

# PR1 - Boîte à outils du développement numérique - Document cadre

Développé par PM



Erasmus+

This project has been funded with support from the European Commission.

This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. [Project Number: 2021-1-DE02-KA220-ADU-000033768]

## Contenu

Introduction au PR1	3
Introduction à la boîte à outils du développement des compétences numériques	4
Développer la boîte à outils du développement des compétences numériques	5
Matrice des résultats d'apprentissage	6
Attribution des sujets	9
Calendrier pour la boîte à outils du développement des compétences numériques	10
Modèles et directives	11
Qu'est-ce que le micro-apprentissage ?	11
Structurer notre boîte à outils	12
Phase 1 - Introduction et objectifs	12
Phase 2 - Principaux contenus d'apprentissage	12
Phase 3 - Réflexion et transfert	13
Principes pour le développement de ressources de micro-apprentissage	13
Principes pour le développement de ressources de micro-apprentissage	14
Développement de la boîte à outils	15
Pour les ressources vidéo :	15
Pour les infographies:	15
Modèles de micro-apprentissage	16
Modèle pour les conférences vidéo	16
Le pilote du Toolkit	17
Évaluation du pilote et retour d'information	17
Affinement du contenu et des matériaux numériques	17
Diffusion de la boîte à outils	17

## Introduction au PR1

Ce document a pour but de fournir aux partenaires un cadre pour le développement du contenu de la boîte à outils du développement numérique (PR1). Ce document fournit une vue d'ensemble des buts et objectifs de la boîte à outils, des rôles des organisations partenaires dans le développement du contenu d'apprentissage, de la description des résultats d'apprentissage convenus pour chacun des sujets de la boîte à outils, et des modèles suggérés à utiliser pour développer ces matériaux pour les éducateurs d'adultes, les fournisseurs de VET, et les enseignants et autres professionnels du domaine social et éducatif.

Le projet DIGI : GO vise à montrer comment utiliser les technologies éducatives pour dispenser des formations dans un environnement hybride, et comment utiliser les meilleures approches pédagogiques qui les prépareront à dispenser efficacement des programmes de formation sur mesure avec leurs groupes cibles.

Les partenaires trouveront également dans ce document-cadre un aperçu de la théorie du micro-learning et quelques principes de conception. Il s'agit d'un projet de document qui est partagé pour que les partenaires puissent faire des commentaires. Les suggestions et recommandations de changements sont donc les bienvenues.

## Introduction à la boîte à outils du développement des compétences numériques

La boîte à outils pour le développement des compétences numériques vise à soutenir le développement des compétences numériques clés qui sont alignées sur le cadre de compétences numériques pour les citoyens 2.0 (DigComp) comme suit :

- La maîtrise de l'information et des données ;
- La communication et la collaboration ;
- La sécurité ;
- La création de contenu numérique.

Les ressources seront développées dans une perspective de micro-apprentissage et seront construites par le biais de conférences vidéo et d'infographies, en raison des avantages suivants :

- Les vidéos interactives sont un moyen engageant de fournir des procédures étape par étape pour les apprenants visuels et sont plus susceptibles d'aboutir à un résultat d'apprentissage significatif.
- Les infographies améliorent la compréhension des idées et des concepts, encouragent la pensée critique, guident l'acquisition des connaissances et augmentent la rétention des informations.

Une fois que tout le contenu de cette boîte à outils aura été développé et piloté avec le groupe de travail local, il sera téléchargé sur la plateforme DIGI : GO en petites unités pour aider les éducateurs d'adultes, les prestataires de services de formation professionnelle, les enseignants et les autres professionnels du domaine social et éducatif.

## Développer la boîte à outils du développement des compétences numériques

Proportional Message et The Square Dot Team sont responsables du développement de tout le contenu de ce premier résultat de projet, avec le retour et le soutien de tous les partenaires. Selon l'application de la boîte à outils, les infographies et les conférences vidéo aborderont les 4 sujets suivants : Information and data literacy

- La communication et la collaboration
- La sécurité
- La création de contenu numérique

Chaque thème de la boîte à outils comprendra une conférence vidéo et une infographie.

L'infographie doit être amusante et intéressante en attirant l'attention sur le sujet spécifique.

