



Step by Step

Mise à jour de l'état des lieux - analyse des besoins et carte des acteurs privés et publics travaillant dans le domaine de l'éducation WP2



Cofinancé par
l'Union européenne





Table des matières

Table des matières

Projet Step by Step : les partenaires.....	2
Introduction.....	5
.....	5
Step by Step - Première phase : janvier 2024 à octobre 2024 – Analyse de base et co-conception du programme de formation	6
Analyse du contexte – Meilleures pratiques.....	8
Analyse du contexte – Enquêtes	8
Analyse du contexte – Groupes de discussion.....	17
Conclusion	19
Annexes	20



Projet Step by Step : les partenaires



Ligue de l'enseignement FAL 19 (Tulle, France)

La Fédération des associations laïques de la Corrèze (FAL 19) est un mouvement d'éducation populaire qui collabore avec la vie communautaire, les écoles publiques et les acteurs locaux. Fondée en 1927, elle favorise les activités locales, promeut la solidarité et contribue à la formation de citoyens libres, égaux et responsables dans une société laïque. Elle encourage les initiatives locales permettant à chacun d'accéder à l'éducation et à la culture tout en reconnaissant la diversité culturelle.

La FAL 19 mène diverses activités d'éducation à l'environnement. Elle organise des classes de découverte basées sur l'apprentissage par projet pour les élèves, avec pour principal objectif de concevoir et d'animer des « classes vertes » en lien avec le projet pédagogique de l'enseignant. La FAL propose également des activités en milieu scolaire pour introduire la biodiversité locale, soit à travers des événements ponctuels, soit via des programmes scientifiques en collaboration avec l'équipe éducative.





Tout au long de l'année, nous travaillons avec différents partenaires pour mettre en avant les aspects uniques de la biodiversité de notre région. Notre objectif est de favoriser une meilleure compréhension et un lien plus fort avec l'environnement, sensibilisant ainsi tous les citoyens aux enjeux environnementaux majeurs.

- Promouvoir le patrimoine naturel de la région à un public non spécialisé.
- Éduquer sur les enjeux du développement durable.
- Sensibiliser à la préservation des espaces naturels grâce à des activités et des excursions.

Dans le domaine des technologies numériques, la FAL 19 soutient les associations dans leur utilisation des outils numériques à travers des formations individuelles et collectives (communication sur les réseaux sociaux, cybersécurité, sobriété numérique). La formation en technologie éducative et la citoyenneté numérique sont également prioritaires pour la FAL 19, qui propose des ateliers pour les jeunes de 8 à 17 ans sur divers sujets (robotique, cyberharcèlement, utilisation des réseaux sociaux, sobriété numérique).

<https://www.fal19.fr/>



Stripes Cooperativa Sociale Onlus (Rho (MI), Italie)

Stripes est une entreprise sociale fondée en 1989 et dirigée par 620 membres-travailleurs aux parcours variés.

Ses activités principales incluent : la recherche et le conseil ; l'éducation et la formation ; la conception de services dans les domaines de la famille, de l'enfance et des mineurs.

Stripes dispose d'un réseau étroit de collaborations avec des entités académiques et de formation.

Entre autres, elle est membre du centre d'étude Riccardo Massa à l'Université de Milan-Bicocca, qui mène des recherches théoriques et appliquées en éducation. Elle est membre de la start-up « Bicocca Bambini », axée sur des expériences éducatives concernant l'enfance et les environnements d'apprentissage dans les domaines des sciences, des technologies et de l'inclusion. Stripes collabore également avec l'Université Sacro Cuore, développant des actions innovantes pour soutenir les enfants vulnérables à Milan.

Le Centre International de Recherche sur la Robotique Éducative et les Technologies Numériques, « Stripes Digitus Lab », situé dans le Milan Innovation District, travaille sur la relation entre technologie et éducation.

Stripes offre de nombreux environnements d'apprentissage éducatifs et des expériences immersives, comme les ateliers éco-numériques.

Ces ateliers sont des environnements d'apprentissage qui « s'immiscent » entre les espaces intérieurs et extérieurs des services, permettant à la nature et au numérique de dialoguer pour soutenir les processus éducatifs.

D'autres activités, en particulier celles menées par le Stripes Digitus Lab, Centre International de Recherche et d'Innovation en Robotique et Technologies Éducatives, rapprochent les « natifs





numériques » d'un usage instrumental de la technologie par le jeu avec des robots tels que Thymio ou l'expérimentation de la programmation avec Cubetto.

<https://www.pedagogia.it/stripes/>

Ligue de l'enseignement Nouvelle-Aquitaine (Bordeaux, France)

En tant qu'organisation régionale de la Ligue de l'enseignement, elle propose des actions diversifiées dans le domaine de la jeunesse, de l'éducation, de la culture, de la formation professionnelle, de l'éducation numérique, des loisirs, du développement durable et de la vie associative. Par ses activités, elle œuvre pour renforcer les liens sociaux et promouvoir ses valeurs laïques en vue d'une société plus cohésive. La Ligue de l'enseignement Nouvelle-Aquitaine représente les 12 fédérations départementales (3500 associations) de son territoire au sein des réseaux régionaux et auprès des autorités publiques.

