



DigiVET

Création de contenu numérique à l'aide de
ressources en ligne gratuites

2020-1-RO01-KA226-VET-095371

IO1 Compendium des outils numériques et bonnes pratiques



Date : 31/01/2022
Doc. Version : Final
Version : 1.1

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371



Informations sur le contrôle des documents

Paramètres	Valeur
Titre du document :	IO1 : Rapport consolidé sur la situation actuelle des ressources numériques dans l'EFP
Titre du projet :	CREATING DIGITAL CONTENT WITH THE UTILISATION OF FREE ONLINE RESOURCES
Auteur du document :	Organisation de formation EUROTraining
Les contributeurs	Tous les partenaires
Maître d'ouvrage :	Partenariat DigiVET
Doc. Version :	Final
Sensibilité :	Public
Date :	31/01/2022

Approbateur(s) et réviseur(s) du document :

Nom	Rôle	Action	Date
Les intervenants	Partenaire du projet	Approuver	14/12/2021
Centrul de Resurse pentru Educatie si Formare Profesionala - Expert 2	Partenaire du projet	Approuver	21/1/2022
EUROTraining - Expert 1	Conseil consultatif externe	Approuver	5/1/2022
EUROTraining - Expert 2	Conseil consultatif externe	Approuver	5/1/2022
Les intervenants - Expert 1	Conseil consultatif externe	Approuver	10/1/2022
Les intervenants - Expert 2	Conseil consultatif externe	Approuver	17/1/2022
Novel Group Sarl - Expert 1	Conseil consultatif externe	Approuver	10/1/2022
Novel Group Sarl -Expert 2	Conseil consultatif externe	Approuver	10/1/2022

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

Centro per lo Sviluppo Creativo Danilo Dolci - Expert 1	Conseil consultatif externe	Approuver	11/1/2022
Centro per lo Sviluppo Creativo Danilo Dolci - Expert 2	Conseil consultatif externe	Approuver	18/1/2022
CETRI Centre de recherche technologique - Expert 1	Conseil consultatif externe	Approuver	14/1/2022
CETRI Centre de recherche technologique - Expert 2	Conseil consultatif externe	Approuver	14/1/2022
Centrul de Resurse pentru Educatie si Formare Profesionala - Expert 1	Conseil consultatif externe	Approuver	20/1/2022
Centrul de Resurse pentru Educatie si Formare Profesionala - Expert 2	Conseil consultatif externe	Approuver	20/1/2022
Replay Network Expert 1	Conseil consultatif externe	Approuver	20/1/2022

Historique du document :

Révision	Date	Statut	Brève description des changements
VERSION 1.1		Finale	

Le soutien de la Commission européenne à la production de ce guide ne constitue pas une approbation de son contenu, qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qu'il contient.

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

TABLE DES MATIÈRES

I. Compendium des meilleures pratiques.....	1
1. Roumanie - Centrul de Resurse pentru Educatie si Formare Profesionala	1
1.1 Matériel, projets et applications existants.....	1
1.2 Exemples de bonnes pratiques en matière de formation et de pratique	3
2. Italie -	6
CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO DANILO DOLCI, REPLAY Network aps	6
2.1 Matériel, projets et applications existants.....	6
2.2 Exemples de bonnes pratiques en matière de formation et de pratique	7
2.3 Exemples de bonnes pratiques expérimentées par les professionnels de l'EFP.....	8
3. Autriche - die Berater	9
3.1 Matériel, projets et applications existants.....	9
3.2 Exemples de bonnes pratiques en matière de formation et de pratique	10
4. Grèce - Organisation éducative Eurotraining.....	12
4.1 Matériel, projets et applications existants.....	12
4.2 Exemples de bonnes pratiques en matière de formation et de pratique	12
4.3 Exemples de bonnes pratiques expérimentées par les professionnels de l'EFP.....	14
5. Luxembourg - NOVEL GROUP SARL.....	17
5.1 Matériel, projets et applications existants.....	17
5.2 Exemples de bonnes pratiques en matière de formation et de pratique	18
5.3 Exemples de bonnes pratiques expérimentées par les professionnels de l'EFP.....	23
6. Chypre - CENTER FOR TECHNOLOGY RESEARCH	27
6.1 Matériel, projets et applications existants.....	27
6.2 Exemples de bonnes pratiques en matière de formation et de pratique	27
II. Outils en ligne recommandés	29

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

I. Compendium des meilleures pratiques

Le présent recueil est un complément au **rapport consolidé sur la situation actuelle des ressources numériques** dans l'EFV et consiste en une collection de meilleures pratiques nationales ainsi que d'outils numériques recommandés, compilés à partir d'informations recueillies lors des recherches menées dans chaque pays du partenariat Digivet.



1. Roumanie - Centrul de Resurse pentru Educatie si Formare Profesionala

1.1 MATÉRIEL, PROJETS ET APPLICATIONS EXISTANTS

Nom de la source	Brève description	Lien
Kinderpedia	-La plateforme est gratuite et aide à la gestion de la classe/du groupe et des activités d'apprentissage, mais aussi à la communication et à la collaboration.	www.kinderpedia.co/index-ro.html
DigitalEdu - Recherche d'informations sur l'éducation'	Une base de données contenant des ressources pédagogiques en format numérique créées par des enseignants, organisées selon les matières et les années d'étude. Elle contient des liens vers des tests, des fiches de travail, des jeux didactiques, des films et des simulations.	https://digitaledu.ro/resurse-educationale-deschise/
Digitaliada	Il s'agit d'une plateforme de ressources pédagogiques numériques créées par des enseignants dans un certain cadre et selon des procédures bien établies. Elle contient des exercices, des tests, des tutoriels vidéo et des guides.	https://www.digitaliada.ro/econtinut
Adservio	Il s'agit d'une plate-forme dotée de plusieurs fonctions administratives. Elle permet la création de groupes et de classes, l'attribution et la correction des devoirs, la programmation des tests, le suivi de l'évolution des élèves - en bref, elle est construite comme un catalogue électronique, avec l'accent mis sur l'évaluation succincte.	https://www.adservio.ro/