Quatre façons d'utiliser et de développer le contenu des infographies, pour faire ressortir des informations spécifiques

- Encourager à comparer deux objets ou deux idées.
- Visualiser des données et des informations . Créer des visualisations pour les chiffres et les informations statistiques est un excellent moyen de quantifier et de comprendre des concepts abstraits...
- Faire partie d'une approche d'apprentissage basée sur des scénarios- utiliser des situations réelles pour aider à la prise de décision et développer l'esprit critique.
- Encourager à aborder une procédure compliquée ou des informations techniques avec des infographies de processus.

Dans la section suivante de ce cadre, nous décrirons les résultats d'apprentissage pour chacun de ces sujets.

## Matrice des résultats d'apprentissage

La matrice suivante des résultats d'apprentissage a été préparée par Proportional Message pour fixer les objectifs d'apprentissage pour chaque sujet et ce résultat de projet. Il s'agit pour l'instant d'une proposition qui peut être modifiée par les partenaires au fur et à mesure qu'ils progressent dans la tâche de développement du contenu. Comme le but est de fournir des ressources courtes, limitées dans le temps et intéressantes pour les éducateurs d'adultes et les fournisseurs de VET, et d'autres enseignants. L'intention ici est de s'assurer que les ressources créées par les partenaires sont spécifiques, détaillées et totalement pertinentes pour les besoins d'apprentissage.

	Connaissances (théorique et factuelle)	Compétences (cognitives et pratiques)	Attitudes (responsabilité et autonomie)
<b>Maîtrise de l'information et des données</b>	Connaissance des concepts de culture numérique, d'éducation à l'information et d'éducation aux médias.	Appliquer différents outils pour atteindre différents objectifs, en utilisant différentes stratégies : navigation, recherche et filtrage de données, d'informations et de contenus numériques.	Sensibilisation aux avantages du développement de la culture numérique et à l'atténuation des risques éventuels.
	Savoir comment rechercher et localiser des informations et des contenus pertinents et efficaces.	Former à la recherche d'informations pertinentes pour aider à développer la culture numérique et créer des stratégies personnelles et la capacité d'identifier où chercher l'information.	Disposition à critiquer et à analyser la crédibilité et la fiabilité des sources de données.

	Comprendre l'accès à l'information, le contenu des médias et les médias.	Gérer et évaluer les données en naviguant entre les sources.	Intégrer la culture numérique dans leur pratique professionnelle.
	Connaissance de la manière de stocker des informations.	Compétences pour interagir par le biais des technologies numériques	Sensibilisation à l'interaction à travers une variété de technologies numériques et à la compréhension des moyens de communication numérique appropriés pour un contexte donné.
<b>Communication et collaboration</b>	Comprendre le concept de compétences de communication et les avantages d'une bonne communication numérique pour acquérir des informations et développer des contenus et des connaissances.	Discutez du rôle des réseaux numériques dans la création de nouvelles opportunités et compétences.	Être capable de réfléchir à l'importance de la communication numérique et à la nécessité de partager avec les autres par le biais de technologies numériques appropriées.
	Analyser le besoin de collaboration grâce aux technologies numériques.	Utiliser les technologies numériques pour les processus collaboratifs, la co-construction et la co-création de ressources et de connaissances.	Sensibilisation à l'autonomisation et à la citoyenneté participative grâce à des technologies numériques appropriées.
	Connaissance des activités d'apprentissage, des devoirs et des évaluations qui nécessitent une utilisation efficace et responsable des technologies numériques pour la communication, la collaboration et la participation civique.	Adapter les stratégies de communication au public spécifique/aux groupes cibles.  Utiliser les technologies numériques pour s'engager dans une collaboration avec d'autres, partager et échanger des connaissances et des expériences, et innover de manière	Sensibilisation à la diversité culturelle et générationnelle dans les environnements numériques.

