



Co-funded by
the European Union



F A V E T
FACILITATION FOR VET
TRAINERS AND TEACHERS



F A V E T

FACILITATION FOR VET
TRAINERS AND TEACHERS

2021-1-ES01-KA220-VET-000034622

Le guide du facilitateur FaVET

Modèles d'ingénierie en ligne



ps://www



TABLE DES MATIERES

CHAPITRE 1

A propos du projet	1
Les objectifs du projet	3
Le public cible	4
Les 6 compétences : Le E-parcours	9
Ressources et matériel	9

CHAPITRE 2

Activités d'apprentissage	10
Evaluation	12
Impact attendu	15

A propos du projet

“FaVET : Facilitation pour les formateurs et enseignants en EFP” est un projet dans le domaine de l'éducation et de la formation professionnelle, qui vise à aider les enseignants/formateurs ayant dû adapter leurs méthodes d'enseignement à l'utilisation de la technologie et des outils numériques. Il vise également à développer les 6 compétences incluses dans le cadre de compétences pour le formateur-facilitateur à l'ère numérique.”

L'épidémie de COVID-19 a entraîné des perturbations significatives dans la fourniture d'opportunités d'éducation, de formation et de mobilité pour les apprenants, les enseignants et les éducateurs dans l'ensemble de l'UE. Toutes les institutions ont dû s'adapter afin de pouvoir proposer une formation et une éducation, se tournant vers la formation en ligne. Les fournisseurs de formation doivent toujours s'adapter à la mise en œuvre de la formation dans le cadre de systèmes hybrides (apprentissage mixte combinant le présentiel et la distance) ou entièrement en ligne/à distance, et ainsi former leurs formateurs pour garantir sa mise en œuvre. Ce projet fournira aux enseignants/formateurs une méthodologie leur permettant de créer un environnement d'apprentissage favorable pour les apprenants à distance ; ils apprendront comment améliorer la diffusion de contenus en ligne, organiser le travail de groupe à distance ainsi que le rythme et le type d'interactions avec les apprenants, développer le travail collaboratif à distance, maintenir des liens sociaux même si les apprenants étudient à distance, inciter les apprenants à prendre des initiatives concernant le processus d'apprentissage, et développer une approche de construction des connaissances ainsi que les défis associés.

Les objectifs du projet

Le passage à l'enseignement en ligne offre à la fois des opportunités et des défis. En tant que facilitateur en ligne, vous jouez un rôle essentiel dans la création d'un environnement d'apprentissage virtuel propice à l'interaction, à la collaboration et au développement des compétences.

Ce guide vous fournit des stratégies pratiques, des conseils et des ressources pour améliorer vos compétences en matière d'enseignement en ligne et maximiser l'engagement des élèves.

"FaVET : Facilitation pour les formateurs et les enseignants de l'EFP" est un projet d'EFP qui vise à aider les enseignants/formateurs devant adapter leurs méthodes d'enseignement à l'utilisation de la technologie et des outils numériques à développer les 6 compétences incluses dans le cadre de compétences pour le formateur-facilitateur à l'ère numérique, sur la base des objectifs suivants du projet :

- Comblent les lacunes concernant les nouvelles compétences requises des formateurs/ enseignants
- Les aider à s'adapter à un nouvel environnement d'EFP et à de nouvelles relations avec les apprenants
- Soutenir les apprenants dans leur processus d'apprentissage grâce à des équipes qualifiées et à une formation de haute qualité
- Développer les REL avec de nouvelles méthodes et de nouveaux outils pour dispenser un enseignement et une formation de qualité et inclusifs par le biais de moyens en ligne et virtuels

Le public cible

Notre public cible est constitué d'enseignants et de formateurs de l'EFP issus de divers systèmes éducatifs et secteurs qui souhaitent améliorer leurs compétences afin de transmettre leurs connaissances à leurs apprenants.

Nous souhaitons fournir aux enseignants/ formateurs une méthodologie leur permettant de créer un environnement d'apprentissage favorable aux apprenants à distance ; ils apprendront à améliorer la diffusion des contenus en ligne, à organiser le travail de groupe, le rythme et le type d'interactions avec les apprenants, à développer le travail collaboratif à distance, à maintenir les liens sociaux même à distance, à favoriser la prise d'initiatives concernant le processus d'apprentissage, et à développer une approche de construction de la connaissance.