Le secteur éducatif de LENA apporte une réelle valeur ajoutée éducative et politique pour le réseau de la Ligue de l'enseignement en Nouvelle-Aquitaine. Ses ambitions en matière de développement de projets et d'innovation permettent de renforcer la coopération régionale avec les fédérations départementales, les partenaires du réseau éducatif ainsi que les partenaires publics et privés de la région (collectivités locales, réseaux de jeunesse et de formation, etc.). Le secteur initie et coordonne de nombreux projets sur la formation citoyenne, l'éducation, l'environnement et le développement durable, le numérique et la robotique, les formations artistiques et culturelles, la formation des bénévoles, et la formation sur des projets européens dans le domaine de l'éducation et de la formation. LENA possède également un secteur de formation professionnelle qui accueille plus de 11 000 apprenants chaque année. Ces publics incluent des chômeurs, des migrants ou des employés cherchant à améliorer leurs compétences.

<https://liguenouvelleaquitaine.org/>





Introduction

Step By Step - 01/01/2024 - 31/12/2025 (24 mois)

Le projet vise à fournir des méthodologies éducatives qualitatives, des approches et des ressources aux éducateurs d'adultes afin d'améliorer le processus d'enseignement et d'apprentissage des apprenants adultes. Parmi ces apprenants adultes, on compte des stagiaires, des chefs de projet, des bénévoles, et des animateurs socio-éducatifs, en particulier ceux travaillant avec des personnes ayant moins d'opportunités. Par ce biais, le projet souhaite favoriser l'inclusion et le développement des compétences du 21e siècle nécessaires pour (ré)adapter et (ré)intégrer dans le paradigme vert et numérique en pleine évolution.

La pandémie et la situation géopolitique difficile risquent de détourner l'attention des questions environnementales, comme si elles ne faisaient plus partie de l'écosystème "humain".

L'action vise à stimuler de véritables processus de participation de la communauté éducative dans le soin du territoire comme premier pas vers une prise de conscience qui dépasse le sujet spécifique considéré, mais qui s'inscrit dans une vision d'éducation civique globale de la vie humaine.

Les objectifs généraux sont :

Contribuer à générer un « sentiment écologique » qui puisse se transformer en une force motivationnelle et un leadership durable vers la protection de l'environnement dans un sens holistique et sa durabilité.

Faire en sorte que les éducateurs et les apprenants adultes impliqués acquièrent des connaissances théoriques et pratiques et des compétences en lien avec les sujets couverts par les actions prévues pour une transition durable.

Les objectifs spécifiques sont :

Permettre la transformation et le changement en soutenant les organisations et les professionnels pour une meilleure prise de conscience de l'importance du Green New Deal, en équipant les acteurs éducatifs des connaissances nécessaires sur les Objectifs de Développement Durable, les compétences et outils verts et numériques pour aider le public à comprendre les questions complexes de la durabilité environnementale.

Découvrir différents modèles de gouvernance à activer pour la gestion autonome des parcours éducatifs futurs adoptant des pratiques durables.





Construire et partager des connaissances et des compétences techniques pour la gestion des parcours éducatifs dans le temps.

Créer des ressources éducatives pour soutenir les acteurs éducatifs dans leur travail d'enseignement et d'encadrement des jeunes adultes et des familles, en particulier ceux ayant moins d'opportunités, avec des techniques numériques innovantes pour aborder les dimensions vertes et numériques avec les apprenants adultes.

L'idée principale de ce projet est de créer un cours théorique et pratique et des activités pratiques d'apprentissage comme un soutien aux éducateurs pour former les apprenants adultes (autres éducateurs, bénévoles, personnel de coopératives, parents, familles...) afin qu'ils acquièrent, développent et améliorent des compétences transférables dans le cadre de la transition verte et numérique actuelle.

En outre, la partie théorique du cours représentera une recherche sur les nouvelles exigences, besoins et changements de l'économie et du marché du travail réel.

Ce cours servira de base aux éducateurs pour fournir ces données précieuses aux apprenants, afin qu'ils aient une compréhension globale du nouveau paradigme et qu'ils soient prêts à partager au sein des équipes éducatives communautaires les nouvelles compétences acquises pour promouvoir des pratiques durables partagées et approuvées par la communauté éducative.

Step by Step - Première phase : janvier 2024 à octobre 2024 – Analyse de base et co-conception du programme de formation

L'objectif principal du projet est de planifier la conception et la mise en œuvre du programme de formation et des activités d'apprentissage pratiques axées sur la requalification et l'amélioration des compétences des éducateurs d'adultes sur les compétences vertes et numériques.

Le programme de formation vise à offrir aux participants des suggestions méthodologiques et des outils utiles leur permettant de construire des ateliers intégrant la dimension écologique et la dimension numérique.

Les activités du lot de travail sont les suivantes :

1) Définir une méthodologie de recherche et d'évaluation et partage des meilleures pratiques. Le jeu de données collecté se réfère à une approche multi-parties prenantes incluant des organismes de





formation et des centres environnementaux, des écoles et des associations actives dans des secteurs identifiés comme étant les plus pertinents pour les activités des partenaires.