		collaborative les pratiques pédagogiques.	
<b>Création de contenu numérique</b>	Comprendre le concept de droit d'auteur et comment développer un contenu numérique pertinent.	Créer et éditer du contenu numérique dans différents formats, pour s'exprimer par des moyens numériques.	Être capable d'exprimer des idées par des moyens numériques.
	Connaissance des activités numériques utilisées pour le développement des compétences.	Utiliser les technologies numériques pour créer de nouvelles connaissances et des processus et produits innovants qui n'existaient pas auparavant.  Utiliser des logiciels pour modifier des photos, des vidéos ou des fichiers audio.	Être capable de répondre et d'arriver à une solution en utilisant les outils et technologies numériques.
<b>Sécurité</b>	Comprendre le concept de sécurité numérique et comment protéger les données personnelles.	Éviter les risques pour la santé et les menaces pour le bien-être physique et psychologique en utilisant les technologies numériques.	Donner les moyens de gérer les risques et d'utiliser les technologies numériques de manière sûre et responsable.
	Connaissance de la manière d'utiliser et de partager des informations permettant d'identifier une personne tout en étant capable de se protéger et de protéger les autres.	Démontrer la capacité de se protéger et de protéger les autres des dangers possibles dans les environnements numériques (par exemple, la cyberintimidation).	Sensibilisation à l'impact environnemental des technologies numériques et de leur utilisation.
	Connaissance du partage illégal de contenu numérique propriétaire.	Identifier les partages illégaux et dangereux de contenus numériques.	Sensibilisation aux licences et aux règles enfreintes

			Sensibilisation aux technologies numériques pour le bien-être social et l'inclusion sociale.
--	--	--	--

## Attribution des sujets

Sur la base de ces résultats d'apprentissage et de l'expertise individuelle des partenaires qui développent ce contenu, Proportional Message souhaite proposer la répartition suivante des sujets entre les deux partenaires :

Sujet	Partenaire
Maîtrise de l'information et des données	The Square Dot Team
Communication et collaboration	Proportional Message
Sécurité	Proportional Message
Création de contenu numérique	The Square Dot Team

## Calendrier pour la boîte à outils du développement des compétences numériques

Le calendrier actualisé suivant aidera les partenaires du projet DIGI : GO à achever le développement de notre boîte à outils. Le calendrier suivant est conforme à ce qui a été décrit dans la demande de projet :

- **Jusqu'en Avril 2022 :**
  - **Message proportionnel :**
    - Créé le cadre et les lignes directrices pour la création de contenu (y compris les sujets, les objectifs et les résultats à couvrir).
    - Répartir les tâches et attribuer les sujets à développer.
  
- **Jusqu'en Septembre 2022 :**
  - **Proportional Message et The Square Dot Team :**
    - Développer le contenu des 4 thèmes de la boîte à outils - cela comprend :
      - Une (1) infographie pour chaque sujet.
      - Une (1) conférence vidéo pour chaque sujet.
  
- **Octobre 2022 :**
  - **Tous les partenaires :**
    - Une fois la version anglaise finalisée, tous les partenaires traduiront le kit d'outils dans toutes les langues des partenaires.
  
- **Jusqu'en Décembre 2022 :**
  - **Tous les partenaires :**
    - Pilotera le PR1 avec 10 représentants de groupes cibles dans chaque pays partenaire.

## Modèles et directives

Dans la section suivante, nous fournirons des modèles et des lignes directrices pour le développement des ressources du toolkit micro-learning.

Nous rappelons aux partenaires que pour chaque thème de la boîte à outils, ils doivent développer 2 ressources de micro-learning, qui comprennent 1 conférence vidéo et 1 infographie. Dans cette section, les partenaires trouveront les modèles et les directives nécessaires au développement de ces ressources de micro-apprentissage.

## Qu'est-ce que le micro-apprentissage ?

Le micro-apprentissage fait référence à des supports d'apprentissage ciblés, spécifiques et présentés sous forme de courtes séquences ou de petits formats. La microformation ne consiste pas seulement à dispenser un enseignement dans le cadre de sessions courtes et limitées dans le temps, mais aussi à fournir un contenu d'apprentissage très ciblé et spécifique aux besoins et aux intérêts de l'apprenant en matière de formation. Dans le cas présent, nous nous adressons aux éducateurs d'adultes, aux prestataires de services d'EFPP et à d'autres professionnels du domaine social et éducatif qui, en intégrant des outils en ligne pour améliorer l'enseignement et la formation, cherchent à adapter les technologies éducatives et à utiliser les meilleures approches pédagogiques qui les prépareront à dispenser efficacement un programme de formation sur mesure à leurs groupes cibles. Par conséquent, le langage utilisé doit être approprié et les exemples inclus doivent se rapporter à ce contexte, afin de garantir que le matériel est pertinent et attrayant pour notre public cible.

Les ressources de micro-apprentissage doivent toujours être développées sur la base de résultats d'apprentissage définis. Par conséquent, veuillez vous assurer que vous abordez certains des résultats d'apprentissage décrits dans la matrice ci-dessus lorsque vous développez vos ressources pour la boîte à outils.

