés avec un soutien personnalisé pour chacun.

Depuis 2009, l'État n'a plus la responsabilité de l'APP, mais en est un financeur parmi d'autres. Avec l'APapp, le réseau APP s'est auto-organisé pour continuer à travailler en réseau autour d'un label certifié par AFNOR. Convaincu que la logique des badges rend visible les bénéfices de l'autoformation accompagnée sur le développement de l'autonomie, de la capacité à agir et à entreprendre, APapp a lancé sa propre plateforme de valorisation. Baptisé Agile Learner, l'outil s'appuie sur le standard Open Badge qui garantit que chaque badge est la propriété de l'apprenant, infalsifiable et interopérable. Trois niveaux de badges sont proposés : "Explorateur", pour valider la motivation, le contexte et l'engagement de la personne ; "Bâtisseur", pour reconnaître la construction de l'autonomie de la personne dans son apprentissage et la capacité à exploiter le potentiel d'une situation ; "Architecte", pour reconnaître la capacité à mobiliser ses compétences de manière autonome et efficace à travers la mise en œuvre d'un micro-projet". Pour valoriser ses badges, chaque détenteur dispose d'un espace portfolio sur la plateforme, visible ou non à son choix, etil peut également choisir de le partager.

A noter qu'il existe également un badge "Valorisateur de compétences", proposé aux formateurs de l'APapp qui accompagnent les apprenants dans leur processus d'identification et de valorisation de leurs compétences. Comme on peut le voir dans cet exemple, le badge reconnaît des compétences spécifiques qui ne sont pas mises en valeur par le seul titre de formateur professionnel d'adultes.

Groupe cible

Apprenants adultes suivant un parcours d'apprentissage dans un atelier pédagogique personnalisé (APP) qui comprend une formation autodirigée.

Formateurs soutenant les apprenants dans ces ateliers.

Mise en oeuvre

Le réseau APP a choisi BadgeFactor pour développer sa plateforme de badges numériques selon la norme Open Badges.

"Créé en 2011 par la Fondation Mozilla et des partenaires, le standard Open Badges garantit que les badges peuvent appartenir à l'apprenant, assure leur validité et leur sécurité, leur transfert vers d'autres plateformes (interopérabilité) et leur pérennité dans le temps." Il s'agit d'un projet de logiciel libre. Ceci est particulièrement important pour permettre le transfert des badges d'une plateforme à une autre. Un apprenant est propriétaire de ses badges et doit pouvoir les utiliser tout au long de sa vie, quelle que soit l'organisation dans laquelle il souhaite faire reconnaître son apprentissage.

Les apprenants qui collectent des badges au cours de leur parcours d'apprentissage ont la possibilité de rendre les visible ou non, ainsi que les preuves qui y sont attachées. Ils

peuvent alors les utiliser lorsqu'ils postulent à un emploi, ainsi que dans différents environnements tels que les réseaux sociaux ou un ePortfolio. Les badges peuvent également être édités au format pdf pour être imprimés.

Trois niveaux de badges

Explorateurs, bâtisseurs, architectes... trois étapes dans un processus de formation : J'identifie, puis je construis, et enfin je deviens l'architecte de mon apprentissage.

Au cours de leur parcours d'apprentissage, les apprenants explorent des contenus de formation et vivent des situations d'apprentissage dans l'espace ressource. Ils évoluent dans un contexte avec un potentiel d'action, de défis et de choix. Chaque niveau représente un degré relatif au niveau de complexité de ces situations d'apprentissage. A chacun de ces niveaux, les apprenants sont accompagnés dans la réflexion et la formalisation de leurs acquis d'apprentissage.

L'apprenant, accompagné par l'équipe pédagogique, observe, évalue et valorise la manière dont il saisit et intègre dans ses démarches et ses choix tout ce dont il a pris conscience en termes d'acquis d'expérience ; comment il utilise toutes les opportunités qui s'offrent à lui pour compléter sa formation, se professionnaliser et construire son autonomie.

Avec ces badges, l'apprenant marque son engagement dans un processus d'apprentissage et initie un processus de formation. Ici, l'apprenant clarifie ses besoins, définit des objectifs, et construit son plan de formation avec son référent.

Impact

Neuf badges sont disponibles autour de l'acte d'apprentissage :

- ✓ Explorer mon parcours d'apprentissage
- ✓ Bâtisseur de mes compétences
- ✓ Architecte de mes projets
- ✓ Ma Boussole - Apprendre à apprendre
- ✓ Ma boîte à outils - Apprendre à apprendre
- ✓ Atelier d'apprentissage personnalisé
- ✓ Apprenant Agile
- ✓ Renforcement des compétences
- ✓ Évaluateur de projets

Des badges sont également développés à 3 niveaux pour chacune des 6 compétences transversales qui constituent le cadre de référence du réseau des ateliers pédagogiques personnalisés :

- ✓ Communiquer
- ✓ Coopérer
- ✓ Penser de manière critique
- ✓ Être créatif
- ✓ Penser logiquement
- ✓ Agir avec méthode

La liste des apprenants ayant reçu des badges qu'ils veulent rendre visibles est disponible à l'adresse https://apprenantagile.eu/apprenants/.

Plus de cent cinquante membres du personnel de neuf régions ont été formés.

Agile learner a été inscrite comme une certification ayant pour objectif de valoriser les capacités d'apprentissage et d'adaptation d'une personne, dans la catégorie correspondant à

un domaine spécifique à forte valeur d'usage dans un contexte professionnel, dont la possession est recommandée par un organisme représentatif des partenaires sociaux (norme de marché). Cette certification permet à toute personne de valider les compétences transversales indispensables à un métier, quel que soit le secteur d'activité. L'apprenant agile se base, entre autres, sur l'obtention de badges numériques.

Pour en savoir plus

Exemples de badges :

Lien

https://apprenantagile.eu

3.21. GAMIFICATION D'UN SIMULATEUR D'EXAMEN A L'AIDE DE BADGES - EFFETS SUR LA PARTICIPATION

Organisme : Université de Liège
Contact : P.X Marique, , J.-F. Van de Poël, D. Verpoorten, M. Hoebeke
Pays : Belgique

Qualification de la pratique	Critères
✓ Impact au niveau de l'UE ✓ Transférabilité ✓ Pratique innovante	C2. Plateformes d'apprentissage et outils numériques • Des outils numériques innovants C3. Analyse et évaluation ✓ Procédures transférables

Cette pratique décrit, analyse et questionne la gamification d'un simulateur d'examen par la mise en place d'un système dynamique de badges utilisés comme récompenses. Cet outil s'adresse aux étudiants de première année de médecine. Il a pour but de préparer les étudiants aux tests QCM et d'améliorer leur maîtrise des connaissances pré-requises et des nouveaux sujets enseignés en cours de physique. Cette recherche met en évidence l'impact positif du simulateur d'examen sur la participation, la performance et la perception.

Organisme

Université de Liège

Groupe cible

La pratique analysée concerne 555 étudiants inscrits en première année de médecine à l'Université de Liège pour l'année académique 2015-2016 qui ont présenté, les 5 et 6 janvier 2016, l'examen final du cours de physique intitulé " Bases physiques des sciences

médicales, dont les bases physiques de l'imagerie médicale " (Université de Liège, 2015).

Mise en oeuvre

Le simulateur se présente sous la forme d'une banque de questions alignées sur les questions de l'examen final, offrant aux étudiants des exercices d'entraînement automatisés. Le simulateur est inclus dans la plateforme d'apprentissage en ligne Blackboard 9.1.

