



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

2021-1-EL01-KA220-000024942



 Co-funded by the European Union



Les objectifs du projet

- Améliorer les compétences numériques des éducateurs de l'EFP dans le domaine de l'apprentissage à distance :
 - Mettre en place une expérience d'e-learning asynchrone gamifiée innovante.
 - Combler les ressources de la gamification et de l'apprentissage à distance.
 - Susciter l'intérêt et la curiosité des étudiants de l'EFP et les maintenir impliqués dans le processus d'enseignement, afin de réduire l'abandon causé par l'ennui généré par un 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 d'apprentissage à distance par le biais d'approches interactives telles que la gamification numérique.

Le projet



Défis dans la transition vers l'enseignement à distance : les interruptions imprévues accroissent les risques d'abandon, rendant nécessaires des solutions

innovantes.



IMéthodes innovantes d'apprentissage à distance : introduction de l'apprentissage en ligne ludique asynchrone pour répondre aux besoins éducatifs post-pandémie.

Approche multidimensionnelle : renforcement des compétences numériques, e-learning ludique, fusion de la méthode ludique avec l'enseignement à distance.

Impact potentiel sur l'éducation et la formation professionnelle : révolutionner l'éducation et la formation professionnelle avec un apprentissage ludique engageant et réduisant le décrochage scolaire.

Adaptabilité et durabilité : solutions numériques adaptables pour des améliorations durables dans l'éducation et la formation professionnelle.



Autonomisation des éducateurs et des étudiants : amélioration des compétences, participation active à façonner l'avenir numérique.



Communication collaborative : faciliter l'interaction, étendre les bénéfices au-delà des participants pour l'évolution de l'EFPP.

Solution d'e-learning ludique : l'approche interactive combat l'ennui, augmente l'engagement et réduit les abandons.



Résultat 1

Leçons apprises : exploration des solutions adoptées visant à faciliter l'apprentissage à distance à l'ère du COVID-19.



Resultat 2

d-ICT e-Toolkit : introduire des pratiques d'apprentissage à distance et des outils numériques pour faciliter l'expérience d'e-Learning et créer une atmosphère chaleureuse en e-Classroom.



Resultat 3

Sirius game : expérience concrète d'apprentissage asynchrone ludique.



Le projet d-ICT ouvre la voie à un changement de paradigme dans l'enseignement et la formation professionnelle (EFP), en répondant de manière innovante aux défis posés par la pandémie de COVID-19. En exploitant des solutions de pointe pour l'apprentissage à distance, d-ICT vise à fournir aux formateurs les compétences et les outils numériques nécessaires pour naviguer dans le paysage éducatif en évolution.

Au cœur du projet se trouve un ensemble complet d'outils électroniques, méticuleusement conçu pour fournir aux formateurs un guide pratique et des ressources pour mettre en œuvre des stratégies efficaces d'éducation numérique. Les sessions pilotes menées dans six pays serviront de banc d'essai dans le monde réel, permettant aux éducateurs de valider et de perfectionner les matériaux développés dans différents contextes éducatifs.

En fin de compte, le projet aspire à catalyser un changement culturel au sein de la communauté EFP, en inspirant un engagement en faveur de l'amélioration continue et de l'innovation.

En fournissant aux enseignants les connaissances et les outils pour offrir une éducation numérique dynamique, d-ICT vise à ouvrir la voie à un secteur de l'EFP plus résilient et adaptable, capable de répondre aux besoins des étudiants dans un monde en constante évolution.