

KARUTA

UN OUTIL D'AIDE AU DÉVELOPPEMENT
D'UNE IDENTITÉ PROFESSIONNELLE
NUMÉRIQUE

Jacques Raynauld

Chaire des technologies pour l'enseignement et l'apprentissage de la gestion

HEC Montréal

2 mai 2014

PLAN

1. **De l'enseignement vers l'apprentissage**
2. **Le développement des compétences... tout au long de la vie**
3. **L'identité numérique de plus en plus importante**
4. **Comment l'université peut accompagner les étudiants**
5. **KARUTA : un outil flexible en code source libre**
6. **Exemple : développement des compétences au co-design**
7. **Auto-évaluation**
8. **Tableau résumé**
9. **Évaluation par les tuteurs ou les pairs**
10. **Badges électroniques : certification validée**

1. DE L'ENSEIGNEMENT VERS L'APPRENTISSAGE



<https://www.flickr.com/photos/velkr0/3472576304>



<https://www.flickr.com/photos/zachstern/3302734408/>

2. LE DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES .. TOUT AU LONG DE LA VIE

- **Comportement ou action observable et mesurable, reproductible au fil du temps, issue de la mise en œuvre pertinente et volontaire d'un ensemble de savoirs et d'aptitudes professionnelles permettant d'atteindre un résultat défini dans un contexte donné.**
- **À tous les niveaux : baccalauréat, maîtrise, doctorat, professionnel**
 - E. Lecoœur, Gestion des compétences – Le guide pratique, Les éditions DE BOECK, juin 2008



3. L'IDENTITÉ NUMÉRIQUE DE PLUS EN PLUS IMPORTANTE

- L'identité numérique peut être définie comme un lien technologique entre une entité réelle (personne, organisme ou entreprise) et une entité virtuelle (sa ou ses représentation(s) numériques).
- L'identité numérique permet l'identification de l'individu en ligne et la mise en relation de celui-ci avec cet ensemble de communautés virtuelles qu'est Internet.



LinkedIn®



http://fr.wikipedia.org/wiki/Identit%C3%A9_num%C3%A9rique_%28Internet%29

4. COMMENT L'UNIVERSITÉ PEUT ACCOMPAGNER LES ÉTUDIANTS

- **Le développement d'une identité numérique professionnelle claire s'obtient à travers un processus de questionnement ...**
- **... qui peut varier selon le programme ou le niveau.**
- **Étudiant en formation initiale (enseignement) vs un étudiant de doctorat dans un domaine scientifique**
- **Demande la mise en place d'un parcours pour accompagner cette réflexion.**

5. KARUTA : UN OUTIL EN CODE SOURCE LIBRE

- **KARUTA est un outil informatique flexible qui permet d'organiser les inter-actions entre différents utilisateurs (étudiants, professeurs, évaluateurs externes, etc.) dans le but de favoriser le suivi du développement des compétences.**



The word karuta comes from the Portuguese word meaning "card", (carta) as the small square or rectangular plates that compose the armour resemble traditional Japanese playing cards.

6. EXEMPLE : DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES AU CO-DESIGN

1. **Comprendre le problème**
2. **Générer des nouvelles idées**
3. **Produire des représentations intuitives**
4. **Converger vers la solution**
5. **Contribuer au bon fonctionnement de l'équipe**
6. **Valoriser la solution retenue**



Le co-design est une activité de création où un ensemble de designers ou de personnes de différentes disciplines travaillent en simultanée au développement collectif d'une idée.

7. SUIVI : AUTO-ÉVALUATION

Manifestations de la compétence 6: Valoriser la solution finale retenue

Manifestation 6.3



MO.6.3 FORMULE l'ensemble de la solution retenue en intégrant différents points de vue

Autoévaluation

Étape	1. Début - Montréal	
Atteinte	B	
Commentaires et plan d'action	<i>C'est une voilet que je devrai développer dans l'atelier. Ce n'est pas toujours facile de bien intégrer le point de vue des autres.</i>	

8. TABLEAU RÉSUMÉ

Compétence 1

Manifestation	Etape1	Etape2	Etape3
1.1.a	C	B	A
1.2.a			
1.3.a			
1.1.b			
1.2.b			
1.3.b			
1.4.b			

Compétence 2

Manifestation	Etape1	Etape2	Etape3
2.1	B	A	
2.2	B		A
2.3	A		
2.4			
2.5			
2.6			
2.7			

Compétence 4

Manifestation	Etape1	Etape2	Etape3
4.1	C		
4.2	B		
4.3			
4.4			
4.5			
4.6			

Compétence 5

Manifestation	Etape1	Etape2	Etape3
5.1			
5.2			
5.3			

Compétence 6

Manifestation	Etape1	Etape2	Etape3
6.1			
6.2			
6.3	B		

9. ÉVALUATION PAR LES TUTEURS OU LES PAIRS

Évaluation de la compétence 6 : Valoriser la solution finale retenue

1. ADHÈRE à la solution finale retenue (manifeste une attitude positive)
2. EXPLIQUE les avantages de la solution retenue en fonction de la problématique identifiée initialement.
3. FORMULE l'ensemble de la solution retenue en intégrant différents points de vue.

Évaluation et commentaires

Évaluation

E4 Excellent



Commentaires

Excellente intégration des différents points de vue.
Jacques Raynauld - 17 avril 2014



10. CERTIFICATION VALIDÉE : INSIGNES ÉLECTRONIQUES

The screenshot displays the 'Open Badge Backpack' interface. At the top, there is a navigation bar with 'Open Badge Backpack', 'Home', and 'Sign Out' on the left, and the 'mozilla' logo on the right. The main content is divided into two columns: 'Badges' and 'Groups'.

Badges: Under the 'Accepted' heading, there are four badge icons: a blue gear with a document, a yellow globe with hands, a blue lightbulb, and a red gear with '<JS>' and a plus sign. Below these is a green icon of a classical building. Under the 'Upload Badges' heading, there is a text prompt: 'If you have badges you've been awarded, you can upload them manually'. Below this is a 'Choose File' button with the text 'No file chosen' and an 'Upload' button.

Groups: The 'School of Webcraft' group is shown with a lightbulb and a red gear badge icon, and a 'ended' status button. The 'DYN iRemix' group is shown with the gear, globe, and building icons, and a 'ended' status button.

REMERCIEMENTS

- **KARUTA a été développé au centre MATI Montréal en collaboration avec l'Université de Kyoto et l'Université de Grenoble**
- **Pour plus d'information sur l'outil KARUTA, jacques.raynauld@hec.ca**