Le simulateur permet à l'étudiant de générer à tout moment un test personnalisable en fonction de trois paramètres :

1. Paramètre matériel. Le matériel vu pendant le cours a été préalablement réparti en cinq thèmes : optique, électricité, mécanique, mécanique des fluides et imagerie médicale. L'étudiant peut choisir de s'exercer à l'un de ces thèmes au début d'une session.

2. Paramètre de temps. Les étudiants précisent s'ils souhaitent consacrer 30, 60, 90 ou 120 minutes à la formation. Cependant, les questions de 30 minutes sur chaque sujet, qui comprennent des questions de compréhension de base ou des questions sur les prérequis correspondants, sont nécessaires pour tous les étudiants. Leur passation débloque la clé du sujet et permet à l'étudiant de choisir la durée de la formation. Le nombre de questions du test formatif dépend de la durée choisie. Un ratio de 10 questions par heure, identique aux conditions de l'examen, est appliqué.

3. Paramètre de contrôle. L'étudiant décide à quel niveau de difficulté il souhaite se mesurer parmi les quatre proposés. Le niveau de difficulté du test dépend des questions.

Le simulateur comporte plus de 400 questions respectant les règles de docimologie de la conception des QCM.

Les badges collectés matérialisent les interactions avec le simulateur. Un tableau individuel de badges affiche le niveau de maîtrise atteint sur le simulateur pour chacun des domaines suivants : Optique, électricité, mécanique, mécanique des fluides, imagerie médicale.

Pour chacun de ces domaines, il existe quatre niveaux correspondant à quatre tests différents de difficulté croissante : Accès (après un test de 30 minutes), Bronze, Argent, Or.

Impact

Trois hypothèses ont été vérifiées.

Hypothèse 1 - L'introduction de badges augmente l'utilisation du simulateur d'examen par les étudiants.

Comparé aux 17% de participation observés les années précédentes sur les épreuves de non-lecture (toutes choses égales par ailleurs), le simulateur de lecture a attiré une proportion d'étudiants allant de 37,12% à 74,23% selon le thème. La fréquentation par thème a diminué au cours du semestre, le dernier thème abordé par le cours (imagerie) ayant le niveau le plus bas (37,12%) alors que l'optique, vu en premier, a généré 74,23% de fréquentation.

Hypothèse 2 - L'acquisition de badges a un effet sur la performance aux tests (données de performance).

Sur les 555 étudiants qui ont passé l'examen de janvier 2016, 210 ont réussi et 345 ont échoué. Le taux de réussite est donc de 37,8 %. Une comparaison avec les années précédentes montre une augmentation significative du taux de réussite l'année de l'introduction du simulateur ludique.

S'il est impossible d'être sûr que cette différence significative peut raisonnablement être attribuée à l'introduction des badges et non à des variables non contrôlées telles que des niveaux de départ différents dans les cohortes ou des effets de l'enseignant, etc., les différents résultats convergent pour suggérer une influence de la gamification.

Hypothèse 3 - Les étudiants sont satisfaits de leur expérience d'apprentissage (données de perception).

Les données de perception recueillies auprès de 169 étudiants ayant répondu à l'enquête (30,45% de la population ayant passé l'examen) montrent un accueil positif de l'outil. En effet, 79,9% ont évalué favorablement son utilité pour l'étude et son efficacité pour la préparation de l'examen. Pour 68% des avis, le simulateur facilite l'organisation du travail grâce à la possibilité de personnaliser l'outil sur la durée des épreuves. Enfin, le fait de disposer de badges à gagner génère une augmentation de la motivation à s'investir dans le travail et les études pour 58,6% des participants.

Les taux d'acquisition des différents badges diminuent au cours du trimestre. Par exemple, le badge d'accès à l'imagerie a été gagné par 32,79%, tandis que le badge d'accès à l'optique a été gagné par 66,13%.

Il en va de même pour les badges d'or. Les pourcentages d'étudiants qui les obtiennent sont plus élevés (de 32,07% à 40,72%) pour les quatre premières matières que pour l'imagerie (11,89%). Les badges d'or en optique, mécanique, électricité et mécanique des fluides ont été recueillis par 59,21 à 63,80% des élèves ayant la clé d'accès dans ces matières respectives. En revanche, seuls 36,26% des élèves disposant de la clé d'accès en Imagerie ont également obtenu la médaille d'or dans cette matière. Ainsi, ils ont négligé les derniers badges d'or. Le fait que la contrainte requise pour participer au second test formatif ne comprenait pas ces badges d'or en imagerie médicale a certainement influencé ce résultat.

A propos de la participation

L'intention pédagogique des enseignants qui ont mis en place la lecture des badges était d'augmenter l'utilisation du simulateur d'examen et donc les possibilités de formation dans la matière. A première vue, les résultats semblent confirmer l'exactitude de cette intuition : l'augmentation de l'utilisation de l'outil est très significative suite à l'introduction de la mécanique des badges. Cependant, ce résultat doit être interprété avec prudence. En effet, l'année d'utilisation du simulateur est aussi celle de l'introduction d'un concours à la fin de la première année du baccalauréat pour limiter le nombre d'étudiants autorisés à passer en deuxième année. Il est donc difficile de distinguer ce qui, dans l'augmentation de l'utilisation de l'outil, est dû à ses propriétés internes ou à des facteurs externes. A tout le moins, il est légitime de constater que :

a) la différence est importante par rapport aux 17% enregistrés en 2014-2015.

b) cette adoption accrue de l'outil suggère qu'il est approprié pour les étudiants.

(c) l'engagement accru dans l'étude est un avantage qui a été montré par d'autres études.

L'observation précise des types de badges collectés soulève également une ambiguïté. La prédilection des élèves pour les badges or est en effet un résultat. Faut-il interpréter ce phénomène comme un raisonnement utilitaire des élèves : les badges or étant les plus proches du niveau du test, ils sont perçus comme la meilleure préparation au test et sont donc plus recherchés. Ou bien le mécanisme a-t-il favorisé la recherche par certains élèves des badges les plus valorisants ? Dans le même ordre d'idées, le relatif dédain pour le dernier badge or en imagerie médicale, non requis scolairement pour accéder à la session bonus, peut s'expliquer par des élèves principalement motivés par la récompense. Mais il est également probable que, parmi les 71 étudiants qui ont fait l'effort de l'obtenir, il y en ait qui soient motivés par le dispositif lui-même et préoccupés soit par leur "scorecard", soit par le fait de se mesurer à leur propre niveau de compétence, soit par les deux.

A propos de la performance

Au-delà de l'utilisation de l'outil lui-même, la performance va également de pair avec l'insertion de mécanismes ludiques. Pris comme variable dépendante, le taux de réussite à l'examen apparaît fortement lié, pour toutes les matières, au nombre de clés d'accès collectées ou de badges d'or attribués : s'agit-il d'un simple enregistrement de la valeur initiale des élèves ou est-ce en soi un catalyseur de progression ? Sur la base des résultats présentés ici, il est toutefois concevable de suggérer une contribution intrinsèque positive du caractère ludique.

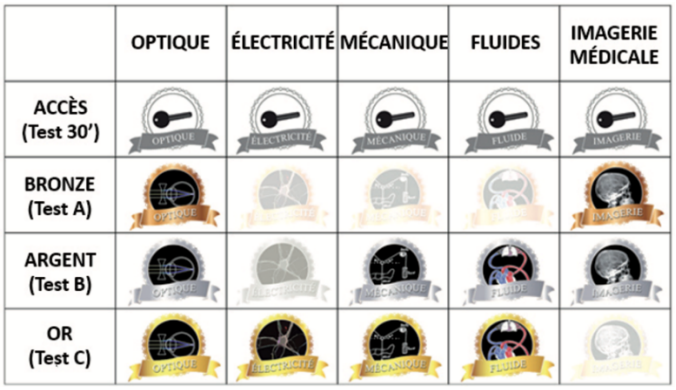
L'effet du jeu sur les performances serait donc indirect mais réel : la motivation accrue à s'entraîner conduirait à une utilisation plus intense du simulateur, générant une plus grande utilisation du matériel et donc une meilleure préparation à l'examen.