Les 6 compétences : le E-parcours

Les bases de notre travail consisteront à développer un module pour chaque compétence transversale en tant qu'élément d'innovation. Chaque module comprendra 10 micro-modules dans lesquels vous trouverez des activités d'apprentissage pour couvrir les connaissances/aptitudes et compétences identifiées précédemment.

Nous avons développé un E-parcours contenant toutes les compétences et ses micro-modules.

<p>La créativité dans l'enseignement en ligne : la clé de l'engagement des élèves</p> <p>Rendez vos cours en ligne plus créatifs et l'apprentissage numérique plus facile et plus attrayant. Utilisez des outils différents qui font la différence pour tous vos élèves.</p>	<p>Facilitation</p> <p>Acquérez les compétences nécessaires pour concevoir, organiser, faire participer et gérer des sessions d'apprentissage numérique, en s'attaquant aux obstacles potentiels et aux comportements difficiles pour une facilitation en ligne efficace.</p>	<p>Intelligence Collective</p> <p>L'intelligence collective n'est possible qu'au sein d'un groupe d'individus. Dans le cadre de cette compétence, vous apprendrez à gérer efficacement des groupes en ligne et à appliquer diverses techniques pour accroître l'intelligence collective de vos équipes.</p>
<p>Une communication de qualité</p> <p>Dans ce module, vous acquerrez les compétences nécessaires pour favoriser une communication efficace dans les relations entre étudiants et enseignants, ainsi qu'entre les étudiants eux-mêmes. L'objectif est de créer un environnement qui non seulement favorise l'interaction, mais aussi améliore l'apprentissage en ligne et l'expérience de travail collaboratif.</p>	<p>Leadership partagé</p> <p>Apprenez à favoriser un environnement collaboratif dans les classes en ligne, où l'autorité est répartie entre tous les élèves. Donnez leur de l'autonomie et des responsabilités et faites-les participer à la prise de décision. Encouragez-les à s'engager activement, à prendre des initiatives, à contribuer à l'apprentissage et à faire preuve de qualités de leadership.</p>	<p>Interactivité à distance</p> <p>Découvrez les exigences techniques requises pour l'enseignement ou la supervision à distance, ainsi que les éléments à prendre en compte lors de la planification de l'apprentissage ou du tutorat à distance. En outre, vous apprendrez quels sont les différents outils que vous pouvez utiliser dans votre travail.</p>

Outils pédagogiques basés sur le jeu : Escape Game & Jeu Sérieux

Afin de compléter et de varier l'offre de formation conçue précédemment en 6 modules, nous envisageons de développer des supports pédagogiques sous forme de jeux.

Notre objectif est d'élargir l'éventail des contenus proposés afin de créer du matériel supplémentaire qui sera davantage axé sur des situations pratiques et permettra aux bénéficiaires de mettre en pratique ce qu'ils ont appris grâce à l'e-parcours.

Ils développeront ainsi des compétences transversales liées à la facilitation. Nous avons opté pour une approche basée sur le jeu car nous pensons que la gamification peut représenter une incitation intéressante et motiver les formateurs/ enseignants à se perfectionner sur le sujet.

Les apprenants sont actifs et participent à l'activité, ils s'amuse généralement et il est scientifiquement reconnu que les capacités de mémorisation des individus sont beaucoup plus importantes lorsque l'activité génère une forme d'émotion, en l'occurrence grâce au divertissement et à l'apprentissage en équipe.

Nous avons conçu un jeu d'évasion (Escape Game) et un jeu sérieux qui compléteront les 6 modules.

Ces jeux seront des outils de sensibilisation au sujet et aborderont des concepts et des situations basiques.

L'outil numérique est accessible sur le site internet du projet et intégré à la plateforme.

Le Jeu Sérieux

est une plateforme numérique développée dans le cadre de FaVET pour tester les connaissances des enseignants formés par le programme en offrant une expérience ludique. Vous aiderez et tenterez d'être l'assistant d'Amy, la super professeur, en répondant à des questions dans différents niveaux du jeu. À l'issue du Jeu Sérieux, le participant recevra un certificat.