2) Identification des besoins et des lacunes pour améliorer et requalifier les compétences vertes et numériques des éducateurs, bénévoles, jeunes adultes afin de développer des besoins techniques et d'apprentissage et d'assurer des modèles de transition vers la transition verte et numérique.

3) Étudier un cadre d'apprentissage dans lequel les langages naturels et médiatiques peuvent dialoguer pour soutenir la complexité des parcours éducatifs, de manière flexible et inclusive, adaptée aux apprenants adultes (éducateurs, bénévoles, stagiaires, familles les plus vulnérables).

4) Co-conception de formations éco-numériques permettant des expériences immersives, grâce à la construction de cadres interactifs et engageants ; transformationnels, stimulant des moments éducatifs créatifs et innovants basés sur des fondements scientifiques solides ; inclusifs, car ils seront adaptés au groupe qu'ils sont conçus pour impliquer.

Ce rapport se concentre sur les résultats des points 2.1, 2.2 et 2.3 qui serviront de recommandations pour la construction de la formation éco-numérique des éducateurs et des activités clés en main.





Analyse du contexte – Meilleures pratiques

Tout d'abord, le consortium a décidé d'identifier des bonnes pratiques en établissant un cadre afin que chaque partenaire puisse le remplir de manière homogène.

La FAL 19 est un nouvel acteur dans Erasmus+ et, pour Stripes, il s'agit du deuxième projet Erasmus+. Ce travail a également été effectué pour mieux connaître les organisations et leurs activités globales et réseaux. LENA, qui a de l'expérience, soutient les deux partenaires en matière de normes de qualité.

Chaque partenaire a collecté au moins trois bonnes pratiques (formations, outils, activités) et a identifié les acteurs éducatifs qui les organisent. L'objectif n'était pas de mener une recherche exhaustive, mais plutôt d'identifier au sein des organisations et des pays respectifs des acteurs éducatifs dont les pratiques écologiques et numériques pourraient être inspirantes et/ou interconnectées avec les activités et les résultats du projet.

Nos constatations ont montré que des outils et des formations sur l'écologie et/ou le numérique ont été développés pour différents types de publics.

Cependant, le consortium a constaté qu'il est difficile de rassembler tous ces outils, activités, méthodologies et de former les éducateurs à leur utilisation. Atteindre ceux qui forment et soutiennent les adultes et leur donner accès à des formations de requalification est un défi majeur. Le consortium a donc décidé de rassembler ces bonnes pratiques et de les inclure dans les activités clés en main et/ou la formation pour permettre aux éducateurs d'adultes d'avoir accès à des outils accessibles mais peu connus.

Analyse du contexte – Enquêtes

Afin de produire des ressources intéressantes et efficaces, le consortium a décidé de lancer une enquête pour recueillir des avis de la part des acteurs éducatifs avant la conception des ressources.

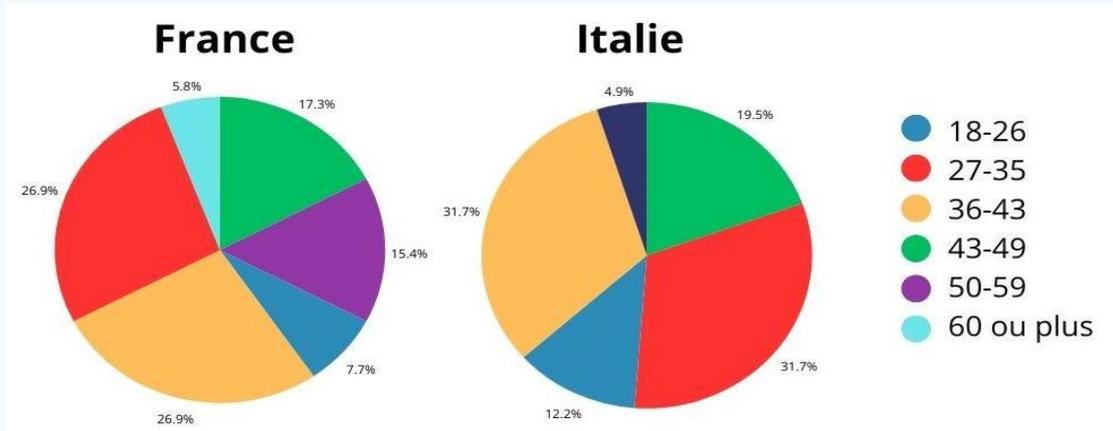
Nous avons proposé deux enquêtes (une en français et une en italien) pour recueillir des données sur les personnes susceptibles d'être intéressées par les activités du projet.

Les enquêtes ont été publiées en ligne et diffusées sur les plateformes des associations et la page du projet sur LinkedIn <https://www.linkedin.com/showcase/step-by-step-cesd/> au cours des mois de juin et juillet.