À propos de la perception

L'accueil de ce dispositif par les étudiants est globalement positif. Le simulateur est crédité d'une efficacité par rapport à l'apprentissage. L'intervention pédagogique représentée par le simulateur est jugée fonctionnelle. Les commentaires recueillis dans le questionnaire font également état d'une perception positive de l'efficacité, c'est-à-dire d'un rapport "temps passé/bénéfices" satisfaisant. 70 % des étudiants attribuent au simulateur un rôle facilitateur dans l'organisation du travail. Il est possible que la progression des badges ait permis à certains, y compris ceux qui ne sont pas dans la même classe, de se mesurer d'emblée (c'est-à-dire après avoir obtenu la clé d'accès) à l'or, en vue de discerner ce qu'ils savent ou ne savent pas, en vue précisément d'une organisation plus rationnelle de leur temps. Il se peut également que les élèves aient davantage tenté d'obtenir le badge d'or pour les domaines de la physique où il existe des prérequis enseignés les années précédentes, et donc avec lesquels ils sont plus familiers. c'est le cas pour l'optique, la mécanique et l'électricité.

Dans le cas du simulateur ludifié, l'acquisition progressive de la maîtrise du domaine par une utilisation plus assidue et plus agréable du matériel pourrait-elle également conduire à une augmentation de la motivation intrinsèque, la gamification et ses récompenses extrinsèques étant une voie vers une motivation plus interne ?

Pour en savoir plus



Lien

https://orbi.uliege.be/handle/2268/227473.

Marique, P.-X., Van de Poël, J.-F., Verpoorten, D., & Hoebeke, M. (2018). Ludifier un simulateur d'examen en recourant à des badges - Effets sur la participation, la perception et la performance. Revue Internationale des Technologies en Pédagogie Universitaire, 15. https://doi.org/10.18162

3.22. B.OA.T. (BADGES OUVERTS À TOUS)

Organisme : Réseau coordonné par l'Université confédérale Léonard de Vinci
Contact : Caroline Bélan-Ménagier, Pascal Feuillet
Pays : France

Qualification de la pratique	Critères
✓ Impact au niveau local ✓ Assurance de la qualité ✓ Reconnaissance	C1. Basé sur les compétences ✓ Programme éducatif formel ✓ L'apprentissage tout au long de la vie ✓ Validation et reconnaissance C2. Plateformes d'apprentissage et outils numériques ✓ Reconnaissance des résultats d'apprentissage ✓ Mise en réseau avec les organisations locales, les associations, les centres pour l'emploi. C3. Analyse et évaluation ✓ Saisir le parcours et l'historique de l'apprentissage ✓ Mise en œuvre publique (formelle) C4. e-Portfolio (ou Backpack) ✓ Reconnaissance ouverte, transparente et utiles ✓ Diversité des utilisateurs et des compétences ✓ Image pour accroître la notoriété

Ce réseau régional d'organisations éducatives de différents niveaux a choisi de créer sa propre plateforme de badges en collaboration avec la société Open Badge Factory, pour développer plus qu'un Backpack, une plateforme sociale de badges. Il est basé dans une région française, la Nouvelle-Aquitaine, mais il est ouvert à tous. Ils considèrent la gestion des badges essentielle pour l'utilisateur et pensent qu'il est intéressant de proposer une plateforme nationale à la place des deux plus utilisées que sont la plateforme finlandaise Open Badge et l'américaine Badgr. C'est un projet commun à plusieurs organismes éducatifs (lycées, universités, enseignement à distance, centre de formation privé, école de la deuxième chance, centre social...). Les principales activités mises en œuvre au démarrage consistent à diffuser des connaissances sur les badges, leur existence, les possibilités qu'ils offrent et des informations pédagogiques et techniques sur la manière de les créer. Plusieurs badges ont été créés et attribués au niveau du réseau à des fins de sensibilisation.

Organisme

Le réseau B.O.A.T. (Badges Ouverts à Tous) - Reconnaître en Nouvelle-Aquitaine a été lancé le 13/02/2019 à Poitiers. Il est piloté par l'université confédérale Léonard de Vinci CoMUE (Les communautés d'universités et d'établissements ont été créées en 2013 : celle-ci regroupe les établissements d'enseignement supérieur et de recherche et les organismes de recherche des anciennes régions Centre, Limousin et Poitou-Charentes).

Mais le travail de plusieurs organisations a débuté en octobre 2017, avec l'organisation d'un premier atelier sur la thématique des badges réunissant des associations étudiantes,

des universités, le Rectorat de l'Académie de Poitiers, et le Réseau Canopé. Toute organisation éducative peut rejoindre le réseau.

Groupe cible

Premier niveau : les membres du réseau (universités, écoles…) qui n'est pas fermé et qui, s'il se limite pour l'instant à une seule région, s'ouvre plus largement.

Le Groupe cible final est plus large avec "des badges pour tous" : il s'agit des élèves, des étudiants et de leurs parents, des personnes travaillant dans l'enseignement, des apprenants, des entreprises et des employeurs. Pour l'instant, la plupart des activités ont été mises en œuvre pour les membres du personnel de l'éducation.

Mise en oeuvre

B.O.A.T. a été créé autour de la valeur, du sens et de la légitimité des badges. Aujourd'hui, il propose aux structures qui souhaitent le rejoindre une convention avec une contribution financière afin de bénéficier de son expertise. Plus précisément, il propose :

a) des outils de structuration

- faciliter leur abonnement à la plateforme Open Badge Factory grâce à un accord de partenariat signé en 2018,
- l'accès à une plateforme (b-connexion),
- des brochures, des vidéos et des documents produits par ses membres,
- une newsletter pour promouvoir les pratiques des membres
- la charte graphique du réseau B.O.A.T. pour les badges partagés,
- un wiki pour co-construire des badges dans le réseau.

b) la mise en œuvre et la reconnaissance des compétences des membres :

- des séminaires et des sessions de travail ad hoc sur des sujets spécifiques,
- la participation à des actions collectives et un badge géré par le réseau pour évaluer la conception collaborative,
- des modules de formation en ligne, de reconnaissance et de stratégies à mettre en œuvre, accompagnés de badges associés,
- de nouvelles méthodes de travail (par exemple, l'atelier d'échange de connaissances, les contributions de recherche sur le thème des compétences, les projets européens sur les "soft skills", etc.).

c) une charte de qualité pour construire ensemble les badges des membres du réseau,

- une charte graphique,
- une démarche de qualité et une compréhension partagée du bilan de compétences,
- des cadres de référence choisis par consensus avec des possibilités évolutives.

Le réseau B.O.A.T. développe des badges utiles pour un large public, pour que chacun puisse valoriser ses "actes d'apprentissage".

Impact

Chaque partenaire peut proposer ses badges et une variété de badges est offerte par le réseau. Par exemple, des badges de participation pour des séminaires ou des conférences, un badge Conception collaborative attribué lorsque le réseau organise des ateliers. Différents badges peuvent être demandés directement à bconnexion. Certains permettent à l'utilisateur de retrouver une communauté de pratiques ("J'ouvre ma pédagogie", "Je soutiens l'égalité femme-homme", "Fan de badges") ; d'autres sont plus légers ("Trop fier"), d'autres encore permettent de monter progressivement en compétences sur les badges ("J'ai découvert", puis "J'ai testé" les badges et "Je maîtrise bconnexion"). La plupart d'entre eux peuvent être considérés comme des méta-badges.