Le Jeu d'évasion (*Escape Game*)

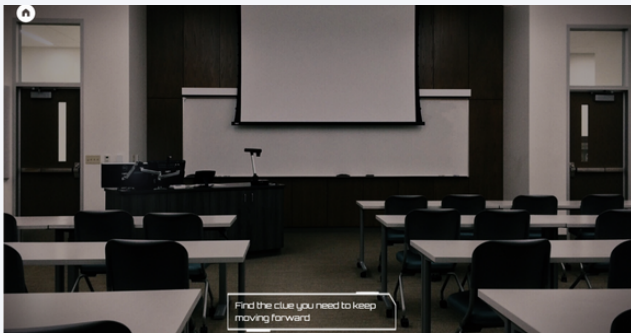


Le jeu d'évasion FaVET est l'un des deux outils développés dans le cadre de l'approche éducative basée sur le jeu du projet (gamification, apprentissage par le jeu).

L'objectif de ce jeu est de permettre aux enseignants de l'EFP et à toutes les personnes intéressées par ce domaine de se perfectionner dans le domaine de la planification et de l'exécution des processus d'apprentissage en ligne.

L'objectif global du jeu est de S'AMUSER tout en apprenant de nouvelles informations utiles sur la facilitation de l'apprentissage en ligne.

L'intrigue : Vous rencontrez M. Facilitateur, directeur de l'école FaVET. Les deux dernières années ont été difficiles en raison de la combinaison d'une pandémie et d'une crise économique. L'école a été forcée de passer à l'enseignement en ligne, quelque chose que les enseignants connaissaient peu ou pas du tout.



M. Facilitateur recherche un adjoint/ une adjointe qui sera chargé de l'animation dans son établissement. Il a pris rendez-vous avec vous et... c'est là que votre rôle commence.

Votre tâche : Vous suivez la carte du jeu, qui vous guidera à travers les différentes parties des locaux de l'école, vous trouverez des points chauds, vous résoudrez les énigmes, vous donnerez des réponses aux questions, mais avant tout... QUITTEZ LE BÂTIMENT !

Exigences techniques :
L'escape game est disponible en ligne et a été développé à l'aide de la technologie de la plateforme Genially,



qui propose des outils et des cadres multimédias, y compris des jeux d'évasion, pour enseigner et apprendre par le biais de matériel pédagogique interactif. L'application de la solution de plateforme Genially permet d'utiliser le jeu aussi bien sur les ordinateurs personnels que sur les appareils mobiles (smartphones ou tablettes), sur tous les navigateurs web. Cependant, pour profiter de tous les aspects graphiques du jeu, il est recommandé d'utiliser un ordinateur ou une tablette.

Lignes directrices pour l'utilisation en classe : L'escape game FaVET est avant tout un outil à jouer en ligne, dans le cadre d'un processus d'apprentissage en classe ou mixte.

Les raisons de ce choix sont multiples, l'une des principales étant l'accès général et facile, 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7, à ses ressources. En outre, le développement du jeu sur la base du cadre ouvert Genially était intentionnel, car il permet aux formateurs et aux animateurs de l'adapter et de le développer en fonction de leurs besoins.

Version en français :

<https://view.genial.ly/656389d1372bb4001134964f/interactive-content-favet-escape-game-fr>



Ressources et matériel

Chaque module appartient à une compétence et chaque compétence comporte environ 10 micro-modules où chaque micromodule contient une activité d'apprentissage.

Le tableau suivant présente quelques exemples d'activités d'apprentissage et de plans de cours :

<p>QR1 (Plan de cours 1) Transformez votre présentation en jeu !</p> <p>Apprenez à rendre votre enseignement en ligne plus attrayant avec Genially.</p>	<p>QR2 (Plan de cours 2) Modèle ABCD</p> <p>Créez vos propres objectifs d'apprentissage à l'aide du modèle ABCD.</p>	<p>QR3 (Plan de cours 3) Connaitre Kanbanflow</p> <p>Kanbanflow est un outil en ligne qui permet de gérer des tâches de groupe. Il est très utile pour le développement d'équipe.</p>
<p>QR4 (Plan de cours 4) Signification de la conscience de soi dans la communication</p> <p>Apprenez à enseigner la conscience de soi aux élèves.</p>	<p>QR5 (Plan de cours 5) Mise en place d'une gouvernance partagée au sein des équipes</p> <p>Comprendre le concept et les avantages de la gouvernance partagée et apprendre à surmonter les défis et à le mettre en œuvre dans votre contexte.</p>	<p>QR6 (Plan de cours 6) Connaitre Mentimeter</p> <p>Apprenez à utiliser un outil pour créer des présentations et mettre en place une évaluation.</p>

Activités d'apprentissage

Comment organiser un cours en ligne

Version française -

<https://www.canva.com/design/DAF2X21s8T4/7nQe4C9KIOY8E3Yn1m6P9A/edit>



Page internet FaVET

Le QR code suivant permet d'accéder à la page web de FaVET. Avant de consulter le matériel de chaque compétence, vous devez vous enregistrer sur la plateforme. [the qr code could have the FaVET logo in the middle]



Diagramme R3

Version française -

<https://www.canva.com/design/DAF2X21s8T4/7nQe4C9KlOY8E3Yn1m6P9A/edit>

R

Evaluation

Avant de commencer le E-parcours, un questionnaire d'évaluation doit être rempli afin de savoir quelles compétences vous devez améliorer concernant vos aptitudes et vos connaissances.

Après avoir rempli ce questionnaire d'auto-évaluation, vous obtiendrez un rapport contenant des suggestions sur les micro-modules en ligne de l'E-parcours FaVET qui vous seront utiles pour acquérir de nouvelles connaissances, aptitudes et compétences afin de dispenser une formation en ligne de qualité à vos élèves à l'avenir.

Chaque module et micromodule possède ses propres questionnaires d'évaluation. Une fois que vous aurez répondu à tous les questionnaires, un certificat sera créé.

Impact attendu

Les apprenants amélioreront leurs méthodes de formation grâce à l'utilisation de techniques de facilitation pendant les sessions de formation en ligne, favorisées par l'E-parcours.

Ils auront également une meilleure adaptabilité et une réponse plus appropriée en termes d'apprentissage hybride et en ligne.

Tous les participants auront une meilleure utilisation des outils numériques collaboratifs pour augmenter l'interactivité du groupe en ligne par les formateurs, qui doivent s'adapter au rôle de médiateur de l'apprentissage.

Les enseignants et les formateurs en tireront une plus grande satisfaction professionnelle et un nouvel élan de motivation dans leur travail. Il en résultera une amélioration du bien-être, de la motivation et du développement de l'apprenant.



Co-funded by
the European Union



F A V E T
FACILITATION FOR VET
TRAINERS AND TEACHERS
2021-1-ES01-KA220-VET-000034622

Résultat 3. Modèles d'ingénierie en
ligne



CONTACT



www.favet.eu



favet2022@gmail.com



[@favetprojecteu](https://www.facebook.com/favetprojecteu)



FAVET
FACILITATION FOR VET
TRAINERS AND TEACHERS



Co-funded by
the European Union

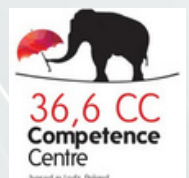
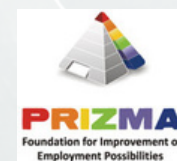


CERTIFICAT

IL S'AGIT DE CERTIFIER L'ACHEVEMENT DU PARCOURS ELECTRONIQUE FAVET ET LA REALISATION REUSSIE DES EXIGENCES DE LA FORMATION DESTINEE AUX FACILITATEURS, DEVELOPPEE DANS LE CADRE DU PROJET FAVET.



**INSTITUT
JULIO ANTONIO** 
MÓRA D'EBRE



IFPRA INSTITUT
DE LA
FORMATION PROFESSIONNELLE
EN RÉGION ACADÉMIQUE

eduko
Kouvoila Vocational Institute Ltd.

iB Institutul
Bucovina