93 acteurs éducatifs ont répondu à l'enquête :

- France : 52 personnes
- Italie : 41 personnes



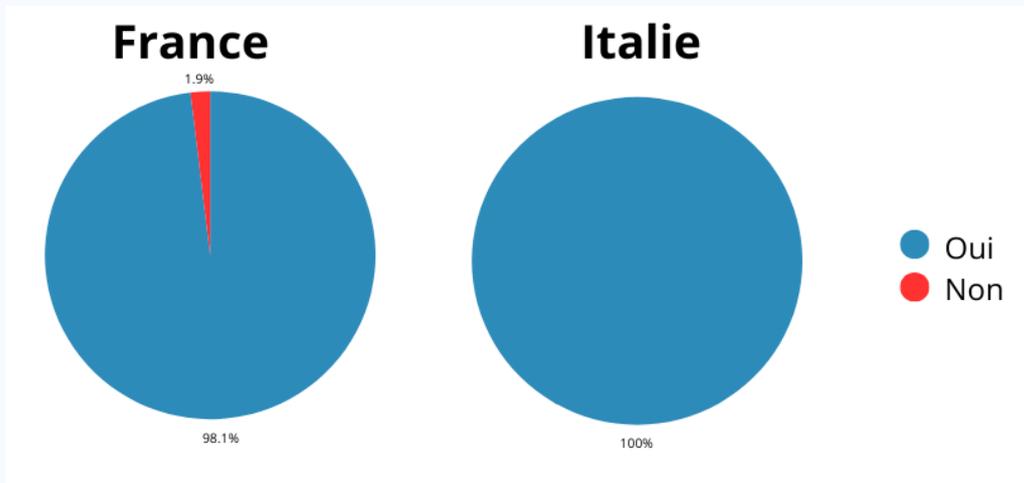


79,5 % des participants étaient des femmes et la plupart d'entre eux avaient au moins deux à trois années d'études universitaires.

Les participants comprenaient des animateurs de jeunesse, des formateurs, des spécialistes de l'éducation, des responsables et aussi des volontaires en service civique (spécifiquement en France).

Certains travaillaient dans le domaine depuis plus de 16 ans, tandis que d'autres avaient une expérience de 1 à 2 ans, offrant ainsi un panel diversifié et riche.

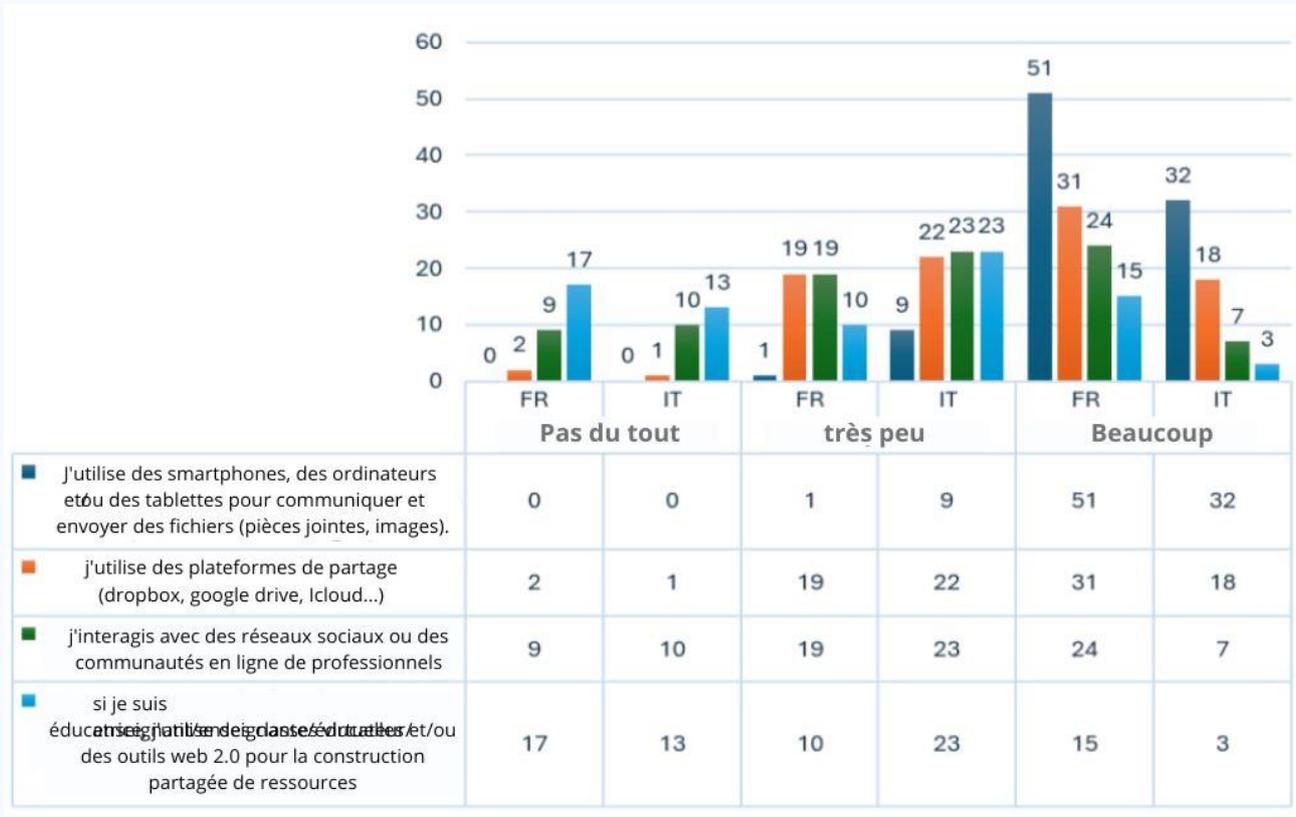
Vous trouverez ici un retour global des réponses.