## Structurer notre boîte à outils

Lors de la création d'une ressource de mini-apprentissage, la structure suivante doit être respectée. Cette structure est basée sur des approches communes utilisées dans des contextes d'enseignement et s'inspire des principes didactiques et de la théorie de l'apprentissage.

### Phase 1 - Introduction et objectifs

Cette partie de la ressource d'apprentissage pour RETAIN-ME devrait durer environ 30 à 45 secondes, selon la longueur de la ressource de micro-apprentissage. Au cours de cette première phase, les partenaires du projet devraient se concentrer sur la fourniture de contenu qui :

- Introduire/annoncer le titre de la ressource.
- Énoncer le ou les résultats d'apprentissage.
- Décrire les principaux domaines de contenu de la ressource de micro-apprentissage.

### Phase 2 - Contenu d'apprentissage clé

Cette partie de la ressource de micro-apprentissage devrait durer environ 2 à 4 minutes, en fonction de la longueur de la ressource de micro-apprentissage. Au cours de cette deuxième phase, les partenaires du projet doivent se concentrer sur la fourniture de contenu qui :

- Présenter le contenu d'apprentissage réel qui cible un contexte problématique ou une question thématique très spécifique, c'est-à-dire le sujet du thème de la Boîte à outils
- Cette phase est l'élément central de la ressource et sera la phase la plus étendue.
- C'est ici que vous devez délivrer les messages clés et les points à retenir que vous souhaitez que les professionnels retirent de cette ressource.

## Phase 3 - Réflexion et transfert

Cette partie de la ressource de micro-apprentissage devrait durer environ 45-60 secondes, selon la longueur de la ressource de micro-apprentissage. Dans cette troisième et dernière phase, les partenaires du projet doivent s'attacher à fournir un contenu qui.. :

- Fournir un résumé des principaux points d'apprentissage, en soulignant le lien entre le contenu et le contexte réel de l'apprenant.
- Proposez quelques questions ou affirmations pour aider l'apprenant à réfléchir au contenu dans le contexte et le transfert d'apprentissage sera favorisé.

En suivant cette structure, l'accent est mis sur le contenu, ce qui permet de maintenir un niveau élevé de qualité, de cohérence et de pertinence. Après la phase 3, les partenaires ont également la possibilité de fournir une tâche d'auto-évaluation, des ressources supplémentaires ou du matériel de lecture, et/ou un quiz pour les aider à tester leurs connaissances. Ces activités d'évaluation s'ajoutent à ce qui est présenté, et il n'est pas obligatoire pour les partenaires de réaliser cette étape. En outre, certains sujets se prêtent mieux à une évaluation de suivi, ce qui est laissé à la discrétion des partenaires.

## Principes pour le développement de ressources de micro-apprentissage

Comprendre l'objectif et la structure des mini-ressources d'apprentissage pourrait déjà suffire à créer des ressources comparables. Cependant, nous souhaitons donner quelques recommandations générales concernant les principes didactiques et de conception qui sont essentiels pour créer des ressources favorisant l'apprentissage dans des environnements multimédias et de médias sociaux.

## Principes pour le développement de ressources de micro-apprentissage

En ce qui concerne les principes généraux qui doivent être pris en compte lors de la conception d'une ressource d'apprentissage, nous aimerions souligner les aspects suivants:

- Les partenaires doivent s'assurer que tout le contenu véhiculé au sein d'une ressource pédagogique est correct, précis et exempt de tout parti pris ou opinion.
- Une ressource pédagogique doit toujours suivre un objectif et un but d'apprentissage clairs.

D'un point de vue didactique, il convient de respecter les points suivants :

- Orientation vers les problèmes : Les modèles et contenus théoriques doivent être découpés dans un contexte pratique correspondant. Cet exemple pratique aidera les utilisateurs de la ressource à comprendre le contenu de l'apprentissage et à y réfléchir. Dans le cas de DIGI : GO, ce contexte doit concerner l'éducateur d'adultes, les prestataires d'EFPP et d'autres professionnels des domaines éducatif et social.
- Les dimensions de la compétence : Lors de la conception des ressources d'apprentissage, les partenaires doivent faire la différence entre la capacité, la compréhension et la volonté. La capacité est spécifique au processus, tandis que la compréhension et la volonté ne le sont pas.
- Complément : Il est nécessaire que les connaissances acquises ne soient pas seulement reflétées, mais qu'elles soient complétées, étendues et approfondies. Dans notre contexte, cela pourrait signifier, que les partenaires relient leurs ressources de manière à ce qu'il y ait une continuation de l'apprentissage, dans le cadre du sujet abordé dans la boîte à outils.
- La mise en pratique : Pour acquérir durablement des compétences, celles-ci doivent être mises en pratique. Par conséquent, des exercices doivent être donnés ou intégrés à la ressource afin que les professionnels puissent appliquer leurs nouvelles connaissances à leur contexte professionnel. Cela garantira également que les formateurs d'adultes et les prestataires d'EFPP s'engagent dans une expérience d'apprentissage authentique, car ils