Cette pratique est transversale à plusieurs organisations et le processus est en cours. Comme il s'agit d'une pratique en développement, la principale leçon apprise est qu'ils ont développé une stratégie pour gagner en visibilité et augmenter la visibilité des badges, leur connaissance et leur acceptation à différents niveaux de la société, en commençant par le contexte éducatif pour atteindre le secteur économique à travers les compétences. La deuxième leçon est qu'ils pensent qu'un réseau au niveau régional est clé. Autres leçons :

- partenariat avec une plateforme de badges stable et bien connue sous sa propre marque.

- partenariat entre des organisations éducatives de différents niveaux (de l'école secondaire à l'université) comprenant une école de la deuxième chance, une organisation sociale et la formation tout au long de la vie.

Pour en savoir plus

Open Badge Factory

Des vidéos sont également disponibles avec des témoignages

Des tutoriels sur Dailymotion

Lien

https://bconnexion.fr

3.23. LA CASEMATE

Organisme : La Casemate
Contact : Pascal Moutet
Pays : France

Qualification de la pratique	Critères
✓ Impact au niveau local ✓ Visibilité nationale ✓ Pratique innovante ✓ Source ouverte ✓ Reconnaissance	C1. Basé sur les compétences ✓ Validation et reconnaissance ✓ Partage public (exploitation) C2. Plateformes d'apprentissage et outils numériques ✓ Reconnaissance des résultats d'apprentissage ✓ Des outils numériques innovants C3. Analyse et évaluation ✓ Pratique d'évaluation C4. e-Portfolio (ou Backpack) ✓ Mise en évidence de la réussite ✓ Image pour accroître la notoriété

Tout au long de l'année et pour tout type de public, la Casemate propose des formations, des ateliers, des MOOC, des hackathons et des séances de créativité, en privilégiant la co-construction, voire la co-animation avec les partenaires et les participants.

En venant à La Casemate, le visiteur/utilisateur acquiert et partage des connaissances, des savoir-faire et des compétences en s'impliquant dans l'animation d'un atelier, en présentant un projet lors d'un Open Lab, ou en se portant volontaire pour produire du contenu vidéo lors d'un événement de type Maker Fair.

La Casemate est aussi un lieu de travail alternatif où l'on peut, par exemple, venir apprendre à utiliser une machine de fabrication numérique : imprimante 3D, découpeuse laser, etc. Certains makers prennent également le temps de documenter leurs réalisations sur Fab Manager.

Même si La Casemate distribue parfois des certificats papier à l'issue d'événements, comme la Game Jam par exemple, ou en fait la promotion via les réseaux sociaux, il n'y avait toujours pas de système en place pour reconnaître l'engagement du public. Les Badges sont une solution adaptée pour répondre à ce manque d'identification et de reconnaissance de ce qui est fait. De nombreux Fab Labs et autres tiers lieux travaillent également sur ce type de projet.

Pour commencer, des badges ont été créés pour la partie Fab Lab. Ainsi, les personnes qui viennent se former peuvent prétendre à un badge certifiant qu'elles ont été formées à La Casemate. Les badges détaillent systématiquement les activités clés, les connaissances, les compétences et les attitudes qui ont été acquises au cours de la formation. Un badge a également été créé pour les personnes qui documentent et partagent leurs réalisations sur la plateforme Open-Source Fab Manager. Enfin, les personnes qui se forment sur les machines peuvent prétendre à un badge attestant qu'elles sont en mesure d'assurer une

formation technique. Ces badges ont commencé à être délivrés en janvier 2018.

Organisme

La Casemate, association loi 1901, est un centre de culture scientifique (CCSTI) fondé en 1979 à l'initiative de représentants d'universités locales, de centres de recherche et de collectivités. Sa mission principale est de diffuser et de promouvoir la culture scientifique auprès de tous les publics. Le CCSTI de Grenoble est la première structure de ce type créée en France. La Casemate est composée d'une vingtaine de personnes issues de la culture, des sciences, du journalisme, de la communication, de la médiation, de l'ingénierie de projet... Ils développent des expositions interactives, des ateliers pour tous âges, des rencontres avec des intervenants varis (scientifiques, youtubeurs, makers...), des événements tels que la Fête de la science, la Maker Fair Grenoble, les Forums de projets Echosciences, ainsi que des résidences de projets.

Le Fab Lab de La Casemate est un atelier de fabrication numérique où l'on peut utiliser des machines de découpe, des imprimantes 3D... permettant de travailler sur différents matériaux : plastique, bois, carton, vinyl... afin de créer tout type d'objet grâce à la conception assistée par ordinateur et à l'électronique. Mais le Fab Lab est aussi un lieu d'échange de compétences techniques. Le Fab Lab de La Casemate est un espace permanent ouvert à tous qui offre la possibilité de fabriquer des objets, de partager des compétences et d'apprendre des médiateurs du Fab Lab et des autres utilisateurs. Il fonctionne avec le calendrier suivant : Mercredi : réunions, ateliers ou formations 18h-21h / Jeudi : 14h-21h / Vendredi : 10h-12h et 14h-17h / Samedi : 14h00 à 18h00

Des badges ouverts sont proposés pour les activités suivantes

Impression 3D

Impression 3D - Formateur

Machine de découpe au laser

Coupeur de vinyle - Formateur

Coupeur de vinyle

Documentation du projet

Fab Labs solidaires

Booktuber scientifique (Ce badge reconnaît que le bénéficiaire a participé à l'initiative "Booktube à essai" en contribuant à une vidéo publiée sur la chaîne Youtube d'Echosciences).

Super booktuber scientifique (Ce badge reconnaît que le bénéficiaire a écrit, filmé et monté une vidéo "Booktube à essai", publiée sur la chaîne Youtube d'Echosciences).

Vidéaste Media Lab

Participant à la Scientific Game Jam

Echosciences - Contributeur (Ce badge reconnaît que le bénéficiaire a publié au moins un contenu (article, événement, annonce ou dossier) sur la plateforme Echosciences).

Echosciences - Super contributeur (Ce badge reconnaît que le bénéficiaire a publié au moins dix contenus (articles, événements, annonces ou dossiers) sur la plateforme Echosciences).

Echosciences - Animateur (Ce badge reconnaît que le bénéficiaire anime une ou plusieurs Communautés sur la plateforme Echosciences).

Groupe

Deux niveaux d'utilisateurs sont visés :

- le grand public participant aux activités du fablab, pour montrer et prouver qu'il est

cible

capable d'utiliser des outils tels que l'imprimante 3D, la découpeuse vinyle, la découpeuse laser ou pour certifier qu'il a participé à certaines activités,

- des utilisateurs plus expérimentés, tels que les animateurs du fablab, pour certifier qu'ils sont capables de former les utilisateurs finaux à l'utilisation d'un outil spécifique (imprimante 3D, découpeur de vinyle, découpeur laser).

Mise en oeuvre

La plateforme Open badges factory a été choisie pour créer et délivrer les badges.

Pour chaque badge, un cadre de référence (disponible sous une licence Creative Commons Attribution - CC BY) a été élaboré.

Vous trouverez ci-dessous un exemple pour une découpeuse de vinyle.

Prérequis : connaissance approfondie des techniques de découpe 2D, connaissance du fonctionnement des machines de découpe vinyle et des possibilités de découpe, connaissance approfondie des logiciels de pilotage, avoir formé sur une machine de découpe de vinyle un groupe de plus de 2 personnes.

Ce badge certifie que le bénéficiaire a assuré une formation à La Casemate dans le domaine des machines de découpe de vinyle.

Ce badge certifie que la personne est capable de former sur les découpeuses de vinyle, de fournir des explications claires sur les matériaux et les logiciels utilisés pour faire fonctionner une découpeuse vinyle.

