

E-curriculum



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



MODULE 1: Introduction à l'enseignement à distance de la formation professionnelle

Module	Introduction à l'enseignement à distance de la formation professionnelle		
ECVET Points	1		Nombre total d'heures
Objectifs	À l'issue de ce module, l'apprenant sera en mesure de répertorier les différentes ressources numériques utilisées par les éducateurs de l'EFP pendant la pandémie de COVID-19.		25
CONNAISSANCE	COMPÉTENCES	RESPONSABILITÉ ET AUTONOMIE	RÉPARTITION DES HEURES
<p>K1 Comprendre le concept de l'enseignement à distance de l'EFP et son importance dans le contexte de la pandémie de COVID-19.</p> <p>K2 Identifier les différentes ressources numériques couramment utilisées par les éducateurs de l'EFP pendant la pandémie de COVID-19.</p> <p>K3 (en anglais seulement) Expliquer les avantages et les défis associés à l'enseignement à distance de l'EFP.</p> <p>K4 Reconnaître les approches et les stratégies pédagogiques employées dans l'enseignement à distance de l'EFP.</p>	<p>S1 (Épisode 1) Utiliser les outils et les plateformes technologiques appropriés pour s'engager efficacement dans les activités d'EFP à distance.</p> <p>S2 (en anglais seulement) Communiquer et collaborer avec ses pairs et ses éducateurs dans des environnements d'apprentissage virtuels, en démontrant des compétences efficaces en matière de communication en ligne.</p> <p>S3 (en anglais seulement) Appliquer des compétences de pensée critique pour analyser et évaluer l'efficacité des différentes ressources numériques utilisées dans l'enseignement à distance de l'EFP.</p>	<p>RA1 Assumer la responsabilité de l'apprentissage autodirigé et s'engager activement dans l'exploration et l'utilisation des ressources numériques pour l'enseignement à distance de la formation professionnelle.</p> <p>RA2 Faire preuve d'autonomie dans la gestion du temps et des tâches, la fixation d'objectifs et le suivi des progrès pendant les activités d'enseignement à distance de l'EFP.</p>	<p>Heures de contact : 8</p> <p>Heures de pratique pratique : 8</p> <p>Heures d'auto-apprentissage : 6</p> <p>Heures d'évaluation : 3</p>

216



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



MODULE 2: Compétences numériques dans l'enseignement à distance de l'EFP

Module	Compétences numériques dans l'enseignement à distance de l'EFP		
ECVET Points	1		Nombre total d'heures
Objectifs	<p>À l'issue de ce module, l'apprenant sera en mesure de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier les compétences numériques dans l'enseignement à distance de la formation professionnelle, • Comprendre l'importance de la technologie et des outils de médiation dans la formation à distance, • Ajouter de la valeur à votre cours en ligne en le rendant plus efficace, • Évaluez vos apprenants en ligne et encouragez l'autonomie, • Développer des connaissances liées à l'identité numérique et à la sécurité en ligne. 		25
CONNAISSANCE	COMPÉTENCES	RESPONSABILITÉ ET AUTONOMIE	RÉPARTITION DES HEURES
K1. Identifier les compétences numériques spécifiques à l'enseignement à distance.	S1. Développez les bonnes connaissances pour	RA1. Concevoir un cours en ligne en toute autonomie en possédant les	Heures de contact : 8





<p>K2. Comprendre l'apprentissage actif en ligne.</p> <p>K3. Comprendre les mécanismes de l'évaluation des apprenants en ligne et les bases de l'identité numérique.</p>	<p>tirer le meilleur parti d'un cours en ligne.</p> <p>S2. Augmentez la valeur ajoutée de votre cours en ligne en lui donnant plus d'interactivité.</p> <p>S3. Développer les compétences de coaching et d'autonomisation des apprenants.</p>	<p>compétences nécessaires pour en tirer le meilleur parti</p> <p>RA2. Concevoir un cours avec une valeur ajoutée, adapté à un format en ligne et à une évaluation des apprenants prenant en compte les modes d'interaction en ligne.</p>	<p>Heures de pratique pratique :</p> <p>8</p>
			<p>Heures d'auto-apprentissage :</p> <p>5</p>
			<p>Heures d'évaluation :</p> <p>4</p>





MODULE 3: Méthodologies et outils pour améliorer l'interaction et le travail d'équipe des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFP

Module	Méthodologies et outils pour améliorer l'interaction et le travail d'équipe des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFP		
ECVET Points	1		Nombre total d'heures
Objectifs	Après avoir terminé ce module, l'apprenant sera en mesure d'améliorer l'interaction et le travail d'équipe dans l'apprentissage à distance, en utilisant des stratégies et des outils numériques efficaces.		25
CONNAISSANCE	COMPÉTENCES	RESPONSABILITÉ ET AUTONOMIE	RÉPARTITION DES HEURES
K1 Définir les éléments clés de l'apprentissage collaboratif et coopératif	S1 (Épisode 1) Décrire comment les étudiants peuvent bénéficier des approches d'apprentissage collaboratif et coopératif dans l'apprentissage à distance S2 (en anglais seulement) Concevoir et mettre en œuvre des pratiques d'apprentissage à distance efficaces, engageantes et collaboratives S3 (en anglais seulement) Choisir et utiliser les outils numériques les plus courants pour soutenir l'interaction, la collaboration et le travail d'équipe dans l'apprentissage à distance	RA1 Engagez et guidez les élèves dans des expériences d'apprentissage plus efficaces, intéressantes et stimulantes	Heures de contact : 8
K2 Définir les principales stratégies pour favoriser l'interaction, la collaboration et la coopération dans l'enseignement à distance			RA2
K3 (en anglais seulement) Décrivez les principaux outils numériques en ligne utiles pour engager les élèves dans la coopération et la collaboration en ligne		Heures d'auto-apprentissage : 6	
K4 Identifier les éléments clés pour concevoir et préparer des pratiques efficaces		Heures d'évaluation : 3	





d'apprentissage collaboratif numérique.			
--	--	--	--





MODULE 4: Méthodologies et outils pour renforcer la motivation des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFP

Module	Méthodologies et outils pour renforcer la motivation des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFP		
ECVET Points	1		Nombre total d'heures
Objectifs	Après l'achèvement de ce module, l'apprenant sera capable de ... Améliorer et renforcer les interactions et le travail d'équipe avec les apprenants/stagiaires.		25
CONNAISSANCE	COMPÉTENCES	RESPONSABILITÉ ET AUTONOMIE	RÉPARTITION DES HEURES
<p>K1 Comprendre l'importance de comprendre les motivations des apprenants dans l'EFP à distance</p> <p>K2 Recueillir les commentaires des apprenants pour améliorer la motivation</p> <p>K3 (en anglais seulement) Identifier les techniques et les outils de motivation qui peuvent être utilisés dans l'enseignement à distance de l'EFP.</p> <p>K4 Rédiger des contenus pédagogiques et motivants dans le cadre de l'enseignement à distance de la formation professionnelle</p>	<p>S1 (Épisode 1) Choisissez des stratégies de motivation appropriées en fonction des besoins et des préférences des apprenants à distance de l'EFP.</p> <p>S2 (en anglais seulement) Sélection de la technique de motivation dans l'apprentissage de la FEP à l'aide de la gamification</p> <p>S3 (en anglais seulement) Allier pédagogie et gamification efficacement pour être plus motivé</p>	<p>RA1 Évaluer les expériences d'apprentissage gamifiées pour évaluer l'efficacité des éléments de gamification et leur impact sur l'engagement et la motivation des apprenants</p> <p>RA2 Soutenir l'engagement et la motivation dans le cadre d'expériences d'apprentissage ludiques</p>	Heures de contact : 8
			Heures de pratique pratique : 8
			Heures d'auto-apprentissage : 6
			Heures d'évaluation : 3

221



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



MODULE 5: Gamification dans l'enseignement à distance I

Module	Gamification dans l'enseignement à distance I		
ECVET Points	1		Nombre total d'heures
Objectifs	À l'issue de ce module, l'apprenant sera en mesure de : <ul style="list-style-type: none"> - Améliorer leurs compétences en matière de gamification et les appliquer dans des environnements d'enseignement à distance. - Appliquer différents éléments de la gamification - Promouvoir l'utilisation de la gamification dans les environnements éducatifs. 		10
CONNAISSANCE	COMPÉTENCES	RESPONSABILITÉ ET AUTONOMIE	RÉPARTITION DES HEURES
K1. Comprendre les concepts de base de la Gamification	S1. Appliquer les différents éléments de la gamification à l'enseignement à distance	RA1. Partager et promouvoir avec d'autres éducateurs les avantages et les expériences de la gamification dans l'enseignement à distance	Heures de contact : 2 1/2
K2. Lister les principaux éléments de la Gamification	S2. Concevoir des activités de gamification pour leurs étudiants	RA2. Recueillir les commentaires des étudiants pour améliorer leur méthodologie	Heures de pratique : 3
K3. Comprendre les avantages de la gamification dans l'enseignement à distance			Heures d'auto-apprentissage : 4