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

ASQ	Il s'agit d'une plateforme d'"auto-apprentissage", dont le contenu éducatif et les tests sont créés par les utilisateurs (pour la plupart des enseignants). C'est une bonne solution pour les cours créés "en cas d'urgence"	https://asq.ro/
WAND.education	Facile à utiliser pour la création de contenus éducatifs interactifs. La leçon et/ou le test peuvent être transmis instantanément aux élèves ; ils peuvent les visualiser sur n'importe quel type de plateforme, de bureau ou mobile : iOS, Android, Mac OS, Windows, Chromebook. Il a les fonctions suivantes : notation, évaluation et suivi des progrès scolaires des élèves.	https://app.wand.education/content
Kidibot	Une plateforme avec des scénarios d'apprentissage de type gamification, où les enfants sont stimulés à passer des tests dans différents domaines, en entrant dans des "batailles de connaissances".	https://www.kidibot.ro/
BitBenefit	La plateforme en ligne de cours pour enfants dans des domaines tels que la programmation, les langues étrangères et le développement personnel.	https://bitbenefit.ro/
DigitalEdu - idei de activități de învățare	La plateforme dispose d'une section qui contient 900 idées d'activités d'apprentissage avec support numérique (dont près de 600 pour l'apprentissage à distance) qui peuvent être filtrées en fonction : du domaine curriculaire, de la matière, de la classe, du type d'activité (activité en classe ou devoir), individuellement/en collaboration, de l'instrument numérique utilisé.	https://digitaledu.ro/activitati-de-invatare-digitala/
DigitalEdu - exemple de activități pentru educație la distanță	Les idées d'activités sont publiées à titre d'exemples pour les enseignants qui pratiquent l'enseignement en ligne pendant cette période. Elles sont créées dans le cadre d'une approche collaborative wiki qui est le travail des formateurs et des participants aux sessions de formation du projet CRED.	https://digitaledu.ro/exemple-de-activitati-pentru-educatie-la-distanța/
Enseigner avec Europeana	Scénarios pédagogiques utilisant les ressources éducatives libres d'Europeana.	https://teachwitheuropean.a.eun.org/learning-scenarios/
Hypersay	Il s'agit d'un instrument pour les vidéoconférences interactives. Vous pouvez partager des supports visuels, vous pouvez faire du streaming vidéo et,	https://hypersay.com/ro/

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

	surtout, vous pouvez partager des quiz (intégrés) auxquels les participants répondent et dont les résultats sont disponibles en direct.	
Teleskop	Un instrument qui aide les enseignants à générer un retour d'information anonyme à 100 % après les cours.	https://teleskop.ro/
Images tactiles	Une solution d'étude dédiée aux personnes malvoyantes ou à celles qui ont une mauvaise vue. Cette solution d'étude est basée sur des technologies modernes telles que la réalité augmentée interactive et l'intelligence artificielle, ainsi que sur des tableaux tactiles.	https://tactileimages.org/ro/acasa/
Go-Lab	Une plateforme d'apprentissage en ligne pour les sujets STEM. Elle offre aux participants la possibilité d'apprendre à l'aide d'investigations de manière structurée, dans des environnements d'apprentissage virtuels, des laboratoires et des instruments développés par le logiciel en question.	https://www.golabz.eu/

1.2 EXEMPLES DE BONNES PRATIQUES EN MATIÈRE DE FORMATION ET DE PRATIQUE

Exemple 1	
CLASSE EN LIGNE ET ENSEIGNEMENT À DOMICILE	
Nom	La Maison du corps enseignant de Bucarest (CCD-Bucarest)
Groupe cible	Personnel enseignant, personnel auxiliaire, personnel de gestion, d'orientation et de contrôle
Type de qualification - apprentissage en ligne, cours accrédités	<p>Programme de développement professionnel en accord avec les politiques et stratégies du MEN, visant à</p> <p>a) L'acquisition de compétences complémentaires qui élargissent la catégorie d'activités pouvant être exercées dans le cadre de l'activité actuelle.</p> <p>b) Développer les compétences numériques des enseignants au sein de l'enseignement pré-universitaire afin de projeter et de réaliser des activités pédagogiques de qualité</p>
Contenu	Fonctionnement avec la langue particulière du TIC

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

	<p>L'utilisation confiante et critique de certains instruments numériques utiles et efficaces dans l'activité d'enseignement</p> <p>Développer des contenus numériques pouvant être utilisés comme ressources éducatives</p> <p>Collaboration dans la création de ressources éducatives en ligne</p>
Lien	Cours accrédités (ccd-bucuresti.org)

Exemple 2	
ENSEIGNANT DANS L'ENVIRONNEMENT EN LIGNE	
Nom	Nation numérique
Groupe cible	Le programme s'adresse aux enseignants et à toute personne qui souhaite apprendre les instruments et les techniques d'enseignement dans un environnement en ligne. Il est construit progressivement et comprend des exercices de différents niveaux de difficulté, de sorte qu'il convient aussi bien aux débutants qu'aux avancés.
Type de qualification - apprentissage en ligne, cours non accrédité	<p>L'édition L'enseignant dans l'environnement en ligne est beaucoup plus flexible, chaque apprenant apprend à son propre rythme, le programme est plus facile, structuré d'une manière différente, selon les niveaux de difficulté, les exercices pratiques étant à la fois pour les débutants et pour les avancés. Le cours est conçu de telle sorte qu'au final, on dispose d'un modèle de salle de classe virtuelle, peuplée de divers éléments tels que des présentations, des devoirs, des exercices, des évaluations et du matériel interactif.</p> <p>Cette édition n'est PAS accréditée par le ministère de l'éducation et de la recherche. À la fin de la formation, les stagiaires recevront le diplôme d'enseignant dans l'environnement en ligne délivré par la Digital Nation Association.</p>
Contenu	<p>VIDÉO INTERACTIVE Leçons</p> <p>LA SALLE DE CLASSE - L'ÉLÈVE ET L'ENSEIGNANT</p> <p>CLASSE INVERSÉE - COMMENT PASSER D'UNE LEÇON HORS LIGNE À UNE LEÇON EN LIGNE ?</p> <p>LA CRÉATION ET L'ORGANISATION DU MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE</p> <p>INSTRUMENTS GRAPHIQUES - Jamboard si WebPaint</p> <p>SALLE DE CLASSE - NOTIONS AVANCÉES</p> <p>Méthodes et outils</p>

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

Lien	Profesor în Online Expres - Profesor în Online (profesorinonline.ro)
-------------	--

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371



2. Italie -

CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO DANILLO DOLCI, REPLAY Network aps

2.1 MATÉRIEL, PROJETS ET APPLICATIONS EXISTANTS

Nom	Brève description	Lien/référence
Apprentissage virtuel basé sur le travail	Projet Erasmus + Partenariat stratégique pour l'EFP pour le développement d'une expérience virtuelle alternative afin de surmonter les obstacles à l'apprentissage par le travail dans l'enseignement en ligne de l'EFP	https://www.vwbl.eu/en
edMondo	Monde virtuel en 3D, où les enseignants et les étudiants interagissent et réalisent un enseignement en ligne immersif. Les enseignants et les étudiants sont des avatars dans ce monde virtuel et peuvent participer à la classe numérique tout en développant des compétences en graphisme 3D et en codage par le biais de processus simulés.	www.edmondo.indire.it
SCUOLAB	Laboratoire numérique pour la physique, l'électronique et l'électrotechnique, la chimie et les sciences, où les étudiants peuvent s'exercer virtuellement à ces matières. SCUOLAB utilise la 3D et la réalité virtuelle pour permettre aux étudiants de faire l'expérience de l'apprentissage de manière immersive et participative. Il a été utilisé dans des écoles d'enseignement professionnel pendant la pandémie de grippe aviaire.	https://www.scuolab.com/
Socloo	Plate-forme d'apprentissage en ligne développée pour le système scolaire italien (y compris l'enseignement professionnel). Elle permet de créer des classes virtuelles, de créer des projets de groupe, d'assigner des tâches et de créer un enseignement personnalisé.	www.socloo.org
ÉCOLE SECONDAIRE	Plateforme d'apprentissage en ligne pour les enseignants et les étudiants. Grâce aux ressources	www.weschool.com/

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

	et aux outils numériques, les enseignants peuvent améliorer leurs compétences en matière de développement et de mise en œuvre de l'éducation numérique. Dans le même temps, les étudiants peuvent utiliser les ressources numériques pour améliorer leur capacité d'apprentissage numérique.	
Zanichelli editore	Plateforme en ligne avec des matériels d'enseignement et d'apprentissage déjà développés pour les enseignants et les étudiants. Les ressources sont disponibles sur le site web de Zanichelli et sont accessibles aux étudiants et aux enseignants dans différentes matières, ainsi qu'aux étudiants ayant des besoins éducatifs particuliers. Zanichelli propose également des vidéos sur Youtube pour aider les enseignants à développer un apprentissage virtuel efficace et intéressant.	https://www.zanichelli.it/scuola/risorse-digitali https://www.youtube.com/user/zanichellieditore/playlists

2.2 EXEMPLES DE BONNES PRATIQUES EN MATIÈRE DE FORMATION ET DE PRATIQUE

EXEMPLE 1	
Nom	"Educazione all'uso del digitale per un consumo consapevole e sostenibile" (Formation à l'utilisation durable et consciente des outils numériques)
Groupe cible	Enseignants et élèves
Type de qualification (cours, formation, e-learning....)	Cours
Contenu	Le cours est proposé par le MIUR (ministère de l'éducation et de la recherche) et vise à améliorer les conseils en matière d'utilisation des outils numériques et les compétences des enseignants et des élèves dans les écoles italiennes.
Lien	https://www.miur.gov.it/web/guest/-/-educazione-all-uso-del-digitale-per-un-consumo-consapevole-e-sostenibile-al-via-il-percorso-di-formazione-per-le-scuole-secondarie-giovedi-3-giugno-l

EXEMPLE 2	
Nom	Enseigner de n'importe où
Groupe cible	Enseignants et formateurs
Type de qualification (cours, formation, e-learning....)	Ressources de formation et d'apprentissage en ligne pour la pratique

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

Contenu	Le cours est organisé sous la forme d'une boîte à outils contenant des outils et des conseils pratiques pour organiser l'éducation numérique pour les enseignants/formateurs. La boîte à outils est basée sur l'utilisation des outils en ligne G Suite (Google classroom, Google Meet, etc.).
Lien	https://teachfromanywhere.google/intl/it/#for-teachers

2.3 EXEMPLES DE BONNES PRATIQUES EXPÉRIMENTÉES PAR LES PROFESSIONNELS DE L'EFPP

EXEMPLE 1	
Nom	Présentation numérique sur un sujet
Groupe cible	Les étudiants
Type	Une utilisation mixte des outils numériques
Contenu / Description	Les élèves ont été chargés de faire des recherches et de réaliser une présentation à l'aide d'une combinaison d'outils numériques sur un sujet spécifique.
Lien	s/o

EXEMPLE 2	
Nom	Réduire le contenu frontal par rapport au contenu graphique et multimédia (audio-vidéo)
Groupe cible	Les étudiants
Type	Utilisation d'outils numériques alternatifs Utilisation d'une méthodologie alternative
Contenu / Description	Les enseignants ont réduit le contenu frontal (présentations à sens unique) et ont varié la méthodologie utilisée en employant des vidéos, de la musique, des contenus graphiques.
Lien	s/o

EXEMPLE 3	
Nom	Travail en petits groupes
Groupe cible	Les étudiants
Type	Utilisation d'une méthodologie alternative
Contenu / Description	Prévoir des leçons numériques en petits groupes ou inclure dans la leçon numérique des activités en petits groupes.
Lien	s/o

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371



3. Autriche - les partenaires

3.1 MATÉRIEL, PROJETS ET APPLICATIONS EXISTANTS

Nom de la source	Brève description	Lien/référence
Digitale Weiterbildungswerkzeuge - outils d'apprentissage numérique	aperçu des outils pour l'enseignement et la formation	Rapport du service autrichien du marché du travail "Digitale Weiterbildungswerkzeuge - Bericht II zur Studie "Digitale bzw. assistierende Arbeits- und Weiterbildungswerkzeuge am (Online-Arbeitsplatz", AMS, 2020 p.8)
"Plateforme d'éducation des adultes"	Un bon aperçu des outils et ressources numériques pour l'éducation et la formation	erwachsenenbildung.at/digiprof/werkzeuge
"Ressources éducatives libres"	Une initiative allemande pour le matériel éducatif avec des licences gratuites	open-educational-resources.de
Toptools 4 learning	Une compilation en anglais des outils actuels est également disponible sur le site.	toptools4learning.com
Gastro-App	aide les utilisateurs à se préparer à l'école professionnelle ou à l'examen de fin d'apprentissage, par exemple, à l'aide de quiz.	www.app4lap.at/
Métier à tisser	Créer des vidéos d'apprentissage et des tutoriels	https://www.loom.com/
frag.jetzt	Recueillir les questions des participants lors d'une session en ligne en direct	https://frag.jetzt/home

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

slido	Votingtool pour rendre la session en ligne plus interactive	https://www.sli.do/
Plateformes pour les ressources éducatives libres :	nuage de vhs - du réseau des centres d'éducation des adultes en AT	https://vhs.cloud
	Universités et enseignement supérieur	https://zenodo.org/
	Portail d'information sur l'utilisation et la mise à disposition de ressources éducatives libres dans les pays germanophones	https://open-educational-resources.de/
Edutube	La plateforme éducative edutube propose des vidéos et des documentaires courts et documentés, fiables sur le plan journalistique et de qualité service public, dont le contenu est adapté pour compléter et soutenir l'enseignement numérique. Développée en coopération avec la télévision autrichienne (ORF) et le ministère fédéral de l'éducation, de la science et de la recherche.	https://www.edutube.at/

3.2 EXEMPLES DE BONNES PRATIQUES EN MATIÈRE DE FORMATION ET DE PRATIQUE

EXEMPLE 1	
Nom	Le Collège universitaire de formation virtuelle des enseignants (VPH)
Groupe cible	Professeurs des écoles, professionnels travaillant dans le domaine de l'enseignement et de la formation

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

Type de qualification (cours, formation, e-learning...)	<p>MOOC</p> <p>La Virtuelle Pädagogische Hochschule/University College of Virtual Teacher Education (VPH) est un NCoC (National Center of Competence) géré par le ministère fédéral autrichien de l'éducation. L'une de ses principales tâches consiste à soutenir les écoles supérieures de formation des enseignants dans la mise en œuvre de leurs stratégies de numérisation. Nous coopérons avec l'ensemble des 14 instituts universitaires de formation des enseignants en Autriche. Cette coopération comprend, par exemple, l'organisation de séries de webinaires, le développement de séminaires en ligne et la consultance.</p>
Contenu	<ul style="list-style-type: none"> - Les compétences numériques des professeurs d'université en ligne de mire - Innovant état de l'art coopératif individuel - Séminaires coopératifs en ligne - eLectures - Unités d'apprentissage pour les tasses à café - Conférence en ligne du VPH 'Hochschule digital.innovativ #digiPH' (en anglais) - Formation au tutorat en ligne (OTA)
Lien	https://www.virtuelle-ph.at/

1	
Nom	erwachsenenbildung.at
Groupe cible	Professionnels de l'éducation des adultes (y compris l'EFPP)
Type de qualification (cours, formation, e-learning...)	<p>Ce site web offre une vue d'ensemble de tous les cours existants sur les compétences numériques et médiatiques dans l'éducation des adultes.</p> <p>Dans le contexte de l'enseignement professionnel, le plan directeur numérique du ministère fédéral autrichien des sciences et de l'éducation a été mentionné plus haut. Cette stratégie comprend un certain nombre d'initiatives visant à améliorer la qualification numérique des enseignants.</p>
Lien	https://erwachsenenbildung.at/digiprof/weiterbildungen/



4. Grèce - Organisation éducative Eurotraining

4.1 MATÉRIEL, PROJETS ET APPLICATIONS EXISTANTS

Nom	Brève description	Lien/référence
Réseau des écoles panhelléniques	Le réseau scolaire panhellénique est interconnecté et soutient : les écoles, les unités administratives de l'éducation, d'autres unités (par exemple GAK, PEK, bibliothèques, etc.) et l'ensemble de la communauté éducative et étudiante.	https://www.sch.gr/
Ressources scolaires numériques	Une bibliothèque numérique avec des ressources pour les enseignants/formateurs	https://dschool.edu.gr/
Legs Legatou	Un site web avec des ressources utiles pour les professionnels de l'éducation et de la médecine vétérinaire	https://legacylegatou.gr/
Google pour l'éducation	Formation à l'utilisation efficace des différents produits et ressources Google dans le cadre de l'enseignement.	https://edu.google.com/teacher-center/?modal_active=none

4.2 EXEMPLES DE BONNES PRATIQUES EN MATIÈRE DE FORMATION ET DE PRATIQUE

EXEMPLE 1	
Nom	Sensibilisation à l'enseignement professionnel par le biais d'une activité de simulation
Groupe cible	Apprenants et enseignants de l'EFP

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

Type de qualification (cours, formation, e-learning...)	Activité
Contenu	L'objectif de cette bonne pratique est de promouvoir l'enseignement et la formation professionnels (EFP) par le biais d'une activité de simulation dans un scénario réel d'accident de voiture utilisant l'apprentissage par l'expérience. Cette activité de simulation est basée sur l'apprentissage par l'expérience qui offre l'avantage d'apprendre en faisant, d'apprendre à partir des erreurs. Le scénario de l'activité comprend une collision entre deux voitures, avec six passagers au total, l'appel aux services d'urgence, l'arrivée des secours, l'évaluation des incidents, la collecte des victimes et le transfert vers l'ambulance. L'activité de simulation, le matériel et son cadre méthodologique ne sont qu'un exemple pour suivre le déroulement de l'activité, tout le matériel et l'équipement pouvant être adaptés en fonction de la disponibilité de chaque prestataire. L'activité peut être transférée et suivie dans différents domaines et sujets thématiques, ce qui constitue l'un des atouts essentiels de la méthode.
Lien	https://diekarg.blogspot.com/

EXEMPLE 2	
Nom	Développement de nouvelles compétences du personnel et des stagiaires de l'école professionnelle de Sivitanidios, grâce à l'apprentissage et à la motivation pour la formation à l'esprit d'entreprise dans un environnement de travail européen contemporain
Groupe cible	Apprenants et enseignants vétérinaires
Type de qualification (cours, formation, e-learning...)	Formation
Contenu	Le développement des compétences des étudiants et l'amélioration des qualifications du personnel enseignant sont considérés comme des conditions sine qua non de l'innovation et de l'amélioration de la qualité de l'éducation et de la formation dispensées à Sivitanidios. La stratégie d'internationalisation de la Fondation est basée sur la mise en œuvre d'activités de mobilité pour les étudiants et le personnel enseignant visant à faciliter la transition des étudiants de l'école à la vie professionnelle, par le biais d'apprentissages (apprentissage basé sur le travail) ; à développer les compétences de base (esprit d'entreprise, langues et compétences numériques) ; à relier l'apprentissage et la formation au marché du travail ; à permettre la mise en réseau des organisations/institutions/entreprises éducatives participantes, pour un

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

	apprentissage flexible et collaboratif sur un lieu de travail européen et à renforcer l'aptitude à l'emploi et à la mobilité sur le marché du travail. L'aspect innovant de cette bonne pratique réside dans le fait que la mobilité des apprenants est organisée à la fois pour la formation en entreprise et dans des instituts professionnels à l'étranger.
Lien	https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplu-project-details/#project/2017-1-EL01-KA116-035971

4.3 EXEMPLES DE BONNES PRATIQUES LES PROFESSIONNELS DE L'EFP ONT FAIT L'EXPÉRIENCE DE

EXEMPLE 1	
Nom	Concevoir votre cours pour l'enseignement en ligne : Principes et conseils
Groupe cible	Enseignants de l'enseignement supérieur
Type de qualification (cours, formation, e-learning...)	Meilleures pratiques
Contenu	Cette meilleure pratique a été élaborée par le bureau du vice-provost pour les progrès de l'apprentissage (VPAL) de l'université de Harvard.
Lien	https://teachremotely.harvard.edu/files/teachremotely/files/designing_your_course_for_the_fall.pdf

EXEMPLE 2	
Nom	LinkedIn
Groupe cible	Enseignants de l'EFP
Type de qualification (cours, formation, e-learning...)	Outil en ligne pour la mise en réseau et l'échange d'informations dans la communauté de l'EFP
Contenu	LinkedIn peut être un outil précieux pour les enseignants de l'EFP, leur permettant de se rencontrer, de travailler en réseau et d'échanger des conseils et des expériences en matière d'apprentissage en ligne.

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

Lien	https://www.linkedin.com
-------------	---

EXEMPLE 3	
Nom	PubMed.gov
Groupe cible	Scientifiques et enseignants
Type de qualification (cours, formation, e-learning...)	Base de données en ligne
Contenu	Site web/base de données contenant des ressources précieuses, des bonnes pratiques et des résultats de recherche pour les disciplines des sciences de la santé.
Lien	https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/

EXEMPLE 4	
Nom	Train.com
Groupe cible	Enseignants et professionnels de l'EFP
Type de qualification (cours, formation, e-learning...)	Plate-forme en ligne
Contenu	Cette plateforme fournit gratuitement des informations en ligne et de l'inspiration aux professionnels de l'EFP qui se trouvent dans le processus de développement et de refonte de leurs programmes de formation.
Lien	http://train-com.de/traincom/english/implement/assignments.rsys

EXEMPLE 5	
Nom	Biz4Fun
Groupe cible	Enseignants et professionnels de l'EFP
Type de qualification (cours, formation, e-learning...)	Jeu éducatif en ligne
Contenu	Ce jeu éducatif en ligne peut être utilisé par les professionnels de l'EFP pour intégrer des compétences commerciales aux étudiants de l'EFP. Grâce à ce

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

	jeu, les cours d'économie, de planification d'entreprise ou de gestion peuvent être enseignés d'une manière amusante et agréable.
Lien	http://www.biz4fun.eu/

EXEMPLE 6	
Nom	Σεμινάρια eTwinning
Groupe cible	Enseignants et formateurs
Type de qualification (cours, formation, e-learning....)	Ressources en ligne
Contenu	eTwinning est une action européenne qui vise à mettre en relation les enseignants du primaire, du secondaire et du supérieur dans toute l'Europe. Les enseignants ont la possibilité d'apprendre, d'échanger des bonnes pratiques et d'organiser ou de participer à un webinaire sur un sujet qui les intéresse.
Lien	http://www.etwinning.gr/

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371



5. Luxembourg - NOVEL GROUP SARL

5.1 MATÉRIEL, PROJETS ET APPLICATIONS EXISTANTS

Nom	Brève description	Lien/référence
Le groupe de travail ET 2020 sur l'EFPP publie son rapport final	Le rapport final fournit : 1 vision, 2 points de vue et 8 idées. Il illustre également de nombreuses bonnes pratiques à travers l'Europe, y compris 12 projets Lighthouse sur : -digitalisation (Belgique FL, Malte, Italie, Espagne) -innovation (Finlande, Irlande, Pologne, Roumanie) et -promouvoir des objectifs sociaux/écologiques (Belgique FR, Bulgarie, Allemagne, Portugal)	https://ec.europa.eu/social/main.jsp?langId=en&catId=1501&furtherNews=yes&newsId=9861
Le projet MODERN	MODERN vise à accroître la capacité et la motivation des enseignants, des formateurs et des conférenciers à utiliser les ressources d'apprentissage numériques comme moyen d'enseignement plus efficace et plus pertinent, provoquant ainsi un impact positif sur leurs étudiants.	http://www.modern.pm/
30 des meilleurs outils de collaboration numérique pour les étudiants	Cinq outils sélectionnés par le cabinet Teach Thought qui facilitent la collaboration des étudiants en ligne (et donc l'apprentissage mixte).	https://www.teachthought.com/technology/12-tech-tools-for-student-to-student-digital-collaboration/
Boîte à outils pour l'enseignement en ligne Making it happen, par Deloitte	Cette boîte à outils a été conçue pour aider les écoles à relever les défis de l'apprentissage en ligne. aux enseignants un nouvel ensemble de possibilités pour les aider à ajuster et à	https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/au/Documents/public-sector/deloitte-au-ps-

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

	personnaliser rapidement leurs pratiques. Il offre des conseils sur les ressources avec des idées pratiques que les enseignants peuvent adapter ou adopter. Les ressources sont basées sur la pratique et peuvent être appliquées au contexte de l'école et aux besoins d'apprentissage professionnel du personnel, dans le cadre des politiques éducatives et des exigences de conformité de votre système éducatif.	online-teaching-toolkit-updated-three.pdf
Outils pédagogiques gratuits qui facilitent l'apprentissage en classe	Une liste exhaustive d'outils pédagogiques gratuits qui transforment l'apprentissage passif en exploration active.	https://www.ispringsolutions.com/blog/free-teaching-tools

5.2 EXEMPLES DE BONNES PRATIQUES EN MATIÈRE DE FORMATION ET DE PRATIQUE

EXEMPLE 1	
Nom	L'essentiel de l'apprentissage mixte pour l'enseignement et la formation professionnels
Groupe cible	Enseignants, apprenants adultes
Type de qualification (cours, formation, e-learning...)	l'apprentissage en ligne
Contenu	Identifier et évaluer une variété d'approches efficaces d'apprentissage mixte afin d'améliorer l'expérience et les résultats des apprenants. Développer les moyens par lesquels les nouvelles technologies peuvent contribuer à relever les défis difficiles auxquels est confronté le secteur de l'éducation et des compétences.
Lien	https://www.futurelearn.com/subjects/teaching-courses/how-to-teach-online

EXEMPLE 2	
Nom	Pédagogies numériques pour l'enseignement et l'apprentissage
Groupe cible	Enseignants, formateurs d'adultes

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

Type de qualification (cours, formation, e-learning...)	Programme de certificat
Contenu	pour les enseignants en formation et en exercice afin de les doter des compétences nécessaires pour tirer parti des outils numériques actuels et émergents et améliorer leur pratique professionnelle
Lien	https://mgiep.unesco.org/digital-teacher-training

EXEMPLE 3	
Nom	Outils numériques pour activer l'apprentissage
Groupe cible	Enseignants, formateurs d'adultes
Type de qualification (cours, formation, e-learning...)	atelier
Contenu	Comment utiliser certains des meilleurs outils numériques gratuits à leur disposition. Rempli de tâches pratiques, il montre aux enseignants comment ils peuvent développer une approche de l'enseignement et de l'apprentissage avec les technologies numériques qui est intrinsèquement sociale, collaborative et créative. Le cours Digital Tools to Activate Learning (Outils numériques pour activer l'apprentissage) examinera plusieurs outils disponibles sur le marché qui pourraient faciliter leur pratique d'enseignement. Parmi ces outils figurent Moodle, Edmodo, Kahoot et bien d'autres.
Lien	http://www.itakatrainig.org/digital-tools-learning/

EXEMPLE 4	
Nom	Compétences numériques pour les enseignants : Mettre la technologie à votre service
Groupe cible	Enseignants, éducateurs en général
Type de qualification (cours, formation, e-learning...)	Cours en ligne
Contenu	Quel rôle joue le numérique dans la classe ?

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

	<p>Comment les enseignants peuvent-ils renforcer leur confiance dans les outils numériques ?</p> <p>Comment les enseignants peuvent-ils participer à un développement professionnel continu significatif ?</p> <p>Comment les enseignants peuvent-ils partager leurs connaissances et établir des relations numériques fructueuses ?</p>
Lien	https://www.futurelearn.com/courses/digital-skills-for-teachers

EXEMPLE 5	
Nom	Apprentissage mixte : Connecter l'enseignement à distance et l'enseignement en face à face
Groupe cible	éducateurs
Type de qualification (cours, formation, e-learning...)	Cours en ligne
Contenu	Les participants acquerront une compréhension pratique de la manière dont l'apprentissage mixte peut aider les étudiants à développer des compétences telles que l'autonomie, la résolution de problèmes, la pensée critique, ainsi qu'un sentiment d'efficacité personnelle.
Lien	https://www.teacheracademy.eu/course/blended-learning/

EXEMPLE 6	
Nom	Stratégies pédagogiques avancées dans la classe virtuelle
Groupe cible	Enseignants
Type de qualification (cours, formation, e-learning...)	cours en ligne
Contenu	- Identifier le rôle de l'enseignement direct dans un cours virtuel.

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

	<ul style="list-style-type: none"> - Établissez une communication directe et des relations significatives avec vos élèves. - Utilisez des stratégies pédagogiques qui motivent vos élèves et les incitent à penser de manière plus critique. - Définir les élèves à risque et examiner les stratégies efficaces pour enseigner à ce groupe démographique. - Créez une communauté en ligne inclusive et prospère avec des étudiants, des parents et d'autres professionnels de l'enseignement.
Lien	https://www.coursera.org/learn/teaching-strategies

EXEMPLE 7	
Nom	Enseignement innovant : faire participer les apprenants adultes à l'apprentissage actif
Groupe cible	Formateurs d'adultes
Type de qualification (cours, formation, e-learning...)	cours en ligne
Contenu	Prendre conscience de ses convictions profondes en matière d'enseignement Mise en place d'une pratique d'enseignement critique Comprendre les fondements de l'apprentissage actif : éléments essentiels Faire participer les étudiants à l'expérience Reconnaître le contexte et le pouvoir de l'apprentissage authentique
Lien	https://www.futurelearn.com/courses/engaging-adult-learners-with-active-learning

EXEMPLE 8	
Nom	Transformer l'apprentissage numérique : La conception de l'apprentissage rencontre la conception des services
Groupe cible	professionnels
Type de qualification (cours, formation, e-learning...)	cours en ligne

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

Contenu	<p>Comment les technologies numériques modifient le pourquoi, le quoi et le comment de l'apprentissage</p> <p>Approches nouvelles et numériques de la conception et de la mise en œuvre de l'apprentissage, y compris l'apprentissage en réseau, l'apprentissage mobile et l'apprentissage social.</p> <p>Approches de l'apprentissage et de la conception de services centrées sur l'apprenant</p>
Lien	https://www.futurelearn.com/courses/digital-learning

EXEMPLE 9	
Nom	Conception de l'apprentissage mixte et en ligne
Groupe cible	professionnels
Type de qualification (cours, formation, e-learning...)	cours en ligne
Contenu	<p>Le cadre conversationnel comme outil de réflexion sur la conception et l'évaluation de l'apprentissage</p> <p>Outils et ressources numériques, et comment optimiser votre système de gestion de l'apprentissage pour vos étudiants</p> <p>L'outil Learning Designer et ses utilisations pour emprunter, planifier, créer et partager des idées de conception avec d'autres enseignants, à travers et au sein des matières.</p>
Lien	

EXEMPLE 10	
Nom	Comment créer un cours en ligne
Groupe cible	enseignants
Type de qualification (cours, formation, e-learning...)	cours en ligne
Contenu	Comment rendre un contenu attrayant - Explorez les moyens de créer un contenu attrayant pour les apprenants en ligne. Mettez en pratique des techniques pour produire des documents de taille réduite, ouverts et accessibles.

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

	Votre boîte à outils numérique - Découvrez comment utiliser les outils et médias numériques pour améliorer votre matériel pédagogique et explorez des ressources utiles pour créer un cours en ligne.
Lien	https://www.futurelearn.com/courses/how-to-create-an-online-course

5.3 EXEMPLES DE BONNES PRATIQUES LES PROFESSIONNELS DE L'EFPP ONT FAIT L'EXPÉRIENCE DE

EXEMPLE 1	
Nom	Section santé et sécurité
Groupe cible	Formateurs, stagiaires, employés
Type de qualification (cours, formation, e-learning....)	
Contenu	La section contient des articles et des textes utiles sur le thème de la "santé, du bien-être et de la sécurité au travail" avec des articles tels que "les facteurs de risque psychosociaux", "vos droits : la santé et la sécurité au travail" et des lettres d'information avec du matériel connexe.
Lien	https://www.csl.lu/fr/sante-et-bien-etre-au-travail/quality-of-work-index-luxembourg/#pourquoi-quality-of-work-index

EXEMPLE 2	
Nom	Aide financière à la formation
Groupe cible	Stagiaires d'entreprises
Type de qualification (cours, formation, e-learning....)	l'apprentissage en ligne
Contenu	L'État luxembourgeois cofinance 15 % des coûts de formation des entreprises du secteur privé.
Lien	https://www.lifelong-learning.lu/Detail/Article/Aides/cofinancement-de-la-formation/fr

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

EXEMPLE 3	
Nom	Lycée Nouvelle Chance également connu sous le nom d'Ecoles de la Nouvelle Chance
Groupe cible	Les jeunes de 16 à 25 ans qui ont quitté l'école depuis au moins 6 mois et qui souhaitent obtenir un diplôme de fin d'études secondaires.
Type de qualification (cours, formation, e-learning....)	École secondaire supérieure : enseignement et formation professionnels et apprentissage, enseignement général et technique.
Contenu	Chaque école de la nouvelle chance est un établissement modeste qui accueille entre 30 et 100 élèves ayant abandonné l'école. Grâce à une aide personnalisée et intense, le programme est principalement axé sur l'obtention d'un diplôme d'enseignement professionnel et secondaire général.
Lien	https://www.lifelong-learning.lu/Detail/Article/Accueil/l_ecole-de-la-2e-chance_une-nouvelle-chance-pour-continuer-ses-etudes-et-prendre-son-avenir-en-main/en

EXEMPLE 4	
Nom	Cours d'orientation et d'initiation professionnelles - COIP) et cours d'initiation professionnelle à divers métiers - IPDM)
Groupe cible	Les étudiants (15 à 18 ans) qui n'ont pas les compétences nécessaires pour trouver un emploi ou qui n'ont pas les prérequis pour entrer dans l'enseignement et la formation professionnels techniques. La mesure vise également les jeunes qui quittent prématurément l'école, en leur offrant la possibilité de réintégrer le système d'enseignement professionnel technique.
Type de qualification (cours, formation, e-learning....)	Niveau secondaire supérieur, enseignement et formation professionnels (en milieu scolaire)
Contenu	Cours d'orientation et d'initiation professionnelle et cours d'initiation professionnelle à diverses professions : Au Luxembourg, les cours d'orientation et d'initiation professionnelle (COIP) comprennent un stage d'une semaine ou d'une durée plus longue en entreprise, et des cours pratiques dispensés par des enseignants sous forme d'ateliers.
Lien	https://men.public.lu/fr/publications/statistiques-etudes/statistiques-globales/cours-orientation-initiation-professionnelles-coip.html

EXEMPLE 5	
-----------	--

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

Nom	Action locale pour jeunes
Groupe cible	Les jeunes de 15 à 25 ans, en particulier ceux qui ont quitté l'école prématurément et ceux qui sont exposés au risque d'ASP.
Type de qualification (cours, formation, e-learning...)	consultation
Contenu	Un contact direct pour aider les élèves qui quittent prématurément l'éducation et la formation grâce au registre national des élèves mis à jour mensuellement par le ministère de l'éducation. La politique vise à prévenir l'abandon scolaire en encourageant les élèves à s'inscrire dans les filières professionnelles de l'enseignement et de la formation techniques et professionnels. Elle permet également d'aider les élèves en décrochage scolaire à reprendre leurs études et de suivre l'évolution du phénomène sur l'ensemble du territoire.
Lien	https://hey.snj.lu/

EXEMPLE 6	
Nom	Enquêtes sur le retour d'information informel au début de l'année académique
Groupe cible	étudiants
Type de qualification (cours, formation, e-learning...)	-
Contenu	Les premiers questionnaires de retour d'information ou les conversations informelles sont utiles pour encourager les étudiants à donner leur avis sur ce qui va bien dans un cours et à demander des commentaires et des idées sur la manière d'améliorer le cours. Les étudiants qui ont des commentaires, des idées ou des préoccupations peuvent facilement répondre à une demande de contribution informelle.
Lien	-

EXEMPLE 7	
Nom	Utilisation d'enseignements synchrones et asynchrones

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

Groupe cible	enseignants
Type de qualification (cours, formation, e-learning....)	article
Contenu	<p>Quand et comment utiliser les méthodes d'enseignement synchrones ou asynchrones ?</p> <p>Tenez compte de vos objectifs d'apprentissage, de vos étudiants et des avantages de l'enseignement synchrone par rapport à l'enseignement asynchrone pour guider votre approche.</p>
Lien	https://tophat.com/blog/remote-teaching-when-and-how-to-use-synchronous-vs-asynchronous-methods/

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371



6. Chypre - CENTRE DE RECHERCHE TECHNOLOGIQUE

6.1 MATÉRIEL, PROJETS ET APPLICATIONS EXISTANTS

Nom	Brève description	Lien/référence
Plate-forme MS Teams		
Apprendre de la télévision	Programmes télévisés éducatifs diffusés sur la chaîne de télévision RIK2.	https://elearning.schools.ac.cy/index.php/el/meno-spiti-mathaino-tileorasi-rik2
Ressources éducatives du ministère chypriote de l'éducation	Un site qui soutient les enseignants dans le développement de sites web et donne accès à du matériel éducatif pour tous les niveaux d'enseignement.	Écoles.ac.cy
Photodentro	Plate-forme en ligne avec des ressources pour l'apprentissage à distance offrant du matériel dans différents domaines.	http://photodentro.pi.ac.cy/

6.2 EXEMPLES DE BONNES PRATIQUES EN MATIÈRE DE FORMATION ET DE PRATIQUE

EXEMPLE 1	
Nom	Université de Frederick
Groupe cible	ADULTES - JEUNES qui souhaitent améliorer leurs compétences numériques
Type de qualification (cours, formation, learning...)	Il s'agit d'une ressource éducative ouverte qui peut être téléchargée gratuitement. Le programme a été développé pour cultiver les compétences numériques de base chez les adultes. Plus précisément, il vise à développer les connaissances et les compétences nécessaires aux adultes sur la façon d'utiliser la technologie afin de parvenir à un développement personnel, éducatif et professionnel.

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

	Il vise également à faciliter et à améliorer la qualité de vie des apprenants adultes. Il vise également à leur fournir les outils nécessaires pour participer activement et efficacement à la société de l'information et de la communication.
Contenu	Curriculum pour l'enseignement des compétences numériques de base aux adultes
Lien	http://www.frederick.ac.cy/

EXEMPLE 2	
Nom	Centres d'information jeunesse de Chypre - Conseil de la jeunesse de Chypre
Groupe cible	les jeunes
Type de qualification (cours, formation, e-learning...)	Formation - atelier
Contenu	<p>Le Centre d'information jeunesse a organisé trois ateliers de recyclage en ligne, qui ont été diffusés via des vidéos sur Facebook. Ces ateliers visaient à encourager les jeunes à passer leur temps libre à la maison de manière créative et à fabriquer différents objets en utilisant des matériaux tels que des boîtes de conserve, de vieux T-shirts, des boîtes, etc. pour créer des objets utiles.</p> <p>De plus, étant donné que c'était la période où les étudiants postulaient pour leur master dans les universités, le Centre d'information jeunesse a mis en place un séminaire en ligne en direct intitulé "Comment postuler pour votre master" avec une session de questions-réponses, qui vise à fournir une orientation professionnelle et des conseils utiles de la part d'un de nos conseillers professionnels en orientation.</p>
Lien	https://onek.org.cy/

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

II. Outils en ligne recommandés

Nom	Brève description	Liens/Références
10 meilleurs outils d'apprentissage à distance pour les enseignants	Différences entre certains outils technologiques d'apprentissage à distance disponibles pour les enseignants. Plusieurs d'entre eux offrent des services de livraison, d'hébergement et de collaboration pour vos programmes d'études existants.	https://www.hp.com/us-en/shop/tech-takes/best-distance-learning-tools-for-teachers
Adservio	Plate-forme éducative	Adservio - plateforme éducative
Animateur	Animaker est une plateforme de création de vidéos. Il est utilisé pour développer des projets et stimuler la créativité des étudiants/apprenants.	www.animaker.it
Storymap Arc GIS	Outil de narration	https://storymaps.arcgis.com/
Des conseils articulés	Système d'autorisation	https://articulate.com/e-learning-101
Bubllus	La ressource pour réaliser des cartes mentales	Mind Mapping en ligne - Bubbl.us
Canva	Canva est une plateforme en ligne pour la conception graphique de projets. Elle permet également de préparer des présentations, des vidéos et des infographies. Canva a été utilisé par les étudiants/apprenants pour réaliser des projets et comme outil d'apprentissage interactif.	www.canva.com

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

Nom	Brève description	Liens/Références
Edmodo	Edmodo est un réseau éducatif mondial qui aide à connecter tous les apprenants avec les personnes et les ressources nécessaires à l'éducation numérique.	https://new.edmodo.com/
EduPad	Outil de collaboration	https://edupad.ch/
Suite G	G suite est l'espace de travail en ligne développé par Google qui offre une possibilité d'outils en ligne pour développer des ressources d'enseignement, des projets d'apprentissage et des ressources, et pour l'évaluation de l'apprentissage.	
Google Classroom	Plateforme de communication et de collaboration éducative	Cours (google.com)
Formulaires Google	Outil de questionnaire en ligne	https://docs.google.com/forms/
Google Meet	Outil de réunion en ligne	Google Meet
Meilleures pratiques pédagogiques pour l'enseignement en ligne	Dans ce guide, un grand nombre des meilleures pratiques d'enseignement et d'apprentissage peuvent facilement être adaptées à l'apprentissage en ligne.	https://uk.sagepub.com/en-gb/eur/online-teaching-toolkit

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

Nom	Brève description	Liens/Références
Jamboard	Jamboard est le tableau interactif disponible dans la G Suite. Jamboard est très facile à utiliser et permet aux enseignants/formateurs de développer des cours en ligne. Jamboard permet aux étudiants/apprenants de participer et de collaborer au processus d'apprentissage.	www.jamboard.google.com
JaRomania	La plateforme de projets éducatifs de type "learning by doing" et "project based".	Jaromania.org JA Roumanie
kahoot	Outil de test rapide	Kahoot ! Jeux d'apprentissage Rendre l'apprentissage génial !
LearningApps	Plate-forme avec outils numériques	LearningApps - blocs d'apprentissage interactifs et multimédias
Mentimètre	Mentimeter est une application qui permet à l'utilisateur de créer des sondages et des quiz en ligne. Elle est utile pour briser la glace, pour créer un enseignement participatif et pour l'évaluation des compétences.	www.mentimeter.com
Microsoft 365	Microsoft 365 est la suite Microsoft Office utilisée par les enseignants et les apprenants pour développer des ressources pédagogiques (via Word, PowerPoint, Excel), des projets et des ressources d'apprentissage, et pour l'évaluation de l'apprentissage.	https://www.office.com/
Carte heuristique	Outil de collaboration	https://mind-map-online.de/
Miro	Miro est une plateforme en ligne qui permet de coopérer virtuellement avec d'autres étudiants/apprenants et collègues. Elle est utile pour développer des projets de	www.miro.com

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

Nom	Brève description	Liens/Références
	groupe, pour la communication et pour développer la pensée design.	
moodle	Système de gestion de l'apprentissage	https://moodle.com
MS Teams	Communication et collaboration	www.microsoft.com
fresque	Outil de collaboration	https://start.mural.co/
Nearpod	Nearpod est une plateforme qui propose des leçons interactives, des vidéos interactives, des jeux et d'autres activités d'apprentissage.	https://nearpod.com/
Boîte à outils pour l'enseignement en ligne	Pour faciliter la transition vers l'enseignement en ligne, des exemples d'outils en ligne, des considérations, des conseils pour l'engagement et des plates-formes sont disponibles dans cette boîte à outils.	https://www.dibbleinstitute.org/online-teaching-toolkit/#1586792473353-3545ea0b-8f1f
Padlet	Padlet est un tableau virtuel qui permet aux enseignants/formateurs et aux étudiants/apprenants de partager des contenus et qui est utile pour l'apprentissage interactif et coopératif. En effet, avec Padlet, les enseignants/formateurs et les étudiants/apprenants peuvent collaborer dans le tableau partagé en co-construisant le processus d'apprentissage.	www.padlet.com

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

Nom	Brève description	Liens/Références
Panquiz	Panquiz est une plateforme numérique permettant de créer des quiz en ligne. Padlet est utile pour évaluer les connaissances des étudiants/apprenants.	www.panquiz.com
Playmit	Outil de gamification pour la plateforme d'apprentissage spécifiquement utilisée dans le collège des jeunes (initiative nationale)	https://www.playmit.com/
Quizziz	Outil de test rapide	Quizizz - La plateforme d'apprentissage la plus engageante au monde
Reteaua Edu.ro	Plate-forme avec outils numériques	Reteaua EDU România (reteauedu.ro)
Passerelle pour l'éducation scolaire	un catalogue en ligne de matériel pédagogique et d'opportunités de formation pour les enseignants et les parties prenantes de l'enseignement scolaire européen, disponible dans 23 langues européennes.	https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/resources.htm
Grattage	Scratch est un outil en ligne qui permet aux utilisateurs de programmer des histoires, des jeux et des animations. Scratch peut développer la créativité et les capacités de travail en équipe. Scratch est utilisé pour le codage et pour stimuler la résolution de problèmes chez les étudiants/apprenants.	www.scratch.mit.edu
Vidéoscribe	Videoscribe est un logiciel qui permet de créer des tableaux animés. Il peut être utilisé par les enseignants et les étudiants pour créer des leçons et des projets animés.	www.videoscribe.co/en
Virtonomie	Jeu de simulation	Jeux de simulation d'entreprise : Tycoon, Fondateur, Chef d'entreprise (virtonomics.com)

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371

Nom	Brève description	Liens/Références
Mur d'enceinte	Wordwall est un outil numérique utilisé pour concevoir et développer l'éducation numérique, en particulier pour concevoir des leçons interactives. Avec Wordwall, il est possible de présenter des leçons avec des diapositives animées et des vidéos, mais aussi de proposer des quiz et des mots croisés pour évaluer les connaissances des étudiants/apprenants.	www.wordwall.net
Youtube	Plate-forme de partage de vidéos sociales	www.youtube.com
Zoom	Zoom est un logiciel de vidéoconférence utilisé pour les réunions et les cours en ligne. Il permet de recréer une salle de classe en ligne, qui peut être divisée en petits groupes utiles pour les activités de groupe et pour améliorer la relation entre les étudiants et les apprenants.	www.zoom.us

DigiVET * 2020-1-RO01-KA226-VET-095371