Ce badge certifie que la personne qui le reçoit a sensibilisé les personnes formées à l'importance de respecterd les consignes de sécurité et les règles de fonctionnement d'un Fab Lab.

Plus généralement, ce badge atteste que le bénéficiaire a investi et partagé ses connaissances au sein d'un espace culturel ouvert aux publics privés et professionnels.

Impact

Quatorze badges sont disponibles.

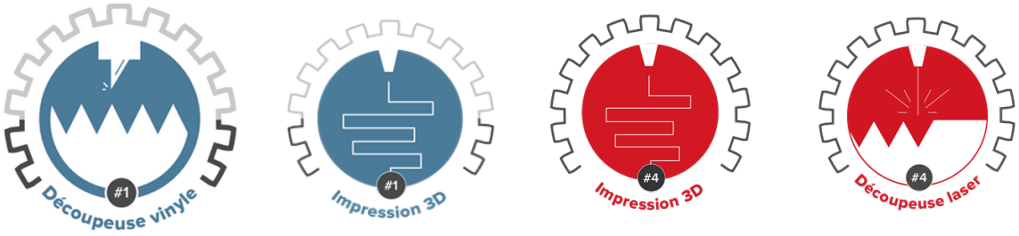
Les échanges se font avec des structures similaires dans d'autres régions de France.

Les Fablabs et les associations offrant des possibilités d'apprentissage informel liées aux sciences peuvent trouver dans les badges une occasion de certifier le savoir-faire et les connaissances acquises par les participants. Les badges sont également utiles pour certifier les compétences du personnel ou des utilisateurs plus expérimentés, qui peuvent jouer le rôle de formateurs. Ils constituent un moyen de certifier les formateurs dans des contextes informels.

Les fablabs donnent la possibilité de matérialiser les badges en produisant des badges en bois sur la forme du badge numérique. Ils peuvent être réalisés à l'aide de fraiseuses numériques ou de gravure laser. C'est une option intéressante pour diffuser le concept de badge.

Pour en savoir plus

Référenciels de compétences et visuels



Lien

https://lacasemate.fr

3.24. BADGEONS LA NORMANDIE

Organisme : Réseau animé par la Direction de l'agriculture
Contact : Philippe Petitqueux
Pays : France

Qualification de la pratique	Critères
✓ Impact au niveau local ✓ Visibilité nationale ✓ Reconnaissance	C1. Basé sur les compétences ✓ Programme éducatif formel ✓ L'apprentissage tout au long de la vie ✓ Apprentissage collaboratif ✓ Apprentissage individuel ✓ Validation et reconnaissance ✓ Partage public (exploitation) C2. Plateformes d'apprentissage et outils numériques ✓ Reconnaissance des résultats d'apprentissage ✓ Mise en réseau avec les organisations locales, les associations, les centres pour l'emploi. ✓ Engagement public (apprentissage informel et tout au long de la vie) C3. Analyse et évaluation • Mise en œuvre publique (formelle) C4. e-Portfolio (ou Backpack) • Diversité des utilisateurs et des compétences • Image pour accroître la notoriété

Cette pratique est développée au niveau régional par un réseau d'organisations éducatives avec le soutien de la Région et des autorités éducatives sous la houlette du Ministère de l'Education et du Ministère de l'Agriculture. Elle montre un exemple de stratégie visant à développer l'utilisation de badges à différents niveaux éducatifs, tant formels qu'informels. C'est un réseau d'organisations et d'individus qui explorent le potentiel des badges pour construire un écosystème facilitant la reconnaissance et la valorisation des personnes et des compétences dans le cadre de la formation tout au long de la vie.

Badgeons la Normandie est ouvert à toutes les personnes et organismes des secteurs de l'éducation et de la formation, de l'insertion sociale et de l'emploi sur la Région Normandie souhaitant expérimenter les badges numériques. Les partenaires ont identifié quatre domaines autour desquels ils souhaitent collaborer :

- la personne : ancrage et réussite scolaire, estime de soi et capacité d'agir ;
- l'emploi : employabilité et mobilité professionnelle ;

- la zone géographique : identification et promotion des bonnes pratiques et des initiatives ;
- l'inclusion numérique (intégration ou adaptation sociale et professionnelle avec l'appui des technologies numériques).

Les objectifs suivants ont été définis :

- faciliter la reconnaissance et la valorisation des personnes, de leurs engagements, de leurs compétences et de l'apprentissage formel et informel
- Préparer les apprenants à l'apprentissage tout au long de la vie
- Identifier les compétences émergentes, les mettre en relation avec le marché du travail
- Mettre en œuvre des outils numériques pour favoriser la capacité des apprenants à agir de manière autonome.

Organisme

Les organisations suivantes font partie d'un réseau régional visant à développer des badges, animé par la Direction régionale de l'alimentation, de l'agriculture et de la forêt.

1) DRAAF de Normandie : Accompagner les établissements d'enseignement agricole dans leur utilisation des Badges pour reconnaître l'apprentissage informel et améliorer l'enseignement agricole.

2) La Région Normandie à travers son réseau d'apprentissage

Un label numérique normand pour l'apprentissage a été créé et matérialisé par des badges ouverts dans le cadre d'un projet participatif entre la Région, les centres d'apprentissage, l'administration pour reconnaître et encourager la transformation numérique de l'apprentissage.

3) Chambre régionale d'agriculture : Les Chambres d'agriculture de Normandie souhaitent s'acculturer aux badges numériques afin de développer des usages en interne (gestion des compétences des salariés) et en externe (participation à divers projets, formations pour les agriculteurs, reconnaissance des bonnes pratiques agro-écologiques...).

4) Chambre des artisans : Explorer l'utilisation de badges pour encourager et accompagner les artisans dans leur démarche d'innovation avec les technologies numériques. Le centre de formation interprofessionnel pour apprentis souhaite également expérimenter l'utilisation de badges avec plusieurs types d'apprenants.

5) MFR de Normandie développe des projets basés sur les Badges pour valoriser les compétences acquises par les apprenants (jeunes et adultes) au cours de leur formation en alternance. Les apprenants sont impliqués dans toutes les phases de la conception (de la définition des critères à la remise).

6) L'université de Caen (notamment l'Institut d'administration des entreprises) utilise des badges pour reconnaître les compétences non techniques des étudiants et pour éviter l'abandon dans le domaine de l'eLearning.

Groupe cible

La variété du Groupe cible découle de la variété des partenaires impliqués (cf. ci-dessus).

Mise en oeuvre

Afin de faciliter sa mise en œuvre et son ouverture à d'autres organisations, le projet est divisé en sous-projets.

Les actions entreprises au sein du réseau sont :

- Communiquer et développer une culture commune sur les badges ouverts ;
- Identifier l'apprentissage informel qui peut être certifié par un badge au sein des établissements d'enseignement agricole

- Construire une méthodologie partagée de conception de badges ;
- Mettre en place une plateforme de badges utilisable par tous les partenaires (Open Badge Passport) ;
- Former les utilisateurs à l'utilisation des badges ;
- Concevoir des parcours d'apprentissage illustrés par des badges ;
- Pensez au développement de services autour des badges ;
- Étudier la synergie avec les projets ePortfolio déjà mis en œuvre ;
- Produire une approche documentée et transférable à d'autres secteurs d'activité.

La coopération entre partenaires est également mise en œuvre afin de mener ou de réfléchir à des projets spécifiques :

Reconnaissance de l'apprentissage informel (Enseignement agricole, Le Dôme)

Agroécologie (Région, Direction de l'agriculture et Fermes d'avenir)

Mobilité (projet transversal)

Citoyenneté (groupe de travail régional)

Culture scientifique (Le Dôme)

Compétences numériques (Conseil régional, Direction de l'agriculture)

Inclusion numérique (Le Dôme, ACSAD-Orientation)

Formation, insertion professionnelle (CIBC, le Dôme)

Compétences transversales (IAE de Caen, réseau APP, Le Dôme, AFPA)

Formation professionnelle continue (Canopé, Direction de l'agriculture)

La plateforme utilisée est Open badge factory avec Open badge access pour que les utilisateurs puissent gérer leurs badges.

Impact

En Normandie, le nombre d'établissements scolaires utilisant des badges est plus élevé que dans les autres régions. Plusieurs niveaux d'enseignement, formel et informel, les ont testés.

Ce réseau a démarré en 2015 avec le soutien de diverses organisations et de financements. Des initiatives similaires tentent de se développer en France au niveau régional (par exemple, en Pays de Loire). Une importante communication a été faite pour impliquer une variété de partenaires éducatifs, à différents niveaux d'enseignement. Deux conférences ont été organisées (en 2016 et en 2017). Un logo a été créé, en forme de badge / boîte de camembert. Un site web également. Un projet Erasmus + (Mirva) a été développé en 2017 par un lycée agricole autour de la valorisation de la reconnaissance informelle. 3 méta-badges ont été créés dont un pour Soutenir l'initiative "Badgeons la Normandie", et acteur de "Badgeons la Normandie" (remis à une personne qui participe à une expérimentation de badges). Des sessions de formation ont été organisées. Un soutien technique et pédagogique est fourni. Malgré ces facteurs positifs, l'initiative prend du temps à se développer, en raison de plusieurs freins (résistance au changement, inertie des pratiques, manque de vision stratégique, manque de compétences numériques) et elle repose principalement sur des personnes clés.

Pour en savoir plus

Exemple de badges délivrés à l'Université de Caen :

Lien

Témoignages d'étudiants (banque, finance, gestion) de l'Université de Caen

Témoignages d'étudiants (gestion sanitaire et sociale) de l'Université de Caen

Carte du réseau Let's badge Normandie

http://www.badgeonslanormandie.fr

3.25. FACEBOOK

Organisme : Facebook

Qualification de la pratique	Critères
✓ Reconnaissance	C1. Basé sur les compétences ✓ Validation et reconnaissance ✓ Partage public (exploitation)

La mise en œuvre de l'insigne du meilleur fan sur Facebook n'est pas liée à l'éducation des adultes, mais comme elle est produite par Facebook, elle doit être considérée comme un ayant un impact.

Organisme

Il s'agit d'une nouvelle fonctionnalité (2019) de Facebook destinée à aider les marques

Groupe cible

Les badges Top Fan sont attribués aux plus actifs et les plus engagés sur une page.

Mise en oeuvre

Les top fans sont mis à jour chaque semaine, il est donc possible de perdre son badge et son statut de top fan. Les administrateurs de la page peuvent choisir de supprimer les badges individuels des fans.

Impact

D'autres types de badges sont également disponibles pour les groupes de 50 membres ou plus :

Administrateur ou modérateur : qui est responsable de la gestion de la page.

Nouveau membre : qui est nouveau dans le groupe afin de l'accueillir.

Une personne qui crée régulièrement de nouveaux messages qui suscitent un engagement par le biais de likes et de commentaires.

Membre fondateur : Reconnaissance de ceux qui ont été présents dès le début (dans les trois premiers jours), ce qui vous aide à renforcer l'adhésion et l'engagement.

Stimulateur de conversation : pour ceux qui encouragent les autres à contribuer ou qui fournissent des commentaires précieux.

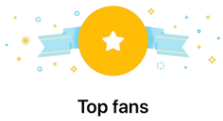
Conteur visuel : Une personne qui partage régulièrement des photos et des vidéos.

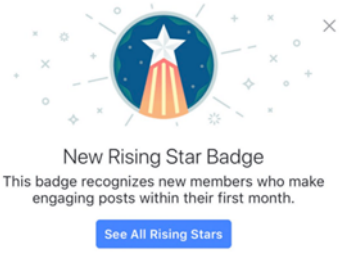
Greeter : Quelqu'un qui répond fréquemment aux commentaires des nouveaux membres.

Conservateur de liens : Une personne qui partage régulièrement des liens vers des sources d'information.

Étoile montante : Les nouveaux membres qui reçoivent le plus de commentaires et de réactions au cours de leur premier mois d'adhésion à un groupe.

Pour en savoir plus





Lien https://www.facebook.com/help/215734232362020/

3.26. MINECRAFT - EDUCATION EDITION

Organisme : Mojang Studios Synergies AB (par Microsoft)
Pays : Suède

Qualification de la pratique	Critères
✓ Impact au niveau local ✓ Impact au niveau national ✓ Impact au niveau de l'UE ✓ Visibilité nationale ✓ Pratique innovante ✓ Non payant (source ouverte) ✓ Reconnaissance	C1. Basé sur les compétences ✓ Développement des compétences transversales ✓ Apprentissage individuel ✓ Jeunes ✓ Partage public (exploitation) C2. Plateformes d'apprentissage et outils numériques ✓ Plateforme open-source ✓ Engagement public (apprentissage informel et tout au long de la vie) ✓ Des outils numériques innovants C3. Analyse et évaluation ✓ Pratique d'évaluation ✓ Procédures transférables C4. e-Portfolio (ou Backpack)

	✓ Indication d'une réalisation ✓ Diversité des utilisateurs et des compétences

Minecraft education met en œuvre la pratique des badges pour certifier les enseignants en tant qu'utilisateurs avec trois catégories de badges : Minecraft Certified, Minecraft Community, Minecraft Mentor précisant le niveau des enseignants et leur d'implication et connaissance de l'utilisation de la plateforme. Minecraft a annoncé la mise en place de badges également pour la micro-évaluation des élèves. Minecraft Education Edition est une plateforme d'apprentissage basée sur le jeu qui propose des tutoriels, des outils de gestion de classe, la collaboration en classe et des exemples de leçons, ainsi qu'un réseau mondial de mentors et un support technique. Cela permet d'enseigner toute une série de sujets, de l'histoire à la chimie en passant par le développement durable et les langues étrangères. Ils peuvent associer les leçons directement aux résultats d'apprentissage spécifiques et au programme scolaire. Cela prépare les élèves au travail, en développant des compétences telles que la collaboration, la communication, l'esprit critique et la pensée systémique. L'environnement ouvert donne aux élèves la liberté d'expérimenter, encourageant l'expression créative et la résolution de problèmes. Code Builder est une fonctionnalité qui permet aux élèves d'apprendre à coder dans Minecraft en utilisant des outils tels que Code.org, Tynker, Scratch et Microsoft MakeCode. Les élèves peuvent utiliser des blocs de code ou du JavaScript pour construire et créer dans Minecraft. Minecraft Hour of Code propose également une introduction d'une heure aux bases du codage.