Littératie Informationnelle :

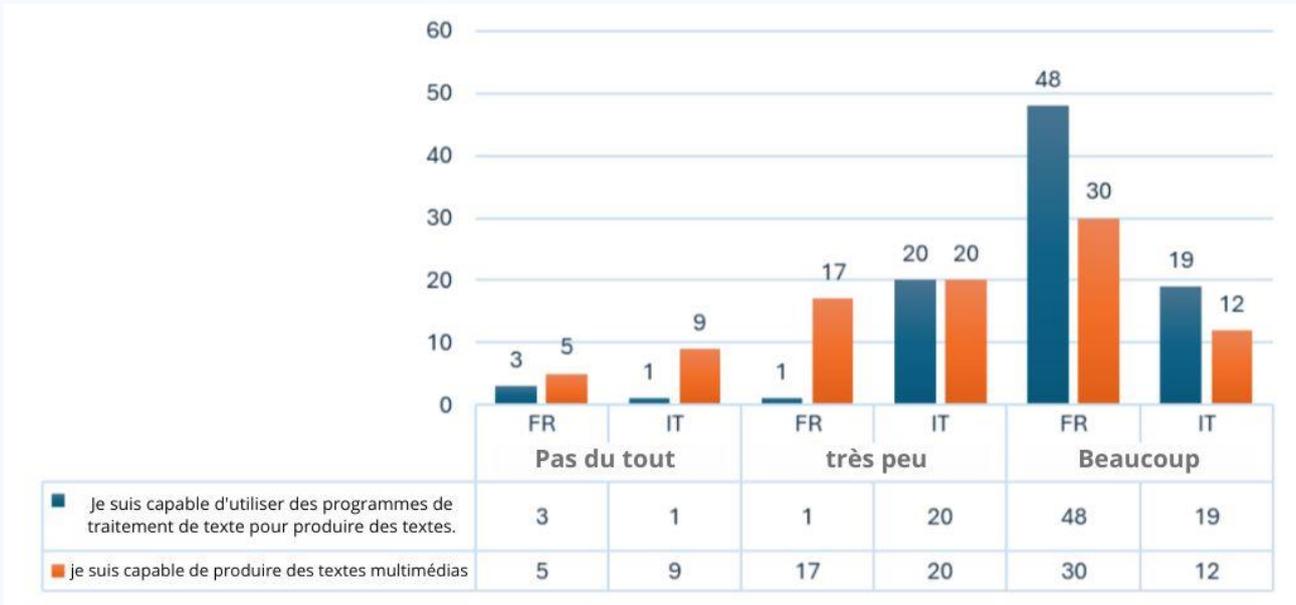
La majorité des participants ont estimé pouvoir rechercher des informations en ligne et comparer différentes sources pour évaluer la fiabilité des informations. Toutefois, certains ont pris conscience que ce type de formation est très utile et « jamais suffisant ».

