



2021-1-EL01-KA220-000024942

Améliorer l'apprentissage à distance de l'EFP grâce à une méthode d'apprentissage en ligne asynchrone ludique.

Le projet d-ICT révolutionne l'enseignement et la formation professionnelle (EFP) en introduisant des solutions innovantes d'apprentissage à distance. En réponse aux défis posés par la pandémie de COVID-19, il renforce les compétences numériques des formateurs de l'EFP et crée des expériences d'apprentissage en ligne ludiques et engageantes. À travers un ensemble complet d'outils en ligne et des sessions pilotes menées dans six pays, le projet habilite les formateurs à dispenser une éducation numérique efficace, interactive et inspirante. Il vise à réduire les taux d'abandon, à favoriser la collaboration et à inspirer une culture d'amélioration continue dans les établissements de l'EFP. Les résultats du projet comprennent une multitude de matériaux éducatifs, une plateforme d'apprentissage en ligne ludique et un centre de ressources en ligne dynamique. À travers des événements de diffusion et la mobilisation des parties prenantes, d-ICT cherche à catalyser un changement positif dans l'éducation EFP, ouvrant la voie à un environnement d'apprentissage plus résilient et innovant.



Les objectifs du projet

- Pour améliorer les compétences numériques des formateurs de l'EFP dans le domaine de l'apprentissage à distance :
- Créer une expérience d'e-learning asynchrone ludique et innovante
- Combiner les ressources de la méthode ludique et de la formation à distance
- Accroître l'intérêt et la curiosité des étudiants de l'EFP et les maintenir engagés dans le processus d'enseignement, réduisant ainsi le phénomène de l'abandon dû à l'ennui créé par l'apprentissage à distance non interactif
- Renforcer l'interaction et le travail d'équipe avec les camarades de classe dans des situations d'apprentissage à distance
- Sensibiliser à l'importance de faciliter la méthodologie de l'apprentissage à distance grâce à des approches interactives telles que la ludification numérique.
-

Résultat du projet 1

exploration des solutions adoptées pour faciliter l'apprentissage à distance à l'ère du COVID-19.

Résultat du projet 2
d-ICT e-Toolkit :
introduction de
pratiques
d'apprentissage à
distance et d'outils
numériques pour
faciliter l'expérience de
l'e-learning et créer une
atmosphère chaleureuse
en classe virtuelle.

Résultat du projet 3
Sirius game :
expérience
d'apprentissage
ludique asynchrone.



Co-funded by
the European Union