Organisme	Minecraft education est la version éducative du jeu minecraft développée par la société suédoise Mojang Synergies. Il s'agit d'un jeu ouvert qui encourage la créativité, la collaboration et la résolution de problèmes dans un environnement immersif.
Groupe cible	Les enseignants du primaire et secondaire, tant formel qu'informel. Élèves/étudiants de 3 à 18 ans et plus.
Mise en oeuvre	Minecraft education Edition met en œuvre les badges pour certifier les enseignants en tant qu'utilisateurs. Pour pouvoir acheter l'édition Éducation, il faut être un enseignant, une écolen une bibliothèque publique ouun musée public.
Impact	Selon leur site web des éducateurs du monde entier utilisent Minecraft dans toutes les matières. Il existe une forte communauté d'enseignants passionnés par le pouvoir de l'apprentissage par le jeu, et expérimentés dans l'utilisation de Minecraft en classe. Communauté Minecraft
Pour en savoir plus	Vidéo/témoignage/utilisation et impact Exemple de leçon Vidéo Témoignage sur l'utilisation de la version éducative de Minecraft en classe.
Lien	https://education.minecraft.net/class-resources/lessons

3.27. OPEN EDUCATION GR

Organisme : Apprentissage autodirigé sur OpenEducation.gr
Contact : Despolina Kamilali
Pays : Grèce

Qualification de la pratique	Critères
✓ Visibilité nationale ✓ Transférabilité ✓ Pratique innovante ✓ Non payant (source ouverte)	C1. Basé sur les compétences ✓ L'éducation et la formation tout au long de la vie ✓ Développement des compétences transversales ✓ Apprentissage individuel ✓ Partage public (exploitation) C2. Plateformes d'apprentissage et outils numériques ✓ Plateforme open-source ✓ Reconnaissance des résultats d'apprentissage C3. Analyse et évaluation ✓ Pratique d'évaluation ✓ Procédures transférables C4. e-Portfolio (ou Backpack) ✓ Reconnaissance ouverte, transparente et utiles ✓ Indication d'une réalisation ✓ Prise en charge des besoins spécifiques des utilisateurs

L'OpenEducation.gr comprend/propose 15 objets d'apprentissage différents. https://openeducation.gr: (Développement web, HTML-CSS, Photoshop, MS Access, marketing numérique, professeur en ligne, création de boutiques en ligne, etc.). Chaque domaine comprend 10 leçons et 10 activités. Le processus d'apprentissage est autodirigé et suit une méthode spécifique, appelée Garisson. Les badges sont utilisés dans le MOOC Microlearning Drupal website development. Après avoir assisté aux cours et accompli les activités pratiques et d'évaluations, le candidat peut se voir attribuer le badge ouvert correspondant.

Organisme La pratique a été développée dans le cadre d'une thèse de doctorat de Despoina Kamilali à Charokopio Panepistimio Athinon (Université Charokopio d'Athènes). Elle a débuté en 2016 par le programme MOOC Drupal et le contenu de la recherche était le microlearning, en combinaison avec l'apprentissage autodirigé et les MOOC. Puis OpenEduction.GR a continué de se développer et offre des cours et des services en ligne ouverts pour le développement.

Groupe Jeunes, adultes, apprentissage tout au long de la vie, professionnels ou particuliers.

cible

Mise en oeuvre cf. supra

Impact La seule information qu'il est possible de recueillir sur l'impact de ce projet concerne les 512 personnes ducompte Facebook.

Il n'y a pas de références sur le nombre d'utilisateurs sur le site web d'OpenEducation.gr.

https://www.facebook.com/OpenEducation.GR/

Pour en savoir plus

Sur slideshare.

Un exemple des 10 activités pratiques qu'un étudiant doit accomplir afin d'obtenir l'insigne ouvert de développeur Drupal.

Directives et explications concernant l'utilisation de l'insigne ouvert de Drupal.

Vidéo de présentation Le matériel n'est disponible qu'en langue grecque.

Lien https://openeducation.gr

3.28. PHOTODENTRO

Organisme : Service électronique central du ministère de l'éducation Grèce
Contact : dr. Elina Megalou (megalou@cti.gr)
Pays : Grèce

Qualification de la pratique	Critères
✓ Impact au niveau local ✓ Impact au niveau national ✓ Impact au niveau de l'UE ✓ Visibilité nationale ✓ Assurance de la qualité ✓ Pratique innovante ✓ Non payant (source ouverte) ✓ Reconnaissance	C1. Basé sur les compétences ✓ Programme éducatif formel ✓ Développement des compétences transversales ✓ Compétences clés ✓ Apprentissage individuel ✓ Validation et reconnaissance ✓ Partage public (exploitation) C2. Plateformes d'apprentissage et outils numériques ✓ Plateforme open-source

	✓ Reconnaissance des résultats d'apprentissage C3. Analyse et évaluation ✓ Pratique d'évaluation ✓ Procédures transférables C4. e-Portfolio (ou Backpack) ✓ Reconnaissance ouverte, transparente et utiles ✓ Une communication complète entre enseignants et étudiants ✓ Indication d'une réalisation ✓ Prise en charge des besoins spécifiques des utilisateurs

L'objectif de Photodentro est de devenir le référentiel national des contenus éducatifs pour les niveaux primaire et secondaire. Il s'agit du service électronique central du ministère de l'éducation pour la recherche unifiée du contenu éducatif numérique dans les écoles disponible pour les élèves, les enseignants, les parents et toute autre partie intéressée. Parmi les actions de la plateforme, Photodentro offre la possibilité d'acquérir des badges et de sélectionner des contenus auxquels sont attribués des labels de qualité. Les badges font référence à la qualité éducative et à la validation du contenu. Ils garantissent qu'un contenu éducatif a été attribué avec succès après un processus d'évaluation critérié. Tout le matériel de la plateforme est accepté après évaluation. De plus, certaines pratiques éducatives sont qualifiées de bonnes pratiques. Le badge de qualité Photodentro est donc une accréditation supplémentaire. Le processus complet et les critères sont décrits dans un document fourni sur le site Web de la plate-forme (voir la section ci-dessous, 1er et 2e lien).

Organisme

Cette pratique est mise en œuvre dans les niveaux d'enseignement primaire et secondaire à l'initiative du ministère grec de l'Éducation et de la Religion. Les référentiels de REL de Photodentro ont été développés en deux phases entre 2010-2015 et 2017-2020, cofinancées par l'Union européenne (FSE) et l'État grec dans le cadre du programme Plateforme éducative numérique, livres interactifs et référentiel d'objets d'apprentissage du Cadre de référence stratégique national 2007-2013 (programme opérationnel Éducation et apprentissage tout au long de la vie). Ils sont actuellement étendus et améliorés dans le programme École numérique II : Expanding and Exploiting the Digital Educational Platform, the OER Repositories and the Interactive Textbooks" 2014-2020 (Programme opérationnel "Human Resources Development, Education and Lifelong Learning 2014-2020). Photodentro est fonctionnel depuis 3/2012.

Groupe cible

Les objectifs des badges sont la validation de l'accréditation du contenu éducatif disponible sur la plateforme REL pour les enseignants, éducateurs.

Enseignants et élèves, parents et autres parties intéressées indirectes actives dans les niveaux primaire et secondaire de l'enseignement formel en Grèce.

Mise en oeuvre

Les badges de qualité pour les écoles soutiennent le contenu présenté et l'élaboration de critères d'évaluation (qualitatifs, quantitatifs) des contenus. L'évaluation de la qualité du badge se fait par le biais de concours organisés par Photodentro avec les objectifs de :

(a) Récompenser les idées innovantes et les meilleures pratiques d'éducation ouverte, en soulignant l'utilisation créative et constructive du contenu éducatif numérique ouvert dans le processus d'apprentissage ;

(b) servir de motivation aux enseignants pour qu'ils soumettent des REL dans Photodentro,

(c) sensibiliser la communauté éducative aux résultats du programme Digital School.

Impact

Photodentro a attribué 40000 badges qui représentent la certification qualité du contenu éducatif à travers les concours, la certification avec les badges de bonnes pratiques.