Communication et collaboration

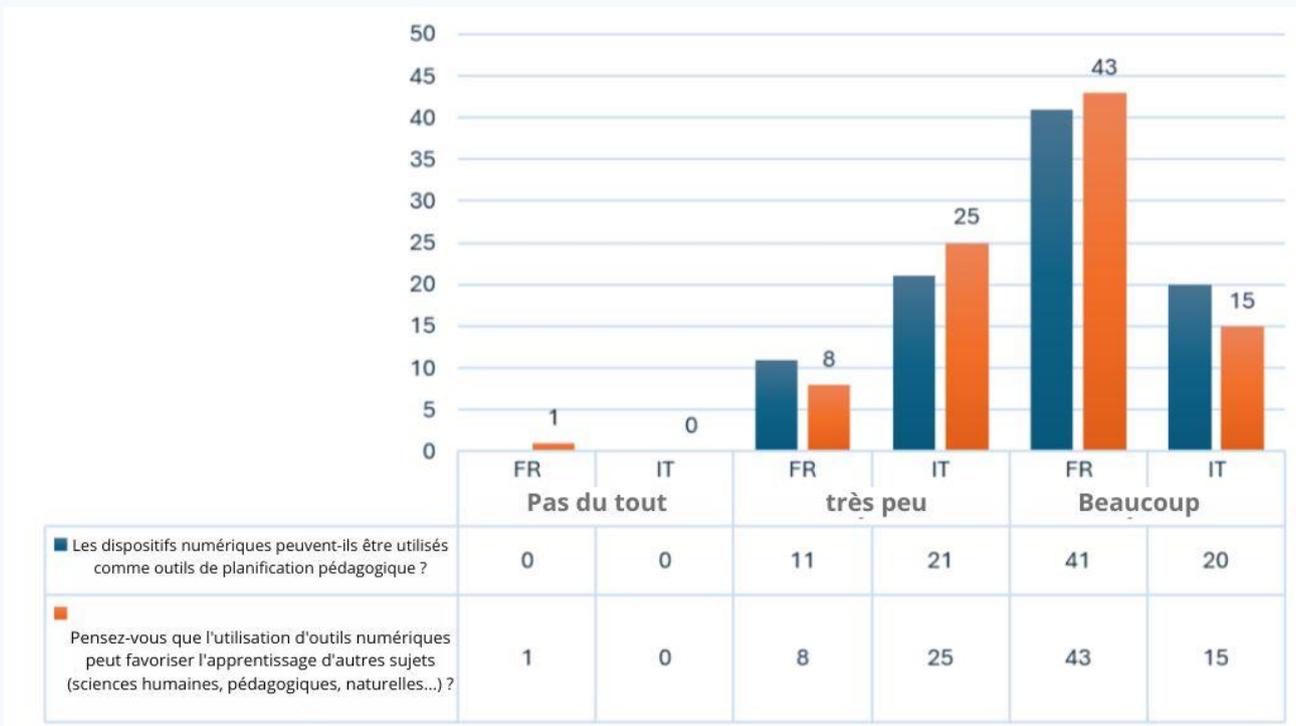


Les réponses à ces questions ont montré que tous les acteurs éducatifs n'ont pas l'habitude de travailler avec leur téléphone, les réseaux sociaux et les plateformes numériques pour un usage personnel ou pour former et soutenir leur public.

De plus, la création de contenu numérique n'est pas un outil communément utilisé par les éducateurs en raison d'un manque de formation et/ou de pratique.



Quant aux outils numériques éducatifs, la majorité des répondants pensent que les appareils numériques peuvent être utiles pour la planification éducative et pour travailler sur plusieurs sujets.



Les répondants ont été interrogés sur les raisons positives d'utiliser des appareils numériques. Globalement, les répondants français et italiens soulignent l'importance de l'accessibilité numérique



dans l'éducation, qui favorise l'équité et l'inclusion. L'apprentissage interactif améliore l'engagement et le plaisir des apprenants tout en favorisant la littératie numérique et la citoyenneté responsable.

Les outils numériques sont rentables et permettent un accès flexible et à tout moment aux ressources. Ils facilitent la collaboration et le développement cognitif, soutenant à la fois les compétences techniques et relationnelles. De plus, ces technologies connectent les apprenants à l'échelle mondiale, stimulant la créativité et l'innovation.

En ce qui concerne les aspects négatifs, les répondants français et italiens soulignent plusieurs défis associés aux technologies numériques dans l'éducation.

L'accessibilité reste un enjeu majeur, car tous les apprenants n'ont pas un accès égal aux appareils, notamment dans les zones rurales. Le temps d'écran excessif peut entraîner des problèmes de santé, un isolement social et une diminution des interactions en face à face. La dépendance croissante aux outils numériques suscite des préoccupations concernant l'addiction et les compétences en pensée critique en raison de la prévalence d'informations non vérifiées.

De nombreux utilisateurs trouvent les technologies numériques complexes, nécessitant des investissements en formation et en soutien. Le coût économique des équipements peut également aggraver les inégalités.

Enfin, l'impact environnemental des pratiques numériques pose des questions de durabilité. Les interactions numériques peuvent remplacer des relations significatives, affectant l'empathie et la communication. En fin de compte, un équilibre entre les méthodes d'apprentissage numériques et traditionnelles est essentiel pour une éducation holistique.

Éducation en plein air

Les répondants ont été interrogés sur les avantages de la réalisation d'activités éducatives en plein air.

Les répondants français et italiens mettent en avant les bénéfices de l'éducation en plein air pour l'amélioration de l'apprentissage. L'engagement dans la nature augmente la sensibilisation à la biodiversité et favorise le bien-être physique et mental. Les environnements extérieurs encouragent la participation active, la créativité et le développement social des apprenants. Rompre avec les salles de classe traditionnelles stimule l'exploration et la découverte de soi. En fin de compte, l'éducation en plein air relie les expériences réelles aux connaissances académiques, enrichissant le processus d'apprentissage global.

Concernant le développement des compétences sociales et émotionnelles, les réponses ont souligné les avantages transformateurs de l'éducation en plein air pour le développement personnel et social. L'interaction avec la nature favorise le respect de l'environnement et améliore les relations interpersonnelles. Les environnements extérieurs encouragent un apprentissage pratique, stimulant la



créativité et l'exploration. Les participants bénéficient d'une plus grande liberté d'expression, renforçant la confiance en soi et réduisant le stress.

En fin de compte, l'éducation en plein air promeut l'engagement communautaire et développe des compétences de vie essentielles comme la résilience et l'adaptabilité.

Les répondants ont été interrogés sur la possibilité d'intégrer efficacement l'éducation en plein air dans les programmes de formation existants.



La majorité des participants, en particulier ceux de France, estiment que l'intégration de l'éducation en plein air dans les programmes de formation est une action réalisable.

Le rôle des enseignants et des éducateurs dans la mise en œuvre réussie des programmes d'éducation en plein air est crucial. Tous les participants insistent sur la nécessité de former les éducateurs à l'éducation en plein air pour enrichir l'apprentissage. Les éducateurs doivent adapter les programmes pour y intégrer des activités pratiques et engageantes qui favorisent la créativité. La planification active et la collaboration sont essentielles pour créer des environnements extérieurs favorables. La sécurité et des objectifs clairs sont cruciaux pour des expériences en plein air réussies. Globalement, la connexion avec la nature enrichit le processus éducatif et encourage l'exploration.

Expériences éducatives avec des outils de connexion éducative entre la nature et le numérique.

	Oui		Non	
	FR	IT	FR	IT
Avez-vous de l'expérience dans la conduite d'ateliers créatifs et éducatifs avec des enfants, des jeunes, des adultes, des seniors ?	42	27	10	14

	Oui		Non	
	FR	IT	FR	IT
Avez-vous déjà expérimenté des activités utilisant des outils numériques pour découvrir la beauté de la nature, dans des environnements naturels ?	12	24	40	16

Comme nous l'observons dans les réponses à ces questions, la majorité des répondants à l'enquête ont de l'expérience dans la conduite d'ateliers, mais moins de la moitié utilisent des outils numériques dans leurs activités écologiques.

Ceux qui utilisent des outils numériques ont partagé les outils qu'ils utilisent le plus facilement dans leurs activités écologiques.

Les répondants proposent une gamme d'ateliers créatifs et éducatifs pour des groupes d'âges variés, allant des jeunes enfants aux adultes. En France, les activités incluent l'éducation numérique, la sensibilisation à l'environnement et les arts créatifs tels que les arts plastiques et le théâtre. L'Italie se concentre sur des ateliers sensoriels et créatifs utilisant des matériaux naturels, favorisant l'autonomie et les compétences sociales. Les deux pays soulignent l'importance de l'apprentissage pratique et de la construction de liens sociaux, avec des activités adaptées aux différents besoins et contextes. Dans l'ensemble, ces initiatives visent à promouvoir le bien-être, la créativité et la conscience environnementale parmi les participants. Cependant, les outils numériques ne sont pas une norme commune et le niveau de compréhension et d'utilisation varie considérablement d'un répondant à l'autre.

Besoins en formation des participants

	FR	IT
Éducation aux médias et littératie médiatique	15	9
Éducation en plein air et en intérieur	20	21
Didactique en laboratoire	10	6
Conception d'environnements multimédias, outils et stratégies	18	16
Immersion et langages expressifs	13	15
Agenda 2030 et Objectifs de Développement Durable (ODD)	14	7
Compréhension des enjeux environnementaux	8	7
Pratiques durables principales	11	5
Éducation en plein air : repenser les interventions pédagogiques dans la nature avec des outils numériques	26	23
Adaptation aux nouvelles technologies	19	14
Apprentissage basé sur des projets verts et numériques	17	21
Collaboration en ligne	15	11
Considérations éthiques en matière de durabilité	18	6
Je ne considère pas qu'il soit nécessaire d'approfondir	1	0



Analyse générale des résultats de l'enquête

Les participants ont exprimé une confiance dans l'utilisation des outils numériques, tout en reconnaissant le besoin de formation continue. Bien que de nombreux éducateurs ne soient pas familiers avec l'utilisation des outils numériques pour la création de contenu, ils en perçoivent les avantages potentiels, notamment en termes d'accessibilité et d'engagement dans l'éducation. Cependant, des défis tels que l'accès inégal aux technologies et les risques pour la santé liée à un temps d'écran excessif ont été notés.

L'éducation en plein air a été mise en avant pour ses effets positifs sur le bien-être, les compétences sociales et les liens avec le monde réel. La majorité des participants pensent que cette approche peut être intégrée efficacement dans les programmes de formation, en insistant sur l'importance de la formation des éducateurs.

Les résultats de l'enquête révèlent un fort intérêt pour des formations complémentaires dans des domaines tels que la littératie médiatique, l'éducation en plein air et l'adaptation aux outils numériques, confirmant ainsi l'intérêt des éducateurs pour des méthodologies innovantes qui relient l'écologie et la technologie.





Analyse du contexte – Groupes de discussion

Le consortium a souhaité intégrer dès le début du projet des parties prenantes, des spécialistes de l'éducation travaillant dans des organisations du tiers secteur et des réseaux. Trois groupes de discussion ont été organisés (deux en France et un en Italie) dans le but de consulter et d'obtenir les points de vue de ces acteurs sur les objectifs et les résultats à atteindre dans le cadre du lot de travail 2, ainsi que sur l'ensemble du projet.

L'objectif était également d'inviter les participants à suivre le projet et, si possible, à participer à des moments clés (formations et événements multiplicateurs).

Nombre total de participants : 33

Types d'organisations : associations (locales, départementales, régionales), représentants du ministère de l'éducation, organisations de la société civile (fondations, entreprises...).

Retour des groupes de discussion

Programme de formation

Les participants ont salué le programme de formation pour sa richesse et sa complétude, tout en notant la nécessité de certaines améliorations. Les suggestions clés incluaient :

- L'incorporation de l'intelligence artificielle dans le programme.
- Construire une formation qui inclut à la fois des éléments théoriques et des activités pratiques, offrant des exercices où la dimension éco-numérique peut être appliquée immédiatement.
- Structurer les modules de manière progressive pour créer un parcours d'apprentissage clair.
- Permettre des temps d'auto-apprentissage (MOOC ?) et mélanger les sessions en visioconférence avec des sessions en présentiel, ou créer des guides/tutoriels sur l'utilisation de base des outils numériques sélectionnés (de l'utilisation des instruments à un aperçu des plateformes utiles pour la présentation et la diffusion des résultats) qui demeurent consultables par les participants.
- Incorporer un test d'auto-évaluation pour un apprentissage personnalisé et prioriser les modules de formation par pertinence.
- Diviser le projet en deux parties : méthodes d'enseignement innovantes et le parcours de formation lui-même, avec des approches d'apprentissage variées.
- Organiser des ateliers de réflexion sur la combinaison des activités numériques et des éléments naturels, pour aller au-delà de la perception du numérique comme opposé et ennemi de la nature.



- Proposer une structure articulée des activités de formation, répétable et adaptable aux différentes expériences éco-numériques destinées aux élèves, aux membres de la famille, et aux participants aux ateliers éducatifs de différents âges.
- Introduire des éléments engageants comme des jeux d'évasion et des activités de science participative (ex. : comptage des espèces) pour maintenir l'intérêt des participants.
- S'assurer que les participants aient un intérêt ou une expérience de base en numérique.

Accessibilité : un accent supplémentaire doit être mis sur ce point.

- Concentrer les premiers modules sur des échanges pratiques, avec le cinquième module introduisant les outils numériques.
- Proposer des outils numériques conviviaux pour les éducateurs moins familiers avec la technologie.
- Souligner les pratiques numériques éthiques et la sensibilisation environnementale dans la formation.
- Pratiquer l'utilisation des outils numériques pendant la formation pour une meilleure compréhension.

Échanges entre pairs : à intégrer au programme.

Mettre en place des évaluations pour améliorer en continu les modules.

Commentaires sur les modules :

- **Éco-citoyenneté** : Focus limité ; il serait utile d'inclure des sujets plus larges tels que les habitudes de consommation et les ODD, notamment dans le module 3.
- **Module 7 sur la collaboration en ligne** : facilite l'échange de pratiques entre pays.

Activités pratiques

Les participants ont proposé des outils efficaces pour les éducateurs. Les recommandations comprenaient :

- Promouvoir des jeux/outils éducatifs existants pour faciliter l'accès.
- Utiliser les meilleures pratiques identifiées dans le projet pour les activités pratiques.
- Développer de nouvelles activités pour combler les lacunes identifiées, notamment en matière d'initiatives numériques bas carbone.
- Créer des formulaires d'évaluation ou des jeux permettant aux participants d'évaluer les activités menées par les éducateurs.



Projet global

Le projet a été perçu comme ambitieux et une opportunité précieuse pour améliorer les pratiques éducatives. Les recommandations incluaient :

- Utiliser des outils numériques pour la sensibilisation éthique à l'environnement, en mettant l'accent sur la cohérence du projet.
- Permettre aux éducateurs d'améliorer leurs compétences et de tester de nouveaux outils pendant la formation.
- Garantir l'engagement des éducateurs tout au long du projet en tant que testeurs et multiplicateurs.
- Créer une liste de diffusion pour tenir les parties prenantes informées des avancées.
- Maintenir une communication régulière tous les trois mois via les réseaux sociaux et des présentations.
- Utiliser la plateforme EPALE pour diffuser les résultats.

Les participants des groupes de discussion ont exprimé leur satisfaction de contribuer au développement du projet. Certaines organisations ont manifesté leur intérêt pour envoyer des éducateurs pour tester la formation, et toutes souhaitaient recevoir des mises à jour régulières et accéder aux ressources. La méthode collaborative de discussion a apporté des perspectives précieuses et un engagement partagé pour la réussite du projet.

Analyse générale des retours des groupes de discussion

Les discussions des groupes ont mené à plusieurs recommandations concrètes pour le programme de formation, incluant l'incorporation de l'intelligence artificielle, une voie d'apprentissage plus structurée, et l'introduction d'éléments engageants tels que des jeux d'évasion et des projets de science participative. En outre, l'accent mis sur l'éco-citoyenneté et l'accessibilité pour tous les participants a été jugé crucial.

Conclusion

Sur la base des résultats complets des enquêtes et des discussions des groupes de travail, il est évident que, bien que les éducateurs montrent une confiance dans l'utilisation des outils numériques, il reste un besoin important de formation et de soutien continu. La reconnaissance des avantