



Guide méthodologique pour Apprendre avec bEUjo+

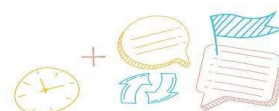


Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



Index

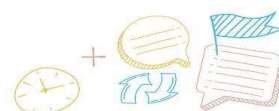
| | |
|---|----|
| Introduction aux lignes directrices | 3 |
| Apprentissage par les pairs | 4 |
| Introduction à l'apprentissage par les pairs | 4 |
| Comprendre le rôle d'un pair formateur | 4 |
| Les principes de l'apprentissage par les pairs | 4 |
| L'apprentissage par l'expérience comme base de l'apprentissage par les pairs | 5 |
| Techniques d'apprentissage par les pairs | 6 |
| Incorporer l'apprentissage par les pairs dans les activités de formation | 7 |
| Compétences numériques | 8 |
| Niveaux de compétence de DigCompEdu (europa.eu) | 11 |
| Domaine 1 : Engagement professionnel | 11 |
| Domaine 2 : Ressources numériques | 13 |
| Domaine 3 : Enseignement et apprentissage | 16 |
| Zone 4 : Évaluation | 19 |
| Domaine 5 : Responsabiliser les apprenants | 21 |
| Domaine 6 : Faciliter la compétence numérique des apprenants | 23 |
| Meilleures pratiques en matière d'apprentissage par les pairs grâce à l'application bEUjo | 25 |
| Domaine 1 : Rédaction d'une proposition | 25 |
| Domaine 2 : gérer et rendre compte | 28 |
| Domaine 3 : Développement des extrants | 31 |
| Domaine 4 : Engager les publics cibles et les parties prenantes | 34 |
| Domaine 5 : Promouvoir et diffuser | 38 |
| Domaine 6 : Évaluer et générer un impact | 41 |
| Meilleures pratiques en matière d'apprentissage par les pairs en ligne | 44 |
| Myskillcamp | 44 |
| Vhs.cloud | 44 |
| Apprendre l'avenir | 44 |
| Réfléchir-Pair-Partager | 44 |
| Inspirer | 44 |
| Connexion hybride | 44 |
| 42 Madrid : | 44 |
| Apprentissage par les pairs de la présidence | 44 |
| LearnGen | 45 |





Introduction aux lignes directrices

Ce guide méthodologique a été créé pour les coordinateurs de projets ERASMUS+ afin de les guider et de leur donner les clés d'une formation efficace et complète de leurs collègues, même s'il existe une distance entre eux. Les pages suivantes se concentrent sur la méthodologie de l'apprentissage par les pairs, un processus qui existe depuis des décennies. Le facteur innovant dans les pages suivantes est la mise en avant d'un concept qui se concentre désormais non seulement sur l'apprentissage par les pairs, mais plus spécifiquement sur la manière de transférer les connaissances des coordinateurs de projet expérimentés à leurs collègues. Les sections se concentreront sur les meilleures pratiques en matière d'apprentissage par les pairs, puis examineront de près l'application bEUjo+ et verront comment elle peut également être utilisée pour l'apprentissage par les pairs. En outre, une section examine la boîte à outils avec des modèles de différents aspects de la coordination du projet ERASMUS+ et des identités d'outils numériques en ligne existants qui peuvent être utilisés pour accompagner le processus d'apprentissage par les pairs. Par exemple, quel outil en ligne les gestionnaires de projet pourraient-ils utiliser pour rédiger un plan d'assurance qualité ? Il ne s'agit pas seulement de partager un document Word par e-mail, mais aussi d'étudier comment créer un plan et faciliter le transfert de compétences et de connaissances au cours du processus. Enfin, ces lignes directrices examinent les compétences numériques qu'un coordinateur de projet doit posséder. Ainsi, la dernière section du document s'appuie sur le cadre DIGCOMPEDU pour les formateurs et a créé des critères supplémentaires sur ce qu'un coordinateur de projet ERASMUS+ devrait être capable de faire. Nous espérons que ces pages pourront être utiles à différents moments de la formation par les pairs afin d'avoir un impact sur la qualité des résultats des projets ERASMUS+ et sur les niveaux de compétences en gestion dans toute l'Europe.





Apprentissage par les pairs

Introduction à l'apprentissage par les pairs

L'apprentissage par les pairs est un processus confidentiel par lequel deux ou plusieurs collègues professionnels travaillent ensemble pour réfléchir à leurs pratiques actuelles, étendre, affiner et développer de nouvelles compétences, partager des idées, s'enseigner mutuellement, mener des recherches en classe ou résoudre des problèmes sur le lieu de travail (Robbins, 1991). Comme le montre la définition, l'apprentissage par les pairs, également appelé enseignement, apprentissage ou éducation par les pairs, était à l'origine destiné aux personnes engagées dans la même activité (professionnelle), mais il peut être utilisé dans une variété beaucoup plus large de contextes. Pour la méthodologie bEUJo+, l'apprentissage et le soutien par les pairs sont un élément important car les chefs de projet expérimentés doivent transmettre leurs connaissances acquises en utilisant l'application à d'autres collègues et pairs. La valeur et les avantages de l'apprentissage par les pairs sont reconnus : l'amélioration des compétences et l'expérience sont facilement transférables lorsqu'une méthodologie de pair à pair est utilisée. L'innovation de l'apprentissage par les pairs réside dans le fait que les contenus d'apprentissage ne proviennent pas de "sources extérieures supérieures", mais sont en quelque sorte "internes" à une équipe.

L'apprentissage par les pairs offre des avantages considérables, tels que :

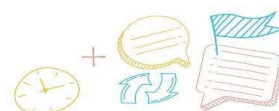
- l'amélioration de l'apprentissage ;
- l'activation de mécanismes de confiance et de collaboration ;
- le développement de l'estime de soi ;
- l'amélioration des compétences relationnelles et de communication.

Le matériel de formation bEUJo+ a été conçu pour se concentrer sur tous les aspects majeurs de la gestion de projets européens et devrait être motivant pour les gestionnaires de projets qui débutent leur carrière ou qui sont nouveaux dans l'ERASMUS+. Il devrait les aider à s'engager dans le développement de leur propre matériel de gestion de projet. Pendant que les stagiaires développent du matériel, les formateurs seront encouragés à soutenir les autres pour améliorer les résultats. Ces lignes directrices couvriront le thème de l'apprentissage par les pairs en tenant compte de l'apprentissage numérique. Elles comprendront des techniques, des conseils et des suggestions pour la pratique de l'apprentissage par les pairs pour les formateurs et les stagiaires qui souhaitent transmettre leurs connaissances et leurs compétences à leurs pairs.

Comprendre le rôle d'un formateur de pairs

Il existe certaines aptitudes et compétences qu'un bon formateur de pairs doit posséder pour accomplir son travail de la meilleure façon possible. En général, un formateur de pairs doit avoir (Compétences nécessaires) :

- une intelligence émotionnelle élevée : il/elle doit être capable de comprendre les gens, d'établir des relations avec eux et de s'intéresser à eux ;
- l'empathie et l'aptitude à établir des relations ;
- de solides compétences en matière de communication ;





- savoir recueillir des informations et les clarifier pour la personne qu'il coache. Un formateur de pairs a généralement de fortes capacités d'écoute, y compris l'écoute active ;
- un formateur de pairs n'apporte pas tout de suite une réponse, mais s'assure plutôt qu'il a bien compris le problème en réfléchissant et en clarifiant ;
- Il faut généralement du temps pour développer de solides compétences en matière de questionnement ;
- la patience de laisser aux gens l'espace et le temps d'essayer des choses. Un formateur pair ne s'emballa pas ou ne se met pas en colère à cause d'une erreur, il se concentre plutôt sur la manière de rétablir la situation calmement et avec la participation de la personne qui a commis l'erreur. Il est capable de fournir un retour d'information en faisant preuve de tact et de diplomatie.

Ce sont quelques-unes des aptitudes et des compétences qui peuvent être pratiquées pendant la formation bEUjo+ et appliquées par la suite lors du transfert de ses propres connaissances et expériences à d'autres formateurs pairs.

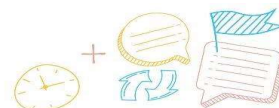
Les principes de l'apprentissage par les pairs

Les animateurs/formateurs et les participants/stagiaires qui ont déjà participé à un programme de formation, qui ont donc de l'expérience dans les projets ERASMUS+ et qui souhaitent transmettre leurs compétences et leur expérience accrues à leurs pairs, peuvent suivre quelques lignes directrices et conseils. Shana Montesol Johnson (2011), experte en apprentissage par les pairs, énumère les principes suivants pour devenir un bon formateur de pairs :

1. Identifiez un partenaire en qui vous avez confiance.
2. Invitez-les à s'associer à vous en tant que formateurs pairs.
3. Fixez un rendez-vous pour une rencontre personnelle ou en ligne.
4. Pendant votre session d'apprentissage, prenez un temps égal en tant que formateur et en tant que stagiaire.
5. Lorsque vous êtes le formateur, accordez toute votre attention à votre stagiaire pendant qu'il réfléchit.
à voix haute sur ce sur quoi ils ont choisi de se concentrer.
6. Concentrez-vous sur le positif, et sur les actions que vous pouvez entreprendre à l'avenir.
7. Deux questions peuvent contribuer à clore chaque session et à lui donner un élan : à la fin des conversations d'apprentissage, l'animateur peut demander : "Quelle est votre principale conclusion ou ce que vous avez retenu de cette session d'apprentissage ?" et "Quelle action allez-vous entreprendre ensuite ?".
8. À la fin de chaque session d'apprentissage par les pairs, programmez la suivante.

Meier (2014) ajoute également 5 conseils utiles pour rendre l'apprentissage par les pairs plus efficace :

- Le retour d'information doit être donné d'une manière qui ouvre de nouvelles possibilités à explorer.
- L'associé expérimenté doit croire en son stagiaire, en approuvant ses points forts et pas seulement ses points faibles.
- Il faut essayer d'éveiller la curiosité, l'imagination et l'inspiration du pair.





- Le formateur doit rester confidentiel et ne pas porter de jugement.
- Un formateur de pairs pose des questions ouvertes qui créent un espace pour une conversation substantielle.

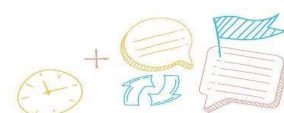
Les personnes participant à l'apprentissage par les pairs seront habilitées à concevoir leur propre avenir en exploitant leur propre potentiel et leurs propres capacités, tout en permettant à la communauté de gérer des projets européens.

L'apprentissage par l'expérience comme base de l'apprentissage par les pairs

Comme l'a déclaré Brandon Carson (2015), " apprendre en tant qu'adulte est différent de la façon dont vous avez appris en tant qu'enfant. En tant qu'adulte, vous accumulez des expériences de vie et formez certaines mentalités au fil du temps. Vous avez également tendance à apprendre de manière plus efficace et efficiente lorsque vous faites l'expérience de quelque chose de pertinent pour le contexte dans lequel vous vous trouvez, tout en acquérant de nouvelles connaissances ou en vous appuyant sur des connaissances antérieures. Pour concevoir des expériences d'apprentissage efficaces pour les adultes occupés, il est préférable de s'appuyer sur ce que l'on appelle l'apprentissage par l'expérience - un apprentissage qui engage les gens dans des expériences délibérément directes et qui offre une réflexion ciblée afin d'accroître les connaissances, de développer les compétences et de clarifier les valeurs".

Les 10 principes de l'apprentissage par l'expérience sont les suivants :

1. Les expériences doivent s'appuyer sur la réflexion, l'analyse critique et la synthèse, tout en utilisant des fonctions en ligne comme les vidéo-chats pour établir un contact visuel et des relations ;
2. Les expériences doivent être structurées pour permettre au stagiaire de prendre des initiatives, de prendre des décisions et d'être tenu responsable des résultats, par exemple en utilisant l'application bEUjo+ ou d'autres outils de gestion de projet ;
3. Les expériences doivent encourager le stagiaire à s'engager activement en posant des questions, en enquêtant, en expérimentant, en étant curieux, en résolvant des problèmes, en assumant des responsabilités, en étant créatif et en construisant du sens. Cela est possible en utilisant des outils en ligne tels que Padlet, les blogs, les forums ou les équipes Google, qui peuvent également promouvoir la créativité ;
4. Les expériences utilisant le chat vidéo, les outils de gestion de projet en ligne doivent engager les stagiaires intellectuellement, émotionnellement, socialement, et/ou physiquement. Cette implication donne l'impression que la tâche d'apprentissage est authentique. Le renforcement des émotions, en particulier, entraîne un engagement plus profond et peut être perçu comme plus authentique ;
5. Les expériences doivent montrer que les résultats de l'apprentissage sont personnels et constituent la base d'expériences et d'apprentissages futurs. L'utilisation de questionnaires en ligne (par exemple, Slido, Kahoot, Mentimeter) pour recueillir les réactions favorise l'autoréflexion ;
6. Les expériences doivent conduire au développement et à l'entretien de relations dans un environnement numérique approprié : l'apprenant envers lui-même, l'apprenant envers les autres et l'apprenant envers le monde en général ;





7. Les expériences doivent permettre au formateur et au stagiaire de faire l'expérience du succès, de l'échec, de l'aventure, de la prise de risque et de l'incertitude, car les résultats de l'expérience ne peuvent pas toujours être prédits. Ces opportunités devraient leur permettre d'explorer et d'examiner leurs propres valeurs tout en utilisant des applications web, par exemple Miro, Mentimeter ou Slido ;
8. Les expériences doivent créer un environnement dans lequel le rôle principal du facilitateur consiste à établir des situations pertinentes, à poser des problèmes, à fixer des limites, à soutenir les apprenants, à assurer la sécurité physique et émotionnelle et à faciliter l'ensemble du processus d'apprentissage tout en assurant la cybersécurité physique, numérique et émotionnelle ;
9. Les expériences doivent inclure un débriefing pour mettre en évidence les leçons apprises et les relier au contexte de travail, ce qui peut inclure la collecte de commentaires à l'aide de questionnaires en ligne.

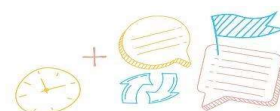
En gardant à l'esprit ces suggestions et conseils, les formateurs pourraient utiliser des outils de formation basés sur l'apprentissage et la formation par les pairs, ainsi que sur l'apprentissage par l'expérience. Lors de l'organisation d'une session d'apprentissage par les pairs ou de la conduite d'une formation basée sur le soutien par les pairs, les étapes suivantes doivent être respectées :

- l'analyse des besoins des apprenants ;
- l'analyse des ressources disponibles ;
- les buts et les objectifs pour répondre aux besoins des apprenants ;
- définition du groupe de travail ;
- l'identification des pairs éducateurs (selon des critères établis sur la base des objectifs fixés) ;
- la formation des éducateurs pour les pairs ;
- la planification et la mise en œuvre des interventions prévues ;
- la mise en œuvre d'interventions entre pairs ;
- évaluation.

Une fois le formateur sélectionné, le groupe est formé, en utilisant des méthodes interactives, telles que le brainstorming, les jeux de rôle, les jeux coopératifs qui aident les pairs éducateurs à élargir leurs connaissances liées aux différents comportements et à augmenter les compétences affectives, relationnelles et communicatives nécessaires pour atteindre leurs pairs dans le projet. Soutenus par le groupe de pairs, les apprenants se sentent compris et confiants et peuvent faire l'expérience de leur propre auto-efficacité, partager leurs expériences et leurs émotions.

Techniques d'apprentissage par les pairs

Il existe de nombreux outils pour les activités de pair à pair basées sur l'apprentissage par l'expérience. Certains sont décrits par Brookfield (2013) : Cercle de voix, Chalk Talk, Questionnement, Snowballing, Rôles conversationnels et bien d'autres. Dans ce cas, l'animation est centrée sur le fait de favoriser les connexions, les échanges, les relations et sur la gestion et le respect des règles qui permettent la participation active de tous les acteurs impliqués. Le travail en groupe est une méthode en soi, une modalité à travers laquelle les processus d'apprentissage sont





promus dans différents contextes éducatifs grâce à l'utilisation de méthodes et de techniques qui facilitent les processus d'animation, de collaboration et d'apprentissage coopératif. Parmi les activités qui contribuent à générer de l'interaction et de la participation, nous pouvons en inclure certaines telles que : Papier d'une minute, Réfléchir, jumeler et partager, Quiz formatif, Systèmes d'interaction par ordinateur et Cartes conceptuelles (Coryell, 2016). Vous trouverez ci-dessous quelques outils et techniques plus traditionnels pour organiser l'apprentissage expérientiel en ligne de pair à pair :

TEMPS DE CIRCULATION

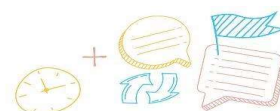
Les participants sont en ligne avec un chef d'orchestre qui a pour rôle de solliciter et de coordonner le débat dans un temps imparti. La succession des interventions selon l'ordre du cercle doit être strictement respectée, ce qui peut être fait à l'aide d'un compte à rebours en ligne qui peut être utilisé en partageant un écran. Le chef d'orchestre assume le rôle d'interlocuteur privilégié en posant des questions ou en apportant des réponses. L'heure du cercle facilite et développe la communication circulaire, favorise la connaissance de soi, encourage l'expression libre et active des idées, des opinions, des sentiments et des expériences personnelles et, enfin, crée un climat de sérénité et de partage facilitant la mise en place de tout nouveau groupe de travail ou préalable à toute activité ultérieure. L'animateur peut également utiliser une "roue de sélection aléatoire" pour choisir la personne suivante ou demander aux auditeurs de répondre en utilisant des Emojis pendant que les autres parlent.

ROLE-PLAYING

Le jeu de rôle consiste à simuler des comportements et des attitudes généralement adoptés dans la vie réelle. Les participants doivent assumer les rôles assignés par le formateur et se comporter comme ils pensent qu'ils se comporteraient réellement dans la situation donnée. Cette technique a donc pour objectif d'acquérir la capacité de jouer un rôle et de comprendre en profondeur ce que ce rôle exige. Le jeu de rôle est un véritable sujet de jeu. Il permet d'étudier les comportements des individus dans les relations interpersonnelles dans des situations opérationnelles spécifiques afin de savoir comment les gens réagissent dans ces circonstances. Dans sa version en ligne, il permet aux participants ou au formateur d'utiliser de la musique, des images et des vidéos pour améliorer ou rendre l'expérience plus authentique. Le formateur est tenu de respecter les apprenants dans leurs choix et leurs réactions sans porter de jugement. Comme toute technique de sensibilisation utilisée à des fins de formation, le jeu de rôle doit également être utilisé comme tel (à des fins de formation), comporter des séquences structurées et se terminer par une vérification de l'apprentissage. Dans certains cas, il peut être utile de préparer un e-mail pour les apprenants afin de leur permettre de se préparer à leur rôle. Il est important que les participants disposent tous d'outils en ligne fonctionnels, à savoir un microphone, une caméra et une connexion Internet solide.

CLASSE INVERSÉE

L'approche de formation de type "apprentissage inversé" consiste à faire en sorte que les apprenants puissent étudier avant de suivre les cours en classe, également par le biais de vidéos. Cela peut sembler banal, mais cette approche, en assignant de manière flexible la phase de transmission des connaissances à d'autres temps et espaces, permet de "libérer" un temps incroyable dans la salle de formation et, donc, de pouvoir soigner davantage le moment de l'apprentissage réel et significatif avec le soutien d'un formateur-facilitateur. La classe inversée (ou apprentissage inversé) consiste, en fait, à inverser le lieu où l'on se forme (à la





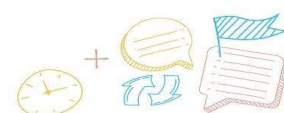
maison au lieu d'une salle de classe) avec le lieu où l'on étudie (dans la salle de classe et non à la maison). L'idée de base est que la formation devient un "devoir" tandis que le temps passé en face à face est utilisé pour des activités de collaboration, des expériences, des débats et des ateliers. Dans ce contexte, le formateur/animateur devient un guide, une sorte de "mentor", le directeur de l'action de formation. Ce type d'activité d'apprentissage pourrait être particulièrement utile pour l'auto-réflexion et l'inversion des rôles entre le chef de projet et le manager junior.

Incorporation de l'apprentissage par les pairs dans les activités de formation

bEUjo+ s'appuie sur le soutien mutuel par les pairs comme structure sous-jacente. Le soutien par les pairs, défini comme un processus confidentiel de coopération entre collègues ou égaux, doit aider à l'autonomisation et à la construction de structures de réseau entre les participants. Le soutien par les pairs ne se limite pas à former des paires pour transformer le processus d'apprentissage d'un processus descendant en un échange mutuel. Il doit aller bien au-delà de la salle de classe et créer une communauté de soutien entre les participants.

Les conditions préalables importantes pour un processus réussi sont les suivantes :

- Capacité d'écoute active et intérêt pour les autres participants.
- Des compétences en communication pour pratiquer efficacement l'échange entre les uns et les autres.
- Confiance mutuelle et confiance pour coopérer à des objectifs communs ou individuels.



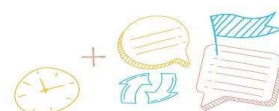


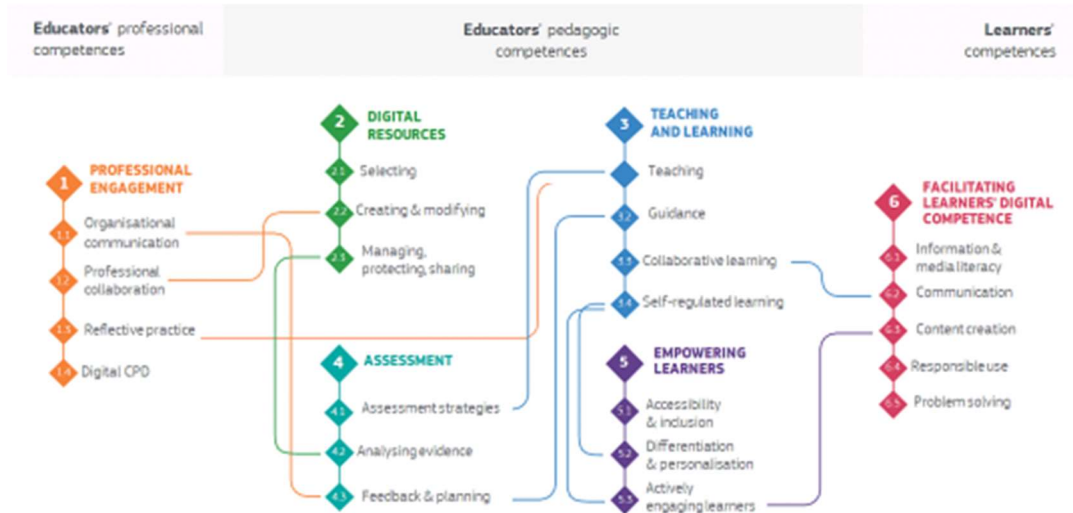
Compétences numériques

La numérisation a, depuis quelque temps déjà, trouvé sa place dans l'apprentissage et la formation. De nos jours, il est impensable d'envisager une journée de travail sans l'utilisation d'appareils numériques et de ressources en ligne, en particulier pour les gestionnaires de projets ERASMUS+. Les plateformes d'apprentissage, les réseaux en ligne, les nuages et les podcasts en ligne sont désormais des éléments courants de l'apprentissage numérique qui font également partie de l'expérience d'apprentissage par les pairs.

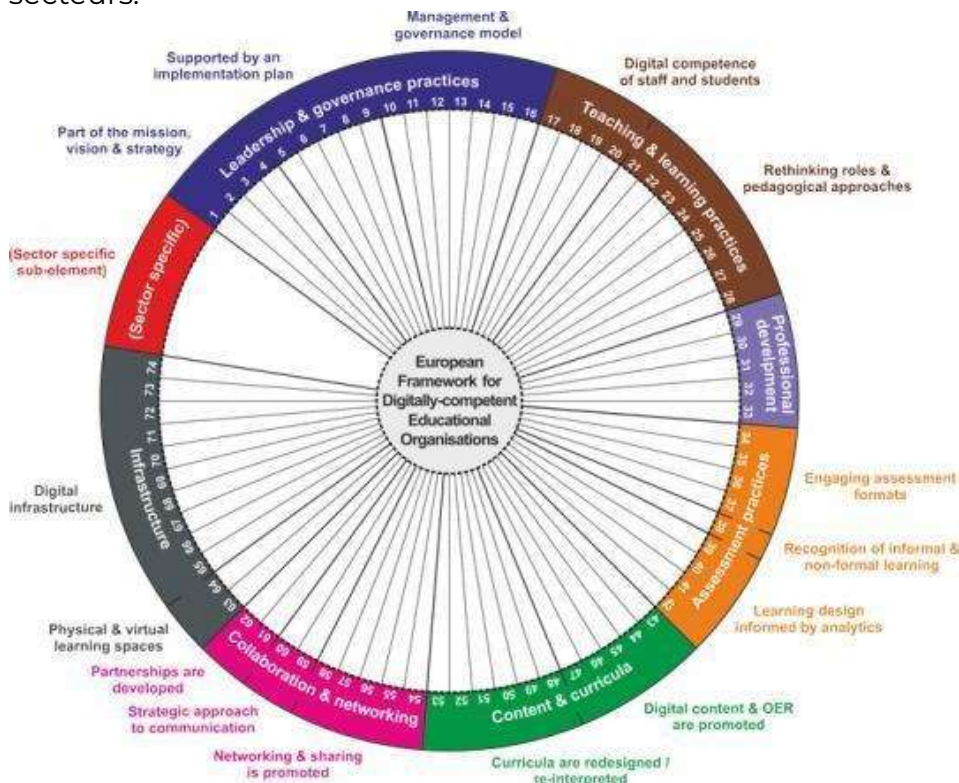
L'apprentissage par les pairs en ligne, hybride et/ou intégrant des outils numériques et des contenus interactifs dans les formations en face à face représente un nouveau défi dans le contexte de la formation, car il requiert une approche pédagogique et un ensemble de compétences différents de ceux utilisés dans les formations traditionnelles. Pour être un coach de pairs efficace, il est important de posséder de nouvelles compétences. Parmi celles-ci, citons : la gestion des appareils technologiques et la manipulation des applications et des plateformes d'apprentissage, l'interaction et l'échange avec des collègues dans des environnements en ligne, la sélection et l'évaluation des ressources numériques pour l'apprentissage et la formation, les besoins, les intérêts et les compétences numériques des apprenants, ainsi que l'application de stratégies d'évaluation innovantes pour fournir un retour d'information rapide aux apprenants, la gestion des nouvelles méthodes de communication et des interactions des apprenants dans des environnements en ligne, la sensibilisation à l'utilisation responsable des technologies numériques et la facilitation de la compétence numérique des apprenants. En outre, l'utilisation d'outils en ligne à des fins de formation peut apporter plus de plaisir, d'interaction et d'interactivité au processus de formation. La maîtrise des compétences numériques et le développement de la confiance lors de l'utilisation d'outils d'apprentissage basés sur la technologie nécessitent un investissement en temps et en patience pour s'assurer que la pratique rende parfait.

L'application bEUjo+ et le processus de formation par les pairs ont été développés en tenant compte des niveaux de compétence DigCompEdu. Cela comprend six domaines avec un total de 22 compétences que les formateurs développent généralement dans le domaine des compétences numériques.





La base du développement du cadre numérique bEUjo+ est également le cadre européen pour les *organisations éducatives numériquement compétentes (DigCompOrg)*. DigCompOrg fournit une compréhension commune de ce qu'est la compétence numérique tout en servant de base à l'élaboration d'une politique de compétences numériques. Le cadre de DigCompOrg comporte sept éléments clés et 15 sous-éléments qui sont communs à tous les secteurs de l'éducation. Il est également possible d'ajouter des éléments et sous-éléments spécifiques à certains secteurs.



Similaire au cadre DigCompEdu, le cadre numérique bEUjo+ comprend également six domaines de compétences avec des niveaux de progression, dans le développement du cadre numérique bEUjo+ principalement deux niveaux de

¹ https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu/digcompedu-framework_en



progression intermédiaires de DigCompEdu : Intégrateur et Expert ont été pris en compte.

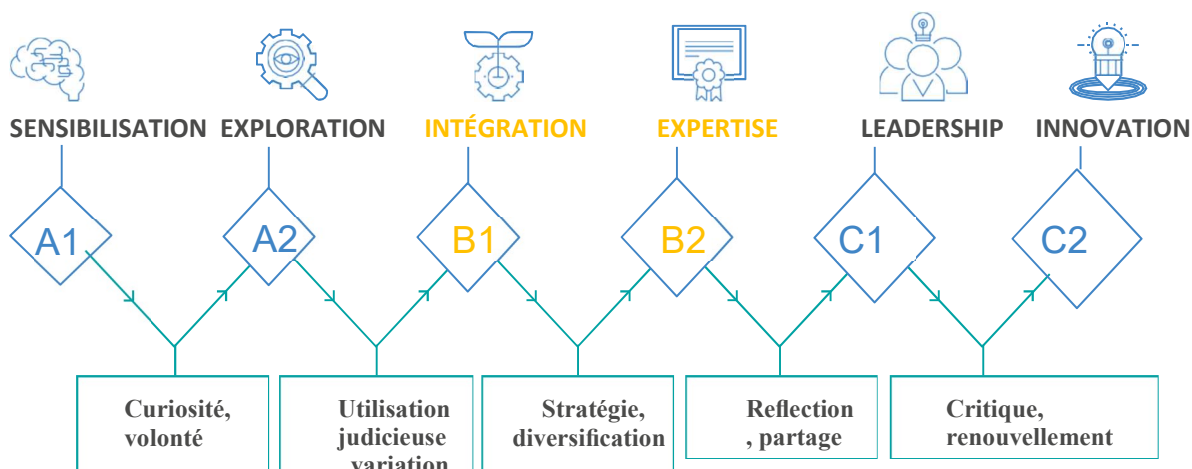
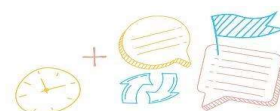


FIGURE 5 : MODÈLE DE PROGRESSION DE DIGCOMPEDU

Dans le cas des chefs de projet qui se glissent maintenant dans le rôle de formateurs, l'application bEUjo+ et ces directives d'apprentissage par les pairs ont été développées pour le niveau de.. :

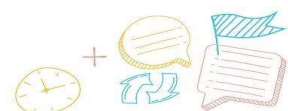
- **Intégrateur (B1)** Les intégrateurs expérimentent les technologies numériques dans une variété de contextes et à des fins diverses, en les intégrant dans nombre de leurs pratiques. Ils les utilisent de manière créative pour améliorer divers aspects de leur engagement professionnel. Ils sont désireux d'élargir leur répertoire de pratiques. Toutefois, ils s'efforcent encore de comprendre quels outils fonctionnent le mieux dans quelles situations et d'adapter les technologies numériques aux stratégies et méthodes pédagogiques. Les intégrateurs ont juste besoin d'un peu plus de temps pour l'expérimentation et la réflexion, complété par un encouragement à la collaboration et un échange de connaissances pour devenir des experts.
- **Expert (B2)** Les experts utilisent une gamme de technologies numériques avec confiance, créativité et esprit critique pour améliorer leurs activités professionnelles. Ils choisissent délibérément des technologies numériques pour des situations particulières et essaient de comprendre les avantages et les inconvénients des différentes stratégies numériques. Ils sont curieux et ouverts aux nouvelles idées, sachant qu'il y a beaucoup de choses qu'ils n'ont pas encore essayées. Ils utilisent l'expérimentation comme un moyen d'élargir, de structurer et de consolider leur répertoire de stratégies. Les experts constituent l'épine dorsale de toute organisation éducative lorsqu'il s'agit d'innover dans les pratiques.

Ce niveau a été consciemment choisi car les pairs formateurs disposent d'une base solide de compétences et de programmes numériques grâce à leur expérience dans la gestion de projets ERASMUS+. Ils peuvent expérimenter en toute confiance lorsqu'il s'agit d'étendre leurs stratégies ou sont prêts à le faire avec le soutien d'autres personnes. Le cadre numérique bEUjo+ doit encourager l'auto-réflexion et l'auto-évaluation au sein des organisations éducatives et permettre aux chefs de





projet de concevoir, mettre en œuvre et évaluer des projets d'intégration des technologies d'apprentissage numériques.

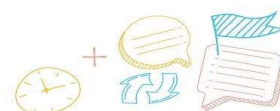




Niveaux de compétence de DigCompEdu (europa.eu)

Domaine 1 : Engagement professionnel

| 1.1 La communication organisationnelle | |
|--|--|
| Intégrateur (B1) | <p>Utiliser les technologies numériques de manière efficace et responsable dans la communication quotidienne avec le personnel de sa propre organisation et avec le personnel des organisations partenaires.</p> <p>J'utilise différents canaux et outils de communication numérique en fonction de l'objectif de communication et du contexte des activités du projet.</p> <p>Je communique de manière responsable et éthique avec les technologies numériques en respectant les outils et les procédures définis par les partenariats.</p> |
| Expert (B2) | <p>utiliser les technologies numériques pour la communication de manière structurée et réactive tout en dirigeant les activités et les résultats des projets</p> <p>Je sélectionne le canal, le format et le style de communication les plus appropriés en fonction des spécificités d'une activité ou d'un résultat de projet.</p> <p>J'adapte mes stratégies de communication au profil de chaque organisation partenaire, groupe cible ou partie prenante.</p> |
| 1.2 Collaboration professionnelle | |
| Intégrateur (B1) | <p>Utiliser les technologies numériques pour partager et échanger des pratiques liées aux domaines de développement des différents projets.</p> <p>J'utilise les communautés numériques pour explorer de nouvelles approches ou méthodes de formation et pour obtenir des idées nouvelles de la part des organisations partenaires.</p> <p>J'utilise les technologies numériques pour partager et échanger les ressources que je développe dans le cadre d'un projet avec des collègues au sein de mon organisation et au-delà.</p> |
| Expert (B2) | <p>Utiliser les technologies numériques pour la construction collaborative de connaissances tout en dirigeant et en développant les activités et les résultats du projet.</p> <p>J'utilise activement les plateformes d'apprentissage numériques pour échanger des bonnes pratiques et développer des ressources numériques en partenariat.</p> |
| 1.3 Pratique réflexive | |
| Intégrateur (B1) | <p>Utiliser l'expérimentation et l'apprentissage par les pairs comme</p> <p>Je cherche à améliorer et à actualiser mes compétences pédagogiques numériques par l'expérimentation et l'apprentissage en</p> |



| | | |
|--|--|---|
| | source de développement en matière de gestion de projet | <p>équipe avec des collègues de mon organisation.</p> <p>J'expérimente et réfléchis de manière créative à de nouvelles approches pédagogiques, rendues possibles par les technologies numériques pour la gestion des projets de formation.</p> |
| Expert (B2) | Utiliser une gamme de ressources de gestion de projet et d'apprentissage en ligne pour développer ses pratiques numériques et pédagogiques individuelles grâce à l'application web bEUjo+. | <p>Je recherche activement les meilleures pratiques, des cours ou d'autres conseils pour améliorer mes propres pédagogies numériques et mes compétences numériques plus larges en consultant des collègues de mon organisation et des organisations partenaires.</p> <p>J'évalue, je réfléchis et je discute avec mes pairs sur la manière d'utiliser bEUjo+ pour innover et améliorer la pratique de la gestion de projet.</p> |
| 1.4 Développement professionnel continu numérique | | |
| Intégrateur (B1) | Utilisation d'Internet pour identifier les possibilités de DPC sur la gestion de projet | J'utilise l'internet pour identifier des cours de formation appropriés et d'autres possibilités de développement professionnel concernant la gestion des projets. |
| Expert (B2) | Explorer les possibilités de DPC en ligne sur la gestion de projet | <p>J'utilise l'internet pour développer mes compétences en tant que chef de projet, par exemple en participant à des cours en ligne, à des webinaires ou en consultant des supports de formation numériques et des didacticiels vidéo.</p> <p>J'utilise les échanges formels et informels dans les communautés professionnelles en ligne, comme EPALE, comme une source pour mon développement professionnel.</p> |

Domaine 2 : Ressources numériques

2.1 Sélection des ressources numériques

| | | |
|--------------------------------|--|---|
| <p>Intégrateur (B1)</p> | <p>Identifier et évaluer les ressources appropriées en utilisant des critères de base, par exemple en sélectionnant un outil pour l'écriture synchrone lors de la collaboration sur une note conceptuelle ou le développement de la production spécifique.</p> | <p>J'adapte mes stratégies de recherche en fonction des résultats obtenus lors de la préparation d'un budget de demande de projet pour les coûts externes.</p> <p>Je filtre les résultats pour trouver des ressources adaptées, en utilisant des critères appropriés pour trouver des ressources de qualité pour la recherche lors de la création d'une note conceptuelle ou la recherche de données.</p> <p>J'évalue la qualité des ressources numériques sur la base de critères de base, comme par exemple le lieu de publication, la qualité d'auteur, les réactions d'autres utilisateurs lors de la préparation de communiqués de presse sur les activités du projet.</p> <p>Je sélectionne des ressources que les utilisateurs, les bénéficiaires du projet peuvent trouver attrayantes, comme des vidéos par exemple, lorsque je m'engage avec le groupe cible.</p> |
| <p>Expert (B2)</p> | <p>Identifier et évaluer les ressources appropriées en utilisant des critères complexes, par exemple en utilisant des bibliothèques en ligne et des signets pour organiser des données et des statistiques en vue de créer une note conceptuelle ou de développer des résultats.</p> | <p>J'adapte mes stratégies de recherche pour identifier les ressources que je peux modifier et adapter, par exemple en recherchant et en filtrant par licence, extension de nom de fichier, date, retour d'information de l'utilisateur, etc. lors du développement de produits.</p> <p>Je trouve des applications et/ou des jeux que mes autres collègues peuvent utiliser pour améliorer l'expérience d'apprentissage entre pairs.</p> <p>J'évalue la fiabilité des ressources numériques et leur adéquation avec mon équipe et mes partenaires et les objectifs d'apprentissage spécifiques lorsqu'il s'agit de différentes étapes d'un projet ERASMUS+.</p> <p>Je donne un avis et des recommandations sur les ressources que j'utilise pour améliorer la</p> |

| | | |
|--|--|---|
| | | qualité du retour d'information sur les résultats ou pour l'évaluation de l'assurance qualité. |
| 2.2 Créer et modifier un contenu numérique | | |
| Intégrateur (B1) | Création et modification de ressources à l'aide de certaines fonctionnalités avancées pour les sorties et l'engagement des groupes cibles. | Lorsque je crée des ressources numériques destinées aux groupes cibles et aux parties prenantes (par exemple, des présentations, des guides et des supports de diffusion), j'intègre des animations, des liens, des éléments multimédias ou interactifs. |
| | | J'apporte quelques modifications de base aux ressources pédagogiques numériques que j'utilise pour les adapter au contexte d'apprentissage des groupes cibles du projet ERASMUS+, par exemple en modifiant ou en supprimant des parties, en adaptant les paramètres généraux. |
| | | J'aborde un objectif d'apprentissage spécifique lors de la sélection, de la modification, de la combinaison et de la création de ressources d'apprentissage numériques afin de créer des directives sur la manière de mettre en œuvre des résultats spécifiques. |
| Expert (B2) | Adapter les ressources numériques avancées lors de l'élaboration des résultats. | J'intègre une série d'éléments interactifs et de jeux dans mes ressources pédagogiques créées par moi-même, par exemple lors de l'élaboration de plateformes d'apprentissage. |
| | | Je modifie et combine les ressources existantes pour créer des activités d'apprentissage adaptées à un contexte et un objectif d'apprentissage concret ou à un groupe cible, ainsi qu'aux caractéristiques des bénéficiaires directs et indirects des résultats du projet. |
| | | Je comprends les différentes licences attribuées aux ressources numériques et je connais les autorisations qui me sont accordées en matière de modification des ressources et de publication des résultats dans le cadre d'un projet ERASMUS+. |
| 2.3 Gérer, protéger et partager les ressources numériques | | |

| | | |
|--------------------------------|--|--|
| <p>Intégrateur (B1)</p> | <p>Partager et protéger efficacement les ressources en utilisant des stratégies de base pour atteindre le groupe cible, les parties prenantes et les formateurs.</p> | <p>Je partage le contenu de la gestion de projet sur des environnements d'apprentissage virtuels ou en le téléchargeant, le liant ou l'intégrant, par exemple sur des sites Web ou des plateformes de gestion de projet.</p> <p>Je protège efficacement les contenus sensibles, par exemple la collecte de données pour la recherche, la publication de rapports et la création de publications pour des revues et des travaux universitaires.</p> <p>Je comprends les règles de droit d'auteur qui s'appliquent aux ressources numériques que j'utilise dans le cadre de mon projet (images, texte, audio et film) lorsque j'adapte le contenu pour les résultats et lorsque je partage / crée des supports de diffusion.</p> |
| <p>Expert (B2)</p> | <p>Partage professionnel des ressources lors de l'élaboration de ressources pour les résultats des projets ERASMUS+, les tâches de gestion ou l'engagement des groupes cibles.</p> | <p>Je partage des ressources en les intégrant dans des environnements numériques, par exemple pour collecter des données pour des rapports ou pour recueillir des informations sur les partenaires.</p> <p>Je protège efficacement les données personnelles et sensibles et je limite l'accès aux ressources, le cas échéant, lorsque je stocke des documents en utilisant le stockage en nuage pour collecter des informations en vue de l'établissement de rapports.</p> <p>Je référence correctement les ressources concernées par le droit d'auteur dans les recherches publiées et lors de la création de produits à partager avec des groupes cibles.</p> |

Domaine 3 : Enseignement et apprentissage

| 3.1 Enseignement | | |
|-------------------------|--|--|
| Intégrateur (B1) | Intégration significative des technologies numériques disponibles dans le processus d'apprentissage des gestionnaires de projets européens grâce aux résultats du projet bEUjo+. | J'organise et gère l'intégration des outils numériques (par exemple, les plateformes de coopération, les graphiques numériques) dans le processus d'enseignement et d'apprentissage. |
| | | Je gère l'intégration du contenu numérique, par exemple des photos, des captures d'écran, des feuilles de calcul Google, etc. dans le processus d'apprentissage. |
| Expert (B2) | Utilisation ciblée des technologies numériques pour améliorer les compétences du nouveau personnel dans la gestion des projets européens. | Je tiens compte des tâches appropriées et du niveau de compétence lors de l'intégration des technologies numériques dans le processus d'apprentissage. |
| | | J'utilise les technologies numériques dans l'enseignement pour augmenter l'efficacité et le niveau de coopération, notamment avec les collègues et les partenaires externes dans les projets. |
| | | J'organise des sessions de mentorat ou d'autres interactions dans un environnement numérique (comme des chats de groupe dans MS Teams ou des appels mensuels). |
| 3.2 Orientation | | |
| Intégrateur (B1) | Utilisation des technologies numériques pour améliorer l'interaction et le retour d'information avec les nouveaux gestionnaires de projets de l'UE | J'utilise un canal de communication numérique commun avec mes nouveaux collègues chefs de projet européens pour répondre à leurs questions et à leurs doutes. |
| | | Je suis fréquemment en contact avec mes nouveaux collègues chefs de projet européens et j'écoute leurs problèmes et leurs questions. |
| Expert (B2) | Utilisation des technologies numériques pour améliorer le suivi des progrès et l'orientation des nouveaux gestionnaires de projets de l'UE | J'interagis avec mes collègues dans les environnements numériques collaboratifs que j'utilise, en suivant leurs progrès et en leur fournissant des conseils et un soutien individuels si nécessaire. |
| | | J'expérimente de nouvelles plateformes et techniques pour offrir des conseils et un |

| | | |
|---------------------------------------|--|--|
| | | soutien, en utilisant les technologies numériques. |
| 3.3 Apprentissage collaboratif | | |
| Intégrateur (B1) | Mise en œuvre des technologies numériques dans la conception d'activités de collaboration, telles que les plans de diffusion. | Je conçois et mets en œuvre des activités collaboratives, dans lesquelles les technologies numériques sont utilisées par les gestionnaires de projets de l'UE pour leur production collaborative de connaissances, par exemple pour rassembler les activités de diffusion planifiées et réalisées par les partenaires dans le cadre d'un projet. |
| | | Je demande aux personnes de contact et aux autres gestionnaires de projets de l'UE de documenter leurs efforts de collaboration à l'aide de technologies numériques, par exemple les feuilles de calcul Google, les rapports et les formulaires Google. |
| Expert (B2) | L'utilisation d'environnements numériques pour soutenir l'apprentissage collaboratif et la coopération : les chats de groupe, les espaces Google drive et les appels vidéo sont quelques exemples pour améliorer les compétences des gestionnaires de projets européens. | Je mets en place des activités collaboratives dans un environnement numérique, par exemple répondre à un questionnaire de retour d'information, apporter des contributions et des commentaires sur un document Google commun, remplir des entrées pour l'organisation de voyages sur une feuille de calcul Google. |
| | | Je surveille et coordonne l'interaction collaborative des gestionnaires de projets européens dans les environnements numériques. |
| | | J'utilise les technologies numériques pour permettre aux gestionnaires de projets de l'UE de partager leurs opinions avec d'autres et de recevoir des commentaires de leurs pairs, y compris sur des tâches individuelles, par exemple les rapports d'assurance qualité ou de diffusion. |
| 3.4 Apprentissage autorégulé | | |
| Intégrateur (B1) | La mise en œuvre des technologies numériques dans la conception des tâches de renforcement des compétences pour les gestionnaires de projets européens moins expérimentés, par exemple la | J'encourage les apprenants à utiliser les technologies numériques pour recueillir des preuves et enregistrer les progrès, par exemple pour rendre compte des activités de diffusion, suivre la mise en œuvre d'une |

| | | |
|---------------------------|---|--|
| | <p>création d'une présentation avec Canva au lieu de PowerPoint.</p> | <p>tâche ou une liste de contrôle des documents nécessaires pour soumettre une proposition.</p> <p>J'utilise les technologies numériques (par exemple Zoom, MS Teams) pour permettre aux chefs de projet de l'UE d'enregistrer et de présenter leur travail.</p> <p>J'utilise les technologies numériques pour l'auto-évaluation des questionnaires, comme des listes de contrôle pour la diffusion ou d'autres produits livrables.</p> |
| <p>Expert (B2)</p> | <p>Utilisation d'environnements numériques pour soutenir de manière exhaustive la croissance autonome des questionnaires de projets de l'UE</p> | <p>J'utilise des technologies ou des environnements numériques (par exemple, des plateformes de coopération, des courriels et des messageries instantanées) pour permettre aux gestionnaires de projets de l'UE de gérer et de documenter toutes les étapes de leurs projets, par exemple pour les tâches de planification, la récupération des commentaires et des données, les livrables formels, les commentaires finaux et l'évaluation.</p> <p>J'aide les gestionnaires de projets de l'UE à élaborer, appliquer et réviser les critères d'évaluation et de suivi, avec le soutien de technologies numériques telles que les formulaires Google pour les questionnaires d'évaluation.</p> |

Domaine 4 : Évaluation

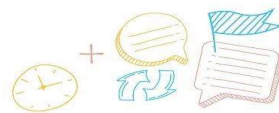
| 4.1 Stratégies d'évaluation | | |
|-----------------------------|--|--|
| Intégrateur (B1) | Utiliser et modifier les outils et formats de gestion numérique existants pour évaluer le processus d'apprentissage de mon collaborateur. | J'utilise certaines technologies numériques existantes pour l'évaluation formative ou sommative, par exemple des quiz numériques et des outils de gestion en ligne. |
| | | J'adapte les outils d'évaluation numériques pour soutenir mon objectif d'évaluation spécifique, par exemple en créant un tableau d'activités en ligne ou une liste de tâches. |
| Expert (B2) | Utilisation stratégique d'une série de formats d'évaluation numériques | J'utilise une gamme de logiciels, d'outils et d'approches d'évaluation électronique, pour l'évaluation formative, à la fois en télétravail et au bureau. |
| | | Je choisis, parmi les différents formats d'évaluation, celui qui correspond le mieux à la nature du résultat d'apprentissage à évaluer. |
| | | Je conçois des évaluations numériques qui sont valides et fiables. |
| 4.2 Analyse des preuves | | |
| Intégrateur (B1) | Évaluer une série de données numériques pour améliorer mes pratiques d'enseignement | J'évalue les données résultant des évaluations numériques pour améliorer l'expérience d'apprentissage par les pairs. |
| | | Je suis conscient que les données relatives à l'activité de mes chefs de projet, telles qu'elles sont enregistrées dans les environnements numériques que j'utilise avec eux, peuvent m'aider à suivre leurs progrès et à leur fournir un retour d'information et une assistance en temps utile. |
| Expert (B2) | Utilisation stratégique de l'outil numérique pour la génération de données sur la progression de l'apprentissage du nouveau chef de projet européen. | J'utilise les technologies numériques (par exemple, les quiz, les modèles, les outils de gestion numérique appropriés) dans le cadre du processus d'enseignement pour me fournir un retour d'information opportun sur les progrès des apprenants. |
| | | J'utilise les outils d'analyse de données fournis par les environnements numériques |

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>que j'utilise pour suivre et visualiser l'activité, par exemple le diagramme de Gantt, la chronologie interactive...</p> <p>J'interprète les données et les preuves disponibles afin de mieux comprendre les besoins de soutien des gestionnaires de projets individuels.</p> |
| 4.3 Retour d'information et planification | | |
| Intégrateur (B1) | Utilisation des technologies numériques pour fournir un retour d'information sur le travail et les compétences des gestionnaires de projets européens. | J'utilise la technologie numérique pour donner un retour sur le travail et les exercices électroniques des chefs de projet de l'UE, par exemple en utilisant des documents communs qui peuvent être annotés ou commentés (Google doc, feuille...). |
| | | Je donne aux gestionnaires de projets de l'UE un accès à leurs informations sur les performances, en utilisant les technologies numériques. |
| Expert (B2) | Utilisation de données numériques pour améliorer l'efficacité du retour d'information et du soutien dans l'apprentissage par les pairs. | J'adapte mes pratiques d'enseignement et d'évaluation, en fonction des données générées par les technologies numériques adaptées à l'apprentissage entre pairs. |
| | | Je fournis un retour d'information personnel et offre un soutien différencié aux gestionnaires de projets européens, sur la base des données générées par les technologies numériques utilisées. |
| | | J'utilise les technologies numériques pour permettre aux chefs de projet de l'UE de se tenir au courant des progrès réalisés et de faire des choix éclairés sur les futures priorités d'apprentissage et les outils d'apprentissage nécessaires. |

Domaine 5 : Responsabiliser les apprenants

| 5.1 Accessibilité et inclusion | | |
|---|--|---|
| Intégrateur (B1) | Aborder l'accessibilité et l'inclusion | Je comprends comment l'accès à la technologie numérique crée des fractures et comment les conditions sociales et économiques des apprenants ont un impact sur la façon dont la technologie est utilisée. |
| | | Je veille à ce que tous les chefs de projet aient accès aux technologies numériques que j'utilise. |
| | | Je suis conscient(e) que les technologies numériques compensatoires peuvent être utilisées pour les chefs de projet qui ont besoin d'un soutien particulier (par exemple, les chefs de projet dans les régions éloignées, avec des problèmes de connexion). |
| Expert (B2) | Favoriser l'accessibilité et l'inclusion | Je sélectionne des stratégies pédagogiques numériques qui s'adaptent aux contextes numériques des apprenants, par exemple une connexion Internet limitée, le type de logiciel à disposition... |
| | | Je considère et réponds aux problèmes potentiels d'accessibilité lors de la sélection, de la modification ou de la création de ressources numériques et je fournis des outils ou des approches alternatives ou compensatoires aux chefs de projet ayant des besoins particuliers. |
| | | J'utilise des technologies et des stratégies numériques, par exemple des technologies d'assistance, pour remédier aux problèmes d'accessibilité des chefs de projet individuels, par exemple des problèmes de connexion à Internet, le travail à distance. |
| 5.2 Différenciation et personnalisation | | |
| Intégrateur (B1) | Utilisation des technologies numériques pour la différenciation et la personnalisation | Je sélectionne et utilise certaines activités d'apprentissage, par exemple des quiz ou des jeux, qui permettent aux chefs de projet de procéder à différentes vitesses, de sélectionner différents niveaux de difficulté et/ou de répéter des activités qui n'avaient |

| | | |
|--|---|---|
| | | pas été résolues de manière adéquate auparavant. |
| Expert (B2) | Utilisation stratégique d'une série de technologies numériques pour la différenciation et la personnalisation. | Lorsque je conçois des activités d'apprentissage et d'évaluation, j'utilise un éventail de technologies numériques différentes, que j'adapte et règle pour tenir compte des différents besoins, niveaux, vitesses et préférences. |
| | | Lors de l'enchaînement et de la mise en œuvre des activités d'apprentissage, je tiens compte des différents parcours, niveaux et rythmes d'apprentissage et j'adapte mes stratégies avec souplesse à l'évolution des circonstances ou des besoins. |
| 5.3 Engager activement les apprenants | | |
| Intégrateur (B1) | Encourager l'utilisation active des technologies numériques par les gestionnaires de projets de l'UE | Je place l'utilisation active des technologies numériques par les gestionnaires de projet au centre des résultats/impacts futurs de leurs projets. |
| | | Je choisis l'outil le plus approprié pour favoriser l'engagement actif des gestionnaires de projet dans un contexte d'apprentissage donné ou pour un objectif d'apprentissage spécifique. |
| Expert (B2) | Utilisation des technologies numériques pour l'engagement actif des gestionnaires de projets de l'UE dans le domaine concerné | J'utilise une gamme de technologies numériques pour créer un environnement d'apprentissage numérique pertinent, riche et efficace, par exemple en abordant différents canaux sensoriels, styles et stratégies d'apprentissage, en variant méthodologiquement les types d'activités et les compositions de groupe. |
| | | Je réfléchis à l'efficacité des stratégies d'enseignement employées pour accroître l'engagement et l'apprentissage actif des gestionnaires de projets européens. |



Domaine 6 : Faciliter la compétence numérique des apprenants

| 6.1 Maîtrise de l'information et des médias | | |
|---|--|---|
| Intégrateur (B1) | Mise en œuvre d'activités favorisant l'éducation à l'information et aux médias des gestionnaires de l'UE, en particulier pour l'équipe de gestion du projet et les utilisateurs cibles. | Je mets en œuvre des activités d'apprentissage dans lesquelles les gestionnaires de l'UE utilisent les technologies numériques pour la recherche d'informations, par exemple pour préparer un cours de formation en ligne. |
| | | J'enseigne aux gestionnaires de l'UE comment trouver des informations, comment évaluer leur fiabilité, comment comparer et combiner des informations provenant de différentes sources ; ce qui peut être utilisé pour un large éventail d'usages : de la préparation de la justification du projet à la création de MOOC. |
| Expert (B2) | Utiliser stratégiquement une série de stratégies pédagogiques pour favoriser l'éducation à l'information et aux médias des gestionnaires de l'UE, qui pourraient être introduites de manière transversale dans les résultats des projets technologiques. | J'utilise une série de stratégies pédagogiques différentes pour permettre aux gestionnaires de l'UE de comparer de manière critique et de combiner de manière significative des informations provenant de différentes sources. Ces stratégies doivent être adaptées aux besoins des différents utilisateurs cibles. |
| | | J'enseigne aux gestionnaires de l'UE comment citer les sources de manière appropriée, en évitant le plagiat dans toute partie de l'élaboration du projet ou du développement des résultats. |
| 6.2 Communication et collaboration numériques | | |
| Intégrateur (B1) | Mise en œuvre d'activités favorisant la communication et la collaboration numériques des gestionnaires de l'UE, qui sont très utiles dans les projets internationaux où le travail en face à face est limité. | Je mets en œuvre des activités d'apprentissage dans lesquelles les managers de l'UE utilisent les technologies numériques pour communiquer, par exemple en ce qui concerne la gestion de projets internationaux. |
| | | Je guide les gestionnaires de l'UE pour qu'ils respectent les normes comportementales, sélectionnent de manière appropriée les stratégies et les canaux de communication, et soient conscients de la diversité culturelle et sociale dans les environnements numériques, notamment dans les projets |

| | | |
|--|---|---|
| | | Erasmus+ auxquels participent des personnes de nombreux pays. |
| Expert (B2) | Utiliser stratégiquement une série de stratégies pédagogiques pour favoriser la communication et la collaboration numériques des gestionnaires de l'UE et des autres utilisateurs dans tous les aspects des projets Erasmus+. | J'utilise une série de stratégies pédagogiques différentes dans lesquelles les gestionnaires de l'UE utilisent les technologies numériques pour la communication et la collaboration à la fois dans la gestion des projets Erasmus+ et sur les thématiques respectives. |
| | | Je soutiens et encourage les gestionnaires de l'UE à utiliser les technologies numériques pour participer aux discours publics et à utiliser les technologies numériques de manière active et consciente pour la participation civique favorisée par les projets Erasmus+. |
| 6.3 Création de contenu numérique | | |
| Intégrateur (B1) | Mise en œuvre d'activités encourageant la création de contenu numérique par les gestionnaires de l'UE, dans le cadre de projets liés à Erasmus+. | Je mets en œuvre des activités d'apprentissage dans lesquelles les nouveaux gestionnaires de l'UE utilisent les technologies numériques pour produire du contenu numérique, par exemple sous forme de texte, de photos, d'autres images, de vidéos, etc. dans le cadre de projets liés à Erasmus+. |
| | | J'encourage les gestionnaires de l'UE à publier et à partager leurs productions numériques, liées aux thématiques des projets Erasmus+. |
| Expert (B2) | Utiliser stratégiquement une série de stratégies pédagogiques pour encourager la création de contenu numérique par les gestionnaires de l'UE dans tous les domaines de la gestion thématique et de la gestion de projet Erasmus+. | J'utilise une série de stratégies pédagogiques différentes pour permettre aux nouveaux gestionnaires de l'UE et aux utilisateurs cibles de s'exprimer numériquement, par exemple en contribuant à des wikis ou des blogs, en utilisant des ePortfolios pour leurs créations numériques dans tous les domaines de la gestion thématique et de la gestion de projet Erasmus+. |
| | | Je permets aux gestionnaires de l'UE de comprendre le concept de droits d'auteur et de licences et de savoir comment réutiliser le contenu numérique de manière appropriée dans tous les domaines de la gestion |

| | | |
|---|---|--|
| | | thématique et de la gestion de projet Erasmus+. |
| 6.4 Utilisation responsable | | |
| Intégrateur (B1) | Mise en œuvre de mesures visant à garantir le bien-être des gestionnaires de l'UE dans tous les domaines de la gestion thématique et de la gestion de projet Erasmus+. | Je donne des conseils pratiques et fondés sur l'expérience sur la façon de protéger la vie privée et les données, par exemple l'utilisation de mots de passe, l'ajustement des paramètres des médias sociaux dans la gestion de projets Erasmus+ ainsi que la mise en œuvre de projets avec des utilisateurs cibles. |
| | | J'aide les nouveaux gestionnaires de l'UE à protéger leur identité numérique et à gérer leur empreinte numérique dans la gestion de projets Erasmus+ ainsi que dans la mise en œuvre de projets avec des utilisateurs cibles. |
| | | Je conseille les gestionnaires de l'UE sur les mesures efficaces pour limiter ou contrer l'impact des comportements inappropriés (les leurs ou ceux de leurs pairs) dans la gestion des projets Erasmus+ ainsi que dans la mise en œuvre des projets avec les utilisateurs cibles. |
| Expert (B2) | Soutenir pédagogiquement l'utilisation des technologies numériques par les gestionnaires de l'UE pour assurer leur bien-être dans tous les domaines de la gestion thématique et de la gestion de projet Erasmus+. | Je développe des stratégies pour prévenir, identifier et répondre aux comportements numériques qui affectent négativement la santé et le bien-être des managers de l'UE (par exemple, la cyberintimidation) dans la gestion de projets Erasmus+ ainsi que dans la mise en œuvre de projets avec des utilisateurs cibles. |
| | | J'encourage les nouveaux gestionnaires de l'UE à adopter une attitude positive à l'égard des technologies numériques dans la mise en œuvre des projets Erasmus+, en étant conscients des risques et des limites possibles, mais aussi en étant convaincus qu'ils peuvent les gérer afin d'en tirer des avantages. |
| 6.5 Résolution de problèmes numériques | | |

| | | |
|--------------------------------|--|---|
| <p>Intégrateur (B1)</p> | <p>Mise en œuvre d'activités favorisant la résolution de problèmes numériques par les nouveaux gestionnaires de l'UE, notamment pour l'équipe de gestion du projet et les utilisateurs cibles.</p> | <p>Je mets en œuvre des activités d'apprentissage dans lesquelles les nouveaux gestionnaires de l'UE utilisent les technologies numériques de manière créative dans la mise en œuvre de projets Erasmus+, en élargissant leur répertoire technique.</p> <p>J'encourage les gestionnaires et les partenaires de l'UE à s'entraider pour développer leurs compétences numériques dans la gestion des projets Erasmus+ ainsi que dans la mise en œuvre des projets avec les utilisateurs cibles.</p> |
| <p>Expert (B2)</p> | <p>Utiliser stratégiquement une série de stratégies pédagogiques pour encourager les nouveaux gestionnaires de l'UE à résoudre des problèmes numériques dans tous les domaines de la gestion thématique et de la gestion de projet Erasmus+.</p> | <p>J'utilise une série de stratégies pédagogiques différentes pour permettre aux nouveaux gestionnaires de l'UE d'appliquer leur compétence numérique à de nouvelles situations ou dans de nouveaux contextes dans tous les domaines de la gestion thématique et de la gestion de projet Erasmus+.</p> <p>J'encourage les nouveaux gestionnaires de l'UE à réfléchir aux limites de leur compétence numérique et les aide à identifier les stratégies appropriées pour la développer davantage dans la gestion de projets Erasmus+ ainsi que dans la mise en œuvre de projets avec des utilisateurs cibles.</p> |



Meilleures pratiques en matière d'apprentissage par les pairs à l'aide de l'application bEUjo+.

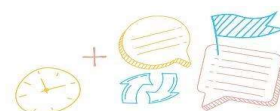
Domaine 1 : Rédaction d'une proposition

Outil : Note conceptuelle

Apprendre : Auto-apprentissage ou apprentissage par les pairs

| | |
|---|--|
| Nom de l'outil numérique | MURAL |
| Brève description | MURAL est un outil centré sur un espace de collaboration de type tableau blanc numérique qui permet aux équipes de travailler ensemble en temps réel ou de manière asynchrone. Il offre plusieurs fonctionnalités de collaboration conçues pour inspirer une meilleure collaboration menant à des résultats favorables à l'entreprise. Une application MURAL pour téléphone et tablette est disponible pour faciliter la communication entre les équipes et permettre de capturer et de partager l'inspiration en déplacement. Pour développer une note conceptuelle, le chef de projet peut créer un modèle dans MURAL et inviter ses collègues à faire un brainstorming en rassemblant des images, des concepts et en écrivant de manière collaborative. |
| Qui le prépare | Un membre du personnel (par exemple, le chef de projet) de l'organisation qui coordonne le projet, idéalement la principale personne responsable de la rédaction de la proposition, crée la fresque et invite les autres membres de l'équipe à contribuer avec des idées pour la note conceptuelle. |
| Quand est-il utilisé ? | Mural peut être utilisé pour réfléchir et développer la note conceptuelle à l'avance, afin qu'elle puisse être envoyée aux partenaires potentiels du projet peu après l'ouverture de l'appel, comme une invitation à intégrer le consortium du projet. |
| Niveau de compétences numériques requis | Intégrateur B1 |
| Coût | Gratuit pour une utilisation personnelle / plans professionnels à partir de 9.99\$ USD/utilisateur/mois |
| Lien | https://www.mural.co |

Outil bEUjo+ développé par : Mindshift, Portugal



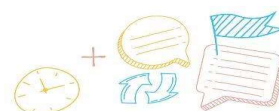


Outil : Diagramme de Gantt

Apprendre : Auto-apprentissage ou apprentissage par les pairs

| | |
|--|--|
| Nom de l'outil numérique | teamgantt |
| Brève description | TeamGantt est un logiciel de gestion de projet basé sur le cloud qui facilite la planification, en permettant de construire et d'ajuster rapidement les calendriers par glisser-déposer et de programmer et mettre à jour les tâches en un seul clic. Il offre une supervision totale des tâches, des calendriers et des affectations du projet dans un diagramme de Gantt facile à lire. Teamgantt peut améliorer la communication et la collaboration internes d'un projet, car tous les membres de l'équipe peuvent suivre à tout moment l'état d'avancement d'une tâche particulière et de l'ensemble du projet. |
| Qui le prépare | Un membre du personnel (par exemple, le chef de projet) de l'organisation qui coordonne le projet, idéalement la principale personne responsable de la rédaction de la proposition. |
| Quand est-il utilisé ? | Un diagramme de Gantt est généralement préparé lors de la rédaction de la proposition, car il permet de visualiser les tâches à accomplir et leur période de mise en œuvre. Le diagramme de Gantt de teamgantt peut être exporté et téléchargé comme annexe dans la phase de demande. teamgantt peut être utilisé pendant toute la durée de vie du projet pour suivre et mettre à jour facilement le statut des activités et des tâches du projet. |
| Niveau de compétences numériques requis | Intégrateur B1 |
| Coût | Gratuit pour une utilisation personnelle / plans professionnels à partir de 19.00\$USD/manager/mois |
| Lien | https://www.teamgantt.com |

Outil bEUjo+ développé par : Mindshift, Portugal

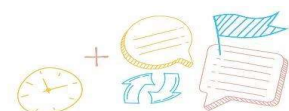




Outil : PIF

Apprendre : Auto-apprentissage ou apprentissage par les pairs

| | |
|--|--|
| Nom de l'outil numérique | forms.app |
| Brève description | forms.app est une application de création d'enquêtes, disponible pour Android et iOS. Elle est conçue avec une approche mobile, ce qui signifie qu'elle est très facile à utiliser sur les smartphones. Les utilisateurs n'ont pas besoin de s'inscrire pour commencer à l'utiliser et, pendant la création d'un formulaire, celui-ci est enregistré automatiquement. Parmi plusieurs caractéristiques qui la distinguent des applications similaires, elle permet de personnaliser les URL, d'ajouter des notes aux réponses et de télécharger les soumissions sous forme de fichiers CSV, XLS ou PDF. Lors de la collecte d'informations sur les partenaires, cet outil peut rendre le processus plus agile. |
| Qui le prépare | Un membre du personnel de l'organisation qui coordonne le projet prépare le formulaire et l'envoie aux organisations partenaires, pour qu'un membre du personnel le remplisse (par exemple, le chef de projet). |
| Quand est-il utilisé ? | La collecte d'informations sur les partenaires se fait après qu'ils aient accepté d'entrer dans le consortium du projet. |
| Niveau de compétences numériques requis | Intégrateur B1 |
| Coût | Gratuit pour une utilisation personnelle / plans professionnels à partir de 5,20€/utilisateur/mois |
| Lien | https://forms.app/en |



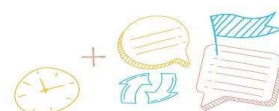


Domaine 2 : Gestion et rapports

Outil : Feuille de temps

Apprendre : Auto-apprentissage ou apprentissage par les pairs

| | |
|--|--|
| Nom de l'outil numérique | lundi.com |
| Brève description | Monday.com est un outil de gestion de projet en ligne. Il regroupe en un seul outil la gestion et le suivi des tâches, la gestion du temps et l'échange de contenus et de feedbacks. Monday.com est intéressant car il permet également de lier la plupart des outils numériques de travail (asana, google drive, etc.) à votre session. Pour l'apprentissage en pair à pair, cet outil est intéressant pour suivre et accompagner l'avancée d'un collègue sur un projet. Plus précisément, Monday.com permet de collecter tous les temps passés sur une tâche. Ainsi, il vous permettra de collecter, mesurer et adapter le temps de travail en fonction des besoins des possibilités. Cet outil interactif est idéal pour identifier facilement le temps passé sur les projets afin de remplir les feuilles de temps nécessaires par la suite. |
| Qui le prépare | Le chef de projet (expérimenté) et le stagiaire (nouveau venu) |
| Quand est-il utilisé ? | Dès le début du projet, suivre les différentes activités et l'avancement du projet. |
| Niveau de compétences numériques requis | Intégrateur B1 |
| Coût | Entre 8 et 16€ par mois et par utilisateur en fonction des besoins et du nombre de projets. |
| Lien | https://monday.com/ |

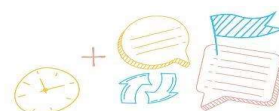




Outil : Accord bilatéral

Apprendre : Auto-apprentissage ou apprentissage par les pairs

| | |
|--|--|
| Nom de l'outil numérique | Document Google |
| Brève description | Google doc est un outil de traitement de texte en ligne créé dans la suite Google. Cet outil permet de créer des textes en collaboration avec d'autres collègues. Google doc est intéressant dans l'apprentissage par les pairs car il permet au stagiaire de créer des documents de type accord bilatéral. Le formateur (chef de projet expérimenté) peut ensuite commenter et modifier le document afin d'apporter les changements nécessaires pour rendre l'accord viable et utilisable. Alternativement, le formateur peut créer un document type que le stagiaire devra ensuite modifier et compléter en fonction des informations et spécificités du projet. |
| Qui le prépare | Stagiaire ou formateur |
| Quand est-il utilisé ? | Google doc peut être utilisé à tout moment du projet. Dans le cas présent, il sera utilisé au début du projet lors de l'élaboration des contrats bilatéraux, qui constituent le cadre de la coopération du partenariat. |
| Niveau de compétences numériques requis | Explorer A2 |
| Coût | Gratuit ou 9,36€ par mois pour une utilisation professionnelle |
| Lien | https://www.google.fr/intl/en-GB/docs/about/ |

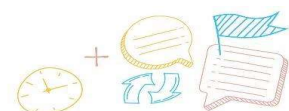




Outil : Rapport intermédiaire

Apprendre : Auto-apprentissage ou apprentissage par les pairs

| | |
|--|---|
| Nom de l'outil numérique | Lucanet |
| Brève description | Lucanet est un logiciel de reporting de gestion. Il permet de collecter les données du projet pour créer les outils nécessaires et utiles au reporting du projet (graphiques, analyse, comparaison, etc.). En auto-formation, Lucanet permet à l'apprenant d'avoir une vision globale du projet et de ses indicateurs. L'outil fournira à l'apprenant un recueil d'informations pratiques et utiles qui lui permettront de produire facilement un rapport financier et technique sur l'outil de mobilité. |
| Qui le prépare | Stagiaire |
| Quand est-il utilisé ? | Tout au long du projet et principalement lors des phases de reporting (rapport intermédiaire et rapport final). |
| Niveau de compétences numériques requis | Expert B2 |
| Coût | L'utilisation n'est pas gratuite |
| Lien | https://www.lucanet.com/ |



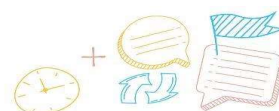


Domaine 3 : Développement des résultats

Outil : Mise en œuvre du plan de travail

Apprendre : Auto-apprentissage ou apprentissage par les pairs

| | |
|---|--|
| Nom de l'outil numérique | Asana |
| Brève description | Asana est un outil de "gestion du travail" pour les équipes qui est disponible sur le web et les appareils mobiles. Il permet de planifier des projets, des tâches, un journal d'activité, le stockage, les commentaires et les messages entre les membres de l'équipe. Il permet de visualiser les projets (liste, tableau et calendrier). Il permet la création de rapports (des rapports de base aux rapports avancés avec tableaux de bord, charges de travail et intégration avec d'autres outils). |
| Qui le prépare | Membres de l'équipe, coordinateur |
| Quand est-il utilisé ? | Asana peut être utilisé tout au long de la mise en œuvre de la sortie, même pour sa planification avant qu'elle ne commence afin d'avoir une vue d'ensemble des tâches et de la charge de travail nécessaires. |
| Niveau de compétences numériques requis | Intégrateur B1 |
| Coût | Gratuit pour les fonctions de base Plan Premium pour 10,99 USD/mois Plan d'affaires pour 24,99 USD/mois |
| Lien | www.asana.com |

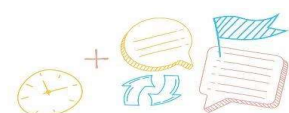




Outil : Lignes directrices pour l'élaboration des résultats et modèles

Apprendre : Auto-apprentissage ou apprentissage par les pairs

| | |
|--|---|
| Nom de l'outil numérique | Gribouillis |
| Brève description | Doodle est un outil de planification en ligne. Choisir une heure et un jour pour la réunion d'un petit groupe peut s'avérer difficile, et encore plus pour une grande foule de personnes. Doodle permet d'élaborer des sondages et des enquêtes dans Doodle de diverses manières afin de planifier rapidement et efficacement les réunions ou les événements à venir. |
| Qui le prépare | Membres de l'équipe, coordinateur. |
| Quand est-il utilisé ? | Doodle peut être utilisé pour convenir de délais détaillés qui font partie des lignes directrices pour la mise en œuvre du résultat. |
| Niveau de compétences numériques requis | Nouveau venu A1 |
| Coût | Gratuit. La version Pro coûte 6,95 \$ US |
| Lien | www.doodle.com |





Outil : Feedback de sortie

Apprendre : Auto-apprentissage ou apprentissage par les pairs

| | |
|--|--|
| Nom de l'outil numérique | Zoom |
| Brève description | Elle fournit des services de vidéotéléphonie et de chat en ligne par le biais d'une plateforme logicielle peer-to-peer basée sur le cloud utilisée pour les communications vidéo (Meetings), la messagerie (Chat), les appels vocaux (Phone), les salles de conférence pour les réunions vidéo (Rooms), les événements virtuels (Events) et les centres de contact (Contact Center), et offre une plateforme ouverte permettant aux développeurs tiers de créer des applications personnalisées sur sa plateforme de communications unifiées (Developer Platform). |
| Qui le prépare | Membres de l'équipe, coordinateur. |
| Quand est-il utilisé ? | Il peut être utilisé à des moments spécifiques de la mise en œuvre des résultats, lorsque le consortium ou le groupe d'experts locaux ont besoin d'un retour d'information et d'une discussion ouverte. |
| Niveau de compétences numériques requis | Explorer A2 |
| Coût | C'est gratuit pour une réunion de 40 minutes. La version Premium coûte 139,90 euros/an/utilisateur, et le plan Business coûte 189,90 euros/an/utilisateur. |
| Lien | |



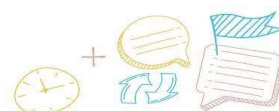
Domaine 4 : Engager les publics cibles et les parties prenantes

Outil : Communiqué de presse

Apprendre : Auto-apprentissage

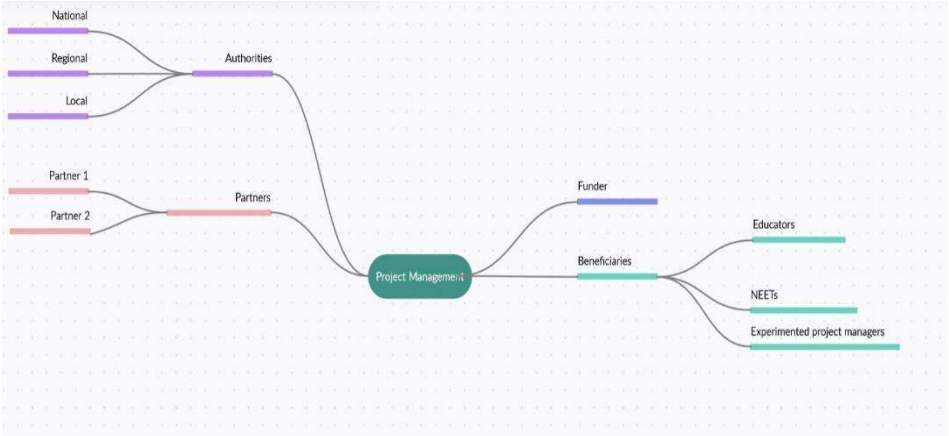
| | |
|---|---|
| Nom de l'outil numérique | Canva |
| Brève description | Canva est un outil de conception graphique en ligne qui vous permet de créer tout type de contenu, y compris vos communiqués de presse en PDF. Il est simple à utiliser et il est gratuit ! De nombreux modèles de différents types de documents sont disponibles, y compris les communiqués de presse. |
| Qui le prépare | Formateur ou stagiaire en gestion de projet |
| Quand est-il utilisé ? | Utilisé pour faire le design du communiqué de presse |
| Niveau de compétences numériques requis | Intégrateur B1 |
| Coût | Gratuit |
| Lien | https://www.canva.com/ |

Outil bEUjo+ développé par : Petra Patrimonia Sud, France



Outil : Plan d'engagement des parties prenantes

Apprentissage : Apprentissage par les pairs

| | |
|--|--|
| Nom de l'outil numérique | Creately |
| Brève description | <p>Creately est un espace de travail visuel connecté aux données pour faire du brainstorming, planifier, exécuter et capturer des connaissances. Il permet aux utilisateurs d'organiser et de gérer les tâches, les ressources, les actifs et les flux de travail dans une plateforme visuelle simple et conçue pour l'organisation du travail. L'outil Stakeholder Maps fournit une vue claire des parties prenantes et de celles qui sont dans les mêmes catégories.</p>  |
| Qui le prépare | Formateur ou stagiaire en gestion de projet |
| Quand est-il utilisé ? | Utilisé pour faire le design du communiqué de presse |
| Niveau de compétences numériques requis | Intégrateur B1 |
| Coût | Gratuit à 5€ par mois |
| Lien | https://creately.com/ |

Outil bEUjo+ développé par : Petra Patrimonia Sud, France



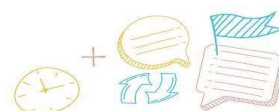
Outil : Animation d'un groupe de discussion

Apprentissage : Apprentissage par les pairs

| | |
|--|--|
| Nom de l'outil numérique | Mentimètre |
| Brève description | <p>Mentimeter est une plateforme d'engagement de l'auditoire (AEP) qui facilite l'écoute et la prise de parole. Elle aide les chefs de projet à transformer des audiences passives en contributeurs actifs.</p> <p>Que ce soit sur site, à distance ou hybride, Mentimeter crée une expérience engageante pour tous.</p> <p>Pendant le groupe de discussion, le chef de projet peut utiliser les différents outils disponibles afin de faire contribuer l'audience :</p> <ul style="list-style-type: none">- Nuages de mots <p>Par exemple : En fonction des questions que vous poserez au cours de votre groupe de discussion, vous pouvez demander aux participants de donner des mots liés à votre sujet.</p> <ul style="list-style-type: none">- Bureau de vote- Questions à choix multiples- Enquête- Quizzes <p>C'est-à-dire que chaque participant peut choisir sa propre réponse.</p> |
| Qui le prépare | Formateur ou stagiaire en gestion de projet |
| Quand est-il utilisé ? | Utilisé pendant le groupe de discussion pour faciliter le débat. |
| Niveau de compétences numériques requis | Expert B2 |
| Coût | Gratuit |
| Lien | https://www.mentimeter.com/ |

Outil bEUjo+ développé par : Petra Patrimonia Sud, France

Outil : Animation d'un groupe de discussion

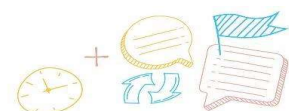




Apprentissage : Auto-apprentissage ou apprentissage par les pairs

| | |
|--|---|
| Nom de l'outil numérique | Padlet |
| Brève description | <p>Padlet est un "mur virtuel" sur lequel le chef de projet peut afficher n'importe quel type de document afin de le distribuer, de le partager : textes, images, enregistrements audio, vidéos, pages web.</p> <p>Tous les participants au padlet peuvent contribuer au partage de tout type de documents.</p> <p>Le chef de projet peut également choisir le rôle de chaque participant : administrateur, simple éditeur...</p> <p>Padlet peut permettre au chef de projet d'utiliser d'autres types d'outils :</p> <ul style="list-style-type: none">- Carte- Toile- Flux- Grille- Étagère- Chronologie |
| Qui le prépare | Formateur ou stagiaire en gestion de projet |
| Quand est-il utilisé ? | Utilisé pendant le groupe de discussion pour faciliter le débat. |
| Niveau de compétences numériques requis | Intégrateur B1 |
| Coût | Gratuit |
| Lien | https://padlet.com/dashboard |

Outil bEUjo+ développé par : Petra Patrimonia Sud, France



Domaine 5 : Promotion et diffusion

Outil : Stratégie de diffusion

Apprendre : Auto-apprentissage ou apprentissage par les pairs

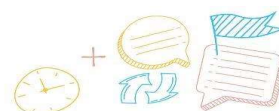
| | |
|---|--|
| Nom de l'outil numérique | Canva |
| Brève description | Canva est un outil de conception holistique. Il est possible de produire différents formats et conceptions en fonction de vos projets de promotion et de communication : dépliants, diapositives, infographies, etc. Il existe des modèles très faciles à utiliser qui sont gratuits ou même d'autres matériels (comme des photos) qui peuvent être utilisés via CanvaPro. Canva est un outil extrêmement professionnel et convivial utilisé pour créer du matériel promotionnel. En général, Canva est également une excellente plateforme pour créer des présentations réussies lorsqu'il s'agit d'expliquer des documents complexes tels que la stratégie de diffusion. En même temps, avec Canva, vous pouvez créer du matériel promotionnel très rapidement pour présenter ce qui est prévu dans la stratégie de diffusion également. |
| Qui le prépare | Responsable de la diffusion |
| Quand est-il utilisé ? | Pour la stratégie de diffusion au début du projet ; cependant, Canva peut être utilisé pour créer les matériaux prévus dans la stratégie ainsi que pendant les étapes ultérieures du projet. |
| Niveau de compétences numériques requis | Expert B2 |
| Coût | Compte gratuit Compte CanvaPro (109,00 EUR par an) |
| Lien | www.canva.com |



Outil : Outil de suivi

Apprendre : Auto-apprentissage ou apprentissage par les pairs

| | |
|--|---|
| Nom de l'outil numérique | Hootsuite |
| Brève description | Hootsuite est une plateforme en ligne qui vous permet de programmer des activités promotionnelles dans les médias sociaux grâce à une approche centralisée. Vous pouvez préparer la copie des posts sur les médias sociaux, les programmer via un calendrier holistique et connecter vos comptes de médias sociaux pour un reporting automatique. Cette plateforme est généralement très pratique pour le suivi et l'analyse : les médias sociaux reposent de plus en plus sur des données quantitatives et qualitatives, et la collecte de ces données de manière automatique est particulièrement utile. Ces chiffres peuvent également être importants pour un rapport perspicace. Hootsuite rend le suivi des activités de diffusion particulièrement facile, car vous pouvez consulter le calendrier de toutes les publications effectuées sur les médias sociaux sur une seule et même plateforme. Vous pouvez ajouter d'autres utilisateurs aux mêmes pages de projet en fonction du plan que vous décidez d'acheter, le cas échéant. C'est également possible avec le plan gratuit. |
| Qui le prépare | Responsable de la diffusion, généralement |
| Quand est-il utilisé ? | Il peut être utilisé au début des activités de médias sociaux du projet. |
| Niveau de compétences numériques requis | Explorer A2 |
| Coût | Compte gratuit / 2 comptes de médias sociaux Professionnel (49 EUR/mois) pour 1 utilisateur et 10 comptes sociaux Team (179 EUR/mois) pour 3 utilisateurs et 20 comptes sociaux Business (669 EUR/mois) pour 5 utilisateurs et 35 comptes sociaux |
| Lien | https://www.hootsuite.com/ |

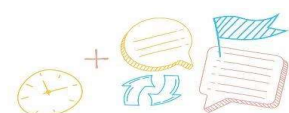




Outil : Rapport de diffusion

Apprendre : Auto-apprentissage ou apprentissage par les pairs

| | |
|--|--|
| Nom de l'outil numérique | Feuille de calcul Google |
| Brève description | L'objectif d'un rapport de diffusion est la collecte de documents prouvant que des activités de promotion ont été menées par le partenariat. Cependant, il ne suffit pas de les collecter. Les collecter de manière à ce qu'elles soient comparables et homogènes est nécessaire pour comprendre la portée, l'étendue et la profondeur de ces activités. Dans le cadre des projets européens, la norme commune est d'utiliser une feuille de calcul Google pour cet objectif. Un tel outil peut être assez complexe car différentes opérations peuvent être intégrées dans la structure de la feuille de calcul : cependant, dans le cadre du rapport de diffusion, ce qui est pertinent est la création d'un document modèle qui peut rendre les informations comparables entre les partenaires et la possibilité de calculer facilement les indicateurs totaux avec des opérations de somme simples =SUM(Cell (a1;b1) ; etc.). |
| Qui le prépare | Le responsable de la diffusion prépare le modèle et généralement tous les partenaires le remplissent. |
| Quand est-il utilisé ? | Pendant toute la durée du projet, en particulier pendant la période de rapport, conformément au contrat de financement. |
| Niveau de compétences numériques requis | Expert B2 |
| Coût | Gratuit |
| Lien | https://docs.google.com/spreadsheets/u/0/ |





Domaine 6 : Évaluer et générer un impact

Outil : Questionnaire d'évaluation

Apprendre : Auto-apprentissage ou apprentissage par les pairs

| | |
|---|--|
| Nom de l'outil numérique | Google Forms |
| Brève description | Google Forms est un moyen facile de recueillir les réactions des membres du consortium ou des groupes cibles sur les résultats et les développements du projet. Pour l'expérience d'apprentissage entre pairs, vous pouvez facilement partager les questionnaires créés entre vous et chacun peut les adapter et les modifier si nécessaire. Lors de l'évaluation du retour d'information, vous pouvez exporter les réponses dans un fichier Excel facile à lire et à sauvegarder. |
| Qui le prépare | Formateur ou stagiaire en gestion de projet |
| Quand est-il utilisé ? | Utilisé à la suite de réunions, de formations, de projets pilotes ou régulièrement pour accompagner les rapports d'un projet. |
| Niveau de compétences numériques requis | Explorer A2 |
| Coût | Gratuit |
| Lien | https://www.google.com/forms/about/ |

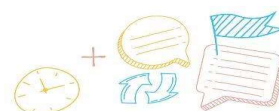


Outil : Plan d'assurance qualité

Apprendre : Apprentissage par les pairs

| | |
|--|--|
| Nom de l'outil numérique | BigBlueButton |
| Brève description | C'est un outil simple qui permet aux formateurs de se détacher et de rencontrer des stagiaires, leurs pairs ou leurs collègues d'autres institutions. Il peut être utilisé pour faire des enregistrements, concevoir et créer ensemble tout en partageant son écran avec les autres. C'est un outil utile pour rédiger le plan d'assurance et recueillir un feedback immédiat en temps réel. |
| Qui le prépare | Formateur ou stagiaire en gestion de projet |
| Quand est-il utilisé ? | Utilisé pendant la phase de collaboration et de rédaction du plan d'assurance qualité. |
| Niveau de compétences numériques requis | Explorer A2 |
| Coût | Gratuit |
| Lien | https://demo.bigbluebutton.org/gl/ |

Outil bEUjo+ développé par : VHS Cham, Pays

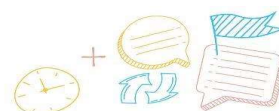




Outil : Journal de contrôle des problèmes

Apprendre : Apprentissage par les pairs

| | |
|--|--|
| Nom de l'outil numérique | ZumPad |
| Brève description | <p>ZUMpad est une page web où vous pouvez, en tant que chef de projet, écrire en temps réel avec d'autres personnes afin de créer un journal de contrôle des problèmes. Afin de coordonner la tâche, vous pouvez utiliser un forum de discussion afin de discuter parallèlement au travail sur le document. Il s'agit d'un outil gratuit, simple et auto-explicatif. Chaque rédacteur peut utiliser sa propre couleur, ce qui vous permet de savoir qui a écrit quoi. Il existe également une chronologie enregistrée des développements de la page.</p> <p>Si vous choisissez d'utiliser ZumPad périodiquement pendant la durée de vie du projet, après avoir recueilli les contributions des autres, le contenu peut être exporté dans différents formats (par exemple, txt, word, pdf ...), qui peuvent ensuite être facilement sauvegardés. Vous pouvez adapter l'URL afin de dupliquer une page pour adapter les événements du projet en cours.</p> |
| Qui le prépare | Formateur ou stagiaire en gestion de projet |
| Quand est-il utilisé ? | Peut être utilisé pendant la phase de rédaction du journal initial de contrôle des problèmes ou être utilisé périodiquement pour le retour d'information. |
| Niveau de compétences numériques requis | Explorer A2 |
| Coût | Gratuit |
| Lien | ZUMPad |





Meilleures pratiques en matière d'apprentissage par les pairs en ligne

Ces lignes directrices présentent plusieurs *bonnes pratiques pour l'apprentissage en ligne par les pairs*. Les bonnes pratiques sont issues de l'éducation des adultes, de la formation professionnelle ou concernent spécifiquement la gestion de projet. Ces méthodologies peuvent être appliquées par le projet bEUjo+. Comme l'objectif principal de notre projet est de former les nouveaux arrivants aux projets Erasmus+, Pratico Edu offre un support en direct qui pourrait être facilement transféré à notre environnement. Le feedback instantané et le partage de documents sont essentiels pour une formation en ligne réussie.

La plateforme [Myskillcamp](#) est intéressante pour notre projet en termes de création d'un espace dédié à chaque utilisateur, permettant le suivi du parcours pédagogique de l'utilisateur. De plus, une interface dédiée aux tuteurs/pairs est disponible pour suivre la formation du professionnel en interne et favoriser l'échange entre l'apprenant et le tuteur. La plateforme favorise l'autonomie de l'apprenant et l'encadrement de ses pairs.

La méthodologie utilisée par le [projet Admin](#) peut être partiellement transférée à notre projet. Elle fournit un cadre concret pour la gestion de projets européens, projets aux caractéristiques spécifiques. Ce cadre est intéressant pour notre projet car il met en évidence tous les aspects nécessaires à la gestion de projets européens. Notre projet peut utiliser cette méthodologie pour donner au groupe cible une vision globale des projets Erasmus+ et pour appréhender les caractéristiques spécifiques de ce type de projet.

Contrairement au projet BEUJO+, le projet admin est une plateforme de gestion de projet efficace. Sur la base de ce type de plateforme, le projet BEUJO+ vise à former le groupe cible à la gestion de projets Erasmus+. Le projet vise à leur donner les moyens d'utiliser des plateformes telles que le projet admin pour gérer leurs futurs projets.

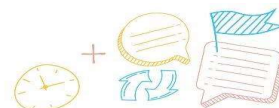
Vhs.cloud : L'idée de pouvoir voir quels documents ont été téléchargés ou chargés en tant que "formateur" de la classe, serait utile à inclure. Le chef de projet pourrait voir quels documents ont été créés et quels sont ceux qui doivent encore être faits. Processus d'auto-apprentissage, qui demandait aux apprenants de télécharger puis de travailler par eux-mêmes avant de télécharger sur Basecamp. L'apprentissage par les pairs était une petite formation où les apprenants pouvaient échanger des informations entre eux, sous la supervision du formateur. La fonction calendrier était utile pour vérifier et contrôler les tâches en cours et la réalisation des étapes.

Future Learn : Les MOOC peuvent être adaptés à notre projet facilement puisque les deux partagent le même objectif : former des personnes. Les MOOC peuvent couvrir tout type de sujet, il est donc possible de faire une formation de chef de projet. Le forum peut être adapté à notre projet pour encourager la coopération entre les nouveaux arrivants. Ils peuvent s'entraider sur différents sujets et partager leur compréhension des sujets abordés, ce qui est le cœur de l'apprentissage par les pairs.

Penser-Pair-Partager : Il peut être transféré à notre projet en adaptant la question au sujet de la formation, il peut aussi s'agir d'une étude de cas ou d'un exercice de simulation pour évaluer comment chaque groupe a traité le problème. Il peut être réalisé en ligne ou en personne.

Inspirer : La méthodologie du mentorat par les pairs est disponible en slovaque, grec, hongrois, allemand, français et anglais. Il sera donc très simple de l'adapter à toutes les organisations basées dans des pays parlant ces langues.

Connexion hybride : La combinaison de l'apprentissage en ligne et hors ligne présente des avantages qui peuvent être appliqués dans ce projet. Tous les





matériaux développés seront publiés en ligne, mais au cours de ce projet, il y aura également des événements multiplicateurs et d'autres activités de formation et de diffusion, dans lesquels ces idées seront mises en pratique.

42 Madrid : Cette méthodologie peut être appliquée par le projet bEUjo+, l'objectif du projet n'est pas d'évaluer, mais de former de nouveaux gestionnaires de projets. L'objectif principal est d'apprendre aux nouveaux arrivants dans le monde des projets Erasmus+ à être autonomes. Tout ceci est basé, comme 42 Madrid, sur la création de contenus libres et ouverts à tous ceux qui veulent les consulter.

Apprentissage par les pairs de la présidence : Cette meilleure pratique est facile à adapter au projet bEUjo+, notamment grâce à l'utilisation d'outils gratuits de vidéoconférence en ligne et de diffusion en direct. Cela a permis aux participants intéressés de prendre part à l'activité d'apprentissage par les pairs même s'ils n'étaient pas en mesure d'y être physiquement présents. L'activité d'apprentissage par les pairs a également bénéficié de la présence d'orateurs principaux, qui ont abordé les principaux thèmes de l'implication et de la participation des jeunes dans la prise de décision par le biais de discussions en panel lors des sessions plénières, ce qui est facile à reproduire. Pour les salles de discussion et les groupes de travail, les participants ont reçu les principaux sujets de discussion et un rapporteur a été désigné pour présenter les principales conclusions et recommandations. Une bonne connexion Internet et un accès aux dispositifs technologiques, tels que des ordinateurs, des smartphones ou des tablettes, doivent être assurés, ce qui pourrait être un défi dans d'autres contextes.

LearnGen : Cette meilleure pratique est facile à adapter au projet bEUjo+, en particulier parce qu'elle est offerte comme REL, fournissant un accès complet et ouvert à tous les matériaux du projet, qui peuvent être utilisés et adaptés à d'autres contextes nationaux, en ligne ou hors ligne. La plateforme d'apprentissage en ligne répond également à des défis culturels et linguistiques spécifiques puisque chaque partenaire du projet en a adapté une partie à son propre contexte et à sa propre langue, en dehors de la version anglaise fournie pour tous les matériels d'apprentissage et de formation. En outre, le manuel destiné aux prestataires d'EFPP et aux formateurs en cours d'emploi aide les responsables et les professionnels des RH à identifier les compétences et les exigences nécessaires pour mettre en œuvre le programme LearnGen dans leur organisation, en fournissant une boîte à outils avec du matériel d'atelier, des politiques, des bonnes pratiques et des conseils et activités pratiques pour mieux préparer les organisations à éviter la discrimination fondée sur l'âge et à déployer la formation pour l'équité, la diversité et l'inclusion.