L'approche globale de l'initiative hellénique des pratiques éducatives ouvertes (PEO) s'est avérée fructueuse. Il est désormais prévu que le concours ait lieu chaque année. L'idée a été approuvée par le projet européen LangOER qui vise à sensibiliser aux REL pour les langues moins utilisées. L'organisation soutient et enrichit en permanence la plateforme, son contenu et les pratiques suggérées. Indirectement, la pratique et la mise en œuvre des badges ouverts en tant que labels de qualité sont encouragées et soutenues par les actions de soutien de l'organisation. Les actions habituelles comprennent des événements multiplicateurs tels que des conférences présentant la plate-forme et soulignant l'utilisation des labels de qualité. En outre, l'organisation a créé le

Action " i-participate ! "pour la promotion, la diffusion de pratiques éducatives ouvertes et l'exploitation de contenus éducatifs numériques. http://i-participate.gr/

Cette action vise à encourager et à soutenir les enseignants à utiliser et à exploiter de manière constructive les ressources éducatives libres et les ressources numériques dans le cadre de leur pratique pédagogique. En outre, l'objectif de l'action i-participate est d'encourager la création et le partage de nouveaux matériels pédagogiques. À cette fin, l'action est soutenue par une équipe d'ambassadeurs régionaux et locaux dans toute la Grèce.

Pour en savoir plus

Document complet présentant les badges de qualité (langue : grec, pages : 69)
Annonce

Lien

http://photodentro.edu.gr/aggregator/?lang=en

3.29. TRIPLE E-DGE

Organisme : iED-Institut de Développement de l'Entrepreneuriat Contact : Anna Koronioti (akoronioti@ied.eu)
Pays : Grèce

Qualification de la pratique	Critères
✓ Impact au niveau local ✓ Impact au niveau national ✓ Impact au niveau de l'UE ✓ Visibilité nationale ✓ Visibilité internationale ✓ Pratique innovante ✓ Non payant (source ouverte) ✓ Reconnaissance	C1. Basé sur les compétences ✓ L'éducation et la formation tout au long de la vie ✓ Développement des compétences transversales ✓ Apprentissage individuel ✓ Jeunes ✓ Validation et reconnaissance ✓ Partage public (exploitation) C2. Plateformes d'apprentissage et outils numériques ✓ Plateforme open-source ✓ Reconnaissance des résultats d'apprentissage ✓ Mise en réseau avec des organisations locales ✓ Vision de l'organisation qui soutient les Open Badges C3. Analyse et évaluation ✓ Pratique d'évaluation ✓ Méthodes de reconnaissance C4. e-Portfolio (ou Backpack) ✓ Indication d'une réalisation ✓ Diversité des utilisateurs et des compétences ✓ Image pour accroître la notoriété

La mise en œuvre des badges dans ce projet couvre tous les critères. Il fournit des outils pour le développement des compétences entrepreneuriales par le numérique (jeux, plateformes, vidéos) et met en œuvre des badges afin de certifier l'acquisition des compétences. Le badge est attribué après avoir terminé le dernier niveau. Il peut ensuite être utilisé dans le cadre d'un e-portfolio. Cette pratique améliore la reconnaissance des compétences non techniques sur le marché du travail où l'accréditation de ces compétences n'est couverte par aucun type de programme d'éducation formelle.

Organisme

Le projet Triple E-dge était un projet stratégique financé par le programme Erasmus+ de septembre 2017 à août 2020. Il visait à trouver des solutions pour améliorer l'enseignement professionnel ainsi que l'apprentissage sur le lieu de travail en renforçant quatre compétences clés liées à l'esprit d'entreprise, à l'employabilité et à l'entrepreneuriat

(communication, flexibilité, leadership et résolution de problèmes). Les outils développés sont des vidéos, des ressources numériques, des jeux en ligne, des parcours d'apprentissage, des formations et un rapport sur les badges. Tous les résultats sont liés aux compétences numériques et entrepreneuriales. Des badges ont certifié les compétences acquises (communication, flexibilité, leadership, résolution de problèmes).

Groupe cible

Les apprenants, ainsi que les employés.

Étudiants, apprenants adultes qui souhaitent développer leurs compétences entrepreneuriales et numériques, établissements d'enseignement, employeurs.

Mise en oeuvre

Google Sites a été utilisé comme plateforme d'apprentissage, ce qui a permis la distribution du contenu d'apprentissage et le lien avec la plateforme Badgr, pour tester la délivrance de badges en fonction de l'achèvement du parcours d'apprentissage. Les parcours sont divisés en trois niveaux. L'apprenant est invité à prendre conscience de la compétence puis doit remplir de petits devoirs, répondre à des questions et participer à des quiz, le tout basé sur les connaissances acquises grâce aux vidéos, podcasts ou jeux présentés, l'apprenant commence à s'améliorer dans la compétence choisie. L'apprenant doit démontrer le degré d'acquisition de la compétence en engageant une réflexion. Pour chaque phase, qu'il s'agisse d'engagement, de participation ou de démonstration, il peut gagner un badge. Chaque badge, ou plutôt chaque compétence, peut ainsi être construite étape par étape.

Impact

La mise en œuvre des badges ouverts vient de l'idée que certaines compétences sont difficiles à saisir dans un diplôme et que les micro-crédits numériques tels que les badges sont une monnaie d'avenir.

Grâce à l'étude documentaire menée, le partenariat a appris que la connaissance des badges par les employeurs et les étudiants étaient assez limitées. Cependant les deux groupes cibles se sont montrés très curieux des possibilités et ont identifié une grande valeur ajoutée potentielle, à condition que les badges soient délivrés de manière transparente et fiable.

Les badges offrent de nombreuses possibilités aux étudiants, aux établissements d'enseignement, aux demandeurs d'emploi, aux employés et à leurs employeurs, mais ils soulèvent également un certain nombre de questions éthiques et techniques importantes : questions liées aux preuves en ligne, à la confiance, à l'archivage et à la vie privée. En outre, l'architecture d'un écosystème de badges est un point à approfondir. Il est important d'envisager de normaliser les informations qui sont mises à disposition par les badges numériques.

Pour en savoir plus

Ressources de contenu : le projet a sélectionné des liens vers diverses plateformes, jeux, vidéos ou recherche en rapport avec les compétences.

Toutes les ressources de contenu

Exemples de ressources

https://thesmallbusinesscompany.com

Lien vers la présentation de tous les badges du projet Triple E-dge :

Lien

https://triple-e-dge.com

CONCLUSION

Dans ce recueil, les partenaires ont essayé de présenter des exemples de pratiques déjà établies dans le domaine de l'utilisation des badges ouverts.

Nous souhaitons aborder la question de la reconnaissance de l'apprentissage non formel et informel et des conditions dans lesquelles ils sont reconnus par les différentes parties, employeurs potentiels, organisations éducatives et administrations. La reconnaissance de ces apprentissages existe, par exemple dans les entreprises qui proposent des formations internes à leurs employés ou dans les organisations d'éducation pour adultes mais cette reconnaissance reste locale et n'est pas largement diffusée. Les badges permettent de changer d'échelle en offrant la possibilité d'une reconnaissance nationale, voire internationale.

La contribution des badges est la mise à disposition d'un instrument unifié soutenant la reconnaissance de l'apprentissage formel, non formel et informel, leur utilisation dans des contextes formel pouvant contribuer à accroître leur acceptation pour l'apprentissage informel et non formel.

Les apprenants peuvent ainsi prendre le contrôle des processus de reconnaissance et utiliser les badges pour renforcer leur identité et leur réputation.

Les partenaires du projet espèrent que les exemples présentés constituent un indicateur de l'efficacité avec laquelle différentes organisations mettent en œuvre les badges dans l'ensemble de l'UE.

PARTENAIRES :

Fundatia Euroed - Roumanie

Université de Technologie de Chypre CUT - Chypre

Folkuniversitet Stiftelsen Vid Lunds Universitet - Suède

Metodo Estudios Consultores SL - Espagne

Volkshochschule Im Landkreis Cham ev - Allemagne

Accion laboral - Espagne

Ljudska Univerza Ptuj - Slovénie

Lycee Charles et Adrien Dupuy - France