pourront appliquer ce qu'ils ont appris facilement dans leur vie quotidienne, ce qui contribuera à les motiver à s'engager dans ce processus.

## Développement de la boîte à outils

### Pour les conférences vidéo :

**PM et l'équipe du Point carré doivent utiliser des logiciels libres, tels que PowerPoint, pour créer une conférence vidéo.**

- Les partenaires élaboreront 1 présentation PowerPoint, pour chaque sujet. Le contenu devra comporter environ 12 à 15 diapositives. Les partenaires utiliseront le modèle que Proportional Message développera pour avoir, au final, le même format pour tous les livrables.
- Lorsque le PowerPoint a été terminé, l'activité comprend la transformation du contenu en courts exposés vidéo. La vidéo comprendra des images, des voix et des éléments clés sur le sujet. Les partenaires pourraient utiliser certaines diapositives de la présentation PowerPoint et les décrire avec leur voix.
- Tous les partenaires créeront un court script (500 à 750) mots pour chacune de leurs vidéos de micro-learning. Cela générera une conférence vidéo d'une durée de 5 à 10 minutes.
- Compte tenu du principe de modalité et des principes de personnalisation et de voix, nous proposerions aux partenaires de créer leurs vidéos sous forme de courtes animations vidéo, avec l'audio enregistré par une voix naturelle, et non par une voix de machine, afin que les mots puissent être prononcés dans un style conversationnel.

### Pour les infographies :

- Les partenaires doivent utiliser des logiciels libres, tels que Canva, pour créer une infographie.
- Compte tenu du principe de contiguïté spatiale, nous proposons que les partenaires veillent à ce que les informations et les activités présentées sur l'infographie soient regroupées de manière à ce qu'il y ait un flux logique pour aider les apprenants adultes à compléter les ressources.

## Modèles de micro-apprentissage

### Modèle pour les conférences vidéo

Le modèle suivant est fourni pour aider les partenaires à suivre la structure du micro-apprentissage lors de la planification de leurs conférences vidéo.

Nous rappelons aux partenaires que pour chaque sujet de la boîte à outils, ils doivent produire un script vidéo. Cela signifie que Proportional Message et The Square Dot Team devront chacun développer deux scripts vidéo.

<i>Introduction</i>	
<i>Contenu d'apprentissage clé 1</i>	
<i>Contenu d'apprentissage clé 2</i>	
<i>Réflexion et transfert</i>	
<i>Remarques de clôture</i>	

## Pilote de la boîte à outils

Tous les partenaires testeront le kit d'outils auprès de 10 représentants de groupes cibles dans chaque pays partenaire. Après le retour d'information, les ressources seront finalisées et prêtes à être traduites.

Au cours de cette période, PM élaborera également le questionnaire d'évaluation, que tous les participants seront invités à remplir à l'issue du test pilote.

## Évaluation du pilote et retour d'information

À l'issue du projet pilote, les coordinateurs du projet seront chargés d'organiser une évaluation et une analyse appropriées avec les groupes de travail locaux afin d'apporter toute amélioration nécessaire au contenu ou à la technologie. Afin de procéder à l'évaluation, tous les partenaires doivent analyser tous les résultats des questionnaires d'évaluation.

## Affinement du contenu et des matériaux numériques

Après l'évaluation et le retour d'information, PM rassemblera et résumera toutes les informations et apportera les changements et améliorations nécessaires au contenu et aux matériaux numériques.

## Diffusion de la boîte à outils

Innovative Hive téléchargera les ressources sur la plateforme d'apprentissage en ligne afin que la boîte à outils soit entièrement disponible pour le groupe cible et les autres parties prenantes. Les partenaires diffuseront le contenu à travers leur réseau par le biais de bulletins d'information, d'articles et de messages sur les médias sociaux.