222



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



			Heures d'évaluation : 1/2
--	--	--	---





MODULE 6: Gamification dans l'enseignement à distance II

Module	Gamification dans l'enseignement à distance II		
ECVET Points	1		Nombre total d'heures
Objectifs	<p>À l'issue de ce module, l'apprenant sera en mesure de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les émotions pour donner un sens à l'expérience - Tirez parti de la rétroaction - Identifier la nécessité d'apprentissage dans le processus de gamification 		25
CONNAISSANCE	COMPÉTENCES	RESPONSABILITÉ ET AUTONOMIE	RÉPARTITION DES HEURES
<p>K1</p> <p>Identifier les deux types de motivation : intrinsèque et extrinsèque</p> <p>K2</p> <p>Comprendre pourquoi les gens jouent à des jeux</p>	<p>S1 (Épisode 1)</p> <p>Concevoir et mettre en œuvre</p> <p>Des pratiques de gamification pour créer des émotions positives chez les apprenants</p> <p>S2 (en anglais seulement)</p> <p>Concevoir et mettre en œuvre des stratégies de gamification pour capter</p>	<p>RA1</p> <p>Engagez et guidez les apprenants dans le processus d'apprentissage en ligne grâce à un retour personnalisé et immédiat sur les activités de l'utilisateur</p>	<p>Contact</p> <p>Heures:</p> <p>8</p> <hr/> <p>Heures de pratique pratique</p> <p>:</p> <p>8</p>





<p>K3 (en anglais seulement)</p> <p>Expliquer la contribution de la gamification à la motivation et à l'engagement des apprenants dans le processus d'e-learning</p> <p>K4</p> <p>Définir les principales stratégies incluses dans la conception de la gamification</p>	<p>l'intérêt des apprenants et atteindre la pertinence</p> <p>S3 (en anglais seulement)</p> <p>Concevoir et mettre en œuvre des mécanismes de récompense et de rétroaction de gamification</p>		<p>Auto-apprentissage</p> <p>Heures:</p> <p>6</p>
			<p>Évaluation</p> <p>Heures:</p> <p>3</p>



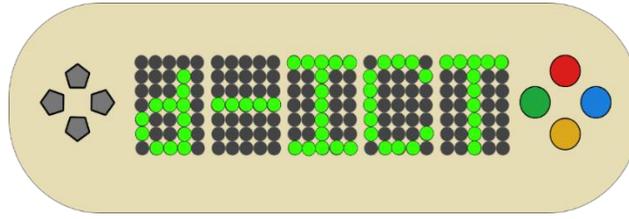
MODULE 7: Outils d'évaluation pour l'enseignement à distance

Module	Outils d'évaluation pour l'enseignement à distance		
ECVET Points	1		Nombre total d'heures
Objectifs	<p>À l'issue de ce module, l'apprenant sera en mesure de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fournir aux éducateurs une gamme d'outils et de stratégies d'évaluation qui peuvent être utilisés pour évaluer les apprenants dans un environnement d'apprentissage à distance. • Explorer les avantages et les inconvénients des différents outils d'évaluation, tels que les évaluations formatives, les évaluations sommatives, les auto-évaluations et les évaluations par les pairs. • Aider les éducateurs à concevoir et à mettre en œuvre des plans d'évaluation efficaces qui correspondent à leurs objectifs d'apprentissage, à leurs méthodes de construction et aux besoins des élèves. • Promouvoir l'utilisation d'outils d'évaluation technologiques, tels que des quiz en ligne, des sondages et d'autres outils numériques qui peuvent améliorer le processus d'évaluation et fournir une rétroaction en temps opportun aux étudiants. • Aider les éducateurs à suivre et à évaluer les progrès des élèves et à ajuster leurs stratégies d'enseignement au besoin. 		25
CONNAISSANCE	COMPÉTENCES	RESPONSABILITÉ ET AUTONOMIE	RÉPARTITION DES HEURES
K1. Identifier les principaux outils d'évaluation pour l'apprentissage synchrone et asynchrone.	S1. Choisir les outils d'évaluation pertinents S2. Concevoir une stratégie d'évaluation	RA1. Résumer les constatations de la mise en œuvre de la stratégie d'évaluation RA2.	Heures de contact : 5



<p>K2. Décrire les meilleures pratiques pour développer une évaluation efficace dans le cadre de l'enseignement à distance</p> <p>K3. Mettre l'accent sur les besoins des étudiants en créant une évaluation centrée sur l'étudiant dans l'apprentissage à distance</p>	efficace axée sur les besoins des apprenants	Comparez les évaluations en présentiel et à distance en fonction des performances des étudiants	Heures de pratique pratique : 13
			Heures d'auto-apprentissage : 5
			Heures d'évaluation : 2





d-ICT

Improving VET Distance Learning through a Gamified Asynchronous eLearning Methodology

2021-1-EL01-KA220-000024942



iasis



AGFE



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.