



d-ICT

Improving VET Distance Learning through a Gamified Asynchronous eLearning Methodology

2021-1-EL01-KA220-000024942

e-Toolkit



Table des matières

Introduction.....	4
E-book	6
MODULE 1: Introduction à l'enseignement à distance de la formation professionnelle.....	7
MODULE 2: Compétences numériques dans l'enseignement à distance de l'EFPP.....	27
MODULE 3: Méthodologies et outils pour améliorer l'interaction et le travail d'équipe des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFPP	48
MODULE 4: Méthodologies et outils pour renforcer la motivation des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFPP.....	69
MODULE 5: Gamification dans l'enseignement à distance I	101
MODULE 6: Gamification dans l'enseignement à distance II	116
MODULE 7: Outils d'évaluation pour l'enseignement à distance	134
e-tool.....	153
MODULE 1.....	154
e-Tool I: Introduction à l'enseignement à distance de la formation professionnelle.....	154
MODULE 2.....	172
e-Tool I: Compétences numériques dans l'enseignement à distance de l'EFPP.....	172
e-Tool II: Compétences numériques dans l'enseignement à distance de l'EFPP	179
MODULE 3.....	181
e-Tool I: Méthodologies et outils pour améliorer l'interaction et le travail d'équipe des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFPP	181
MODULE 4.....	189
e-Tool I: Méthodologies et outils pour renforcer la motivation des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFPP.....	189
e-Tool II: Méthodologies et outils pour renforcer la motivation des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFPP.....	192
MODULE 5.....	197
e-Tool I: Gamification dans l'enseignement à distance I	197
MODULE 6.....	201
e-Tool I: Gamification dans l'enseignement à distance II	201
MODULE 7.....	203
e-Tool I: Outils d'évaluation dans l'enseignement à distance	203
e-Tool II: Outils d'évaluation dans l'enseignement à distance.....	209
e-Tool III: Évaluation à distance	213





E-curriculum	215
MODULE 1: Introduction à l'enseignement à distance de la formation professionnelle.....	216
MODULE 2: Compétences numériques dans l'enseignement à distance de l'EFP.....	217
MODULE 3: Méthodologies et outils pour améliorer l'interaction et le travail d'équipe des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFP	219
MODULE 4: Méthodologies et outils pour renforcer la motivation des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFP.....	221
MODULE 5: Gamification dans l'enseignement à distance I	222
MODULE 6: Gamification dans l'enseignement à distance II	224
MODULE 7: Outils d'évaluation pour l'enseignement à distance	226





Introduction

Propulsé dans un environnement d'apprentissage à distance, le paysage de l'éducation a subi une transformation et une transition abrupte qui a révélé une série de schismes numériques au sein de la sphère éducative. Au fur et à mesure que ce changement s'est opéré, une augmentation du nombre d'abandons se profilait de manière inquiétante, conséquence du désengagement des méthodologies d'enseignement conventionnelles dispensées par le biais des canaux numériques. En réponse à ces défis urgents émerge la «**boîte à outils électronique d-ICT** », une solution vaste et méticuleusement conçue créée pour combler ces lacunes et freiner l'augmentation alarmante des déconnexions de l'apprentissage.

Cette boîte à outils innovante n'est pas seulement un remède, mais un changement de paradigme éducatif. Il s'agit **d'un programme d'études en ligne**, méticuleusement conçu pour répondre aux besoins d'une pédagogie axée sur le numérique. Il s'agit d'un **livre électronique** pédagogique qui déploie un recueil de techniques, de théories et de mises en œuvre pratiques d'apprentissage à distance, servant de phare aux éducateurs naviguant dans des eaux numériques inexplorées. En complément, **un outil électronique** est prêt, armé d'un éventail de ressources stratégiquement conçues pour dynamiser le paysage de l'apprentissage à distance.

4

L'objectif ? S'attaquer de front aux défis auxquels sont confrontés des groupes cibles distincts mais imbriqués. Les éducateurs de l'EFP se retrouvent équipés d'un arsenal de méthodes innovantes mais également les prestataires d'éducation et de formation sont armés de produits faciles à mettre en œuvre, prêts à redéfinir le paysage pédagogique. Et indirectement, les apprenants de l'EFP se retrouvent plongés dans une expérience éducative de haut niveau, qui promet de remodeler leur parcours d'apprentissage.

Pourtant, ce qui distingue cette boîte à outils, ce n'est pas seulement sa nature c'est l'amalgame de divers éléments organisés pour créer **un écosystème de classe en ligne favorable**. La gamification numérique existe en tandem avec des outils éducatifs interactifs et des techniques électroniques pionnières, visant à favoriser un environnement propice à un enseignement à distance efficace. L'objectif ultime n'est pas seulement d'endiguer la vague de décrochage, mais de renforcer le tissu même de l'expérience d'apprentissage à distance, méticuleusement adapté aux besoins du public qu'elle sert.

Le sens de cette boîte à outils est axé sur la longévité et l'accessibilité. Prévu pour durer au moins cinq ans après l'achèvement du projet, sa présence n'est pas une solution éphémère, mais un compagnon indéfectible dans le paysage en évolution de l'éducation. Son accessibilité, intégrée aux sites Web des organisations partenaires sans encourir de coûts de maintenance, cimenter sa pérennité, ce qui lui permet de rester un phare d'orientation dans les mers en constante évolution de l'éducation numérique.



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.



Des lignes directrices méticuleusement suivies lors de la création du programme d'études en ligne délimitent les étapes, de la définition des unités électroniques à l'attribution des points ECVET, garantissant ainsi un cadre solide. L'e-book, une mine d'or pour les éducateurs de l'EFPP, enrichit leur sens de l'enseignement numérique avec un mélange de techniques pratiques, de concepts de gamification et de théories complètes. L'outil électronique, quant à lui, témoigne d'une innovation de pointe, conçue pour élever l'expérience d'apprentissage à distance à des sommets inégalés.

La qualité n'est pas le fruit du hasard, mais le produit d'un processus conjoint d'évaluation par les pairs, méticuleusement supervisé par un comité directeur vigilant et un évaluateur interne. Des projets pilotes menés dans divers lieux ont mobilisé les éducateurs et les apprenants de l'EFPP, les invitant à donner leur avis et à valider leurs commentaires, affinant ces documents pour en faire les joyaux raffinés qui se trouvent désormais sur le site Web de d-ICT et qui ont été intégrés de manière transparente à l'expérience d'apprentissage en ligne asynchrone gamifiée.

L'impact envisagé se dessine sur les paysages locaux, nationaux et européens. Au premier rang de ces impacts figure l'autonomisation des éducateurs de l'EFPP, armés d'un arsenal numérique qui non seulement simplifie mais enrichit leur enseignement, en particulier dans des périodes aussi tumultueuses que celles-ci. Dans le même temps, les apprenants de l'EFPP sont invités à entrer dans un domaine éducatif dynamique avec des méthodologies non formelles.

5

Au-delà des résultats immédiats de ce projet, l'objectif est également d'avoir un impact durable sur le rapport des formateurs au monde numérique. Le véritable but de cette initiative n'est pas seulement d'apporter des solutions immédiates, mais aussi de graver des changements pérennes pour permettre une diminution des décrochages précoces de l'EFPP.

Par essence, le "d-ICT e-Toolkit" n'est pas un simple kit, c'est un témoignage de l'innovation, de la persévérance et d'une vision qui transcende l'immédiat pour sculpter un paysage où l'éducation numérique n'est pas seulement une nécessité, mais un catalyseur pour une transformation durable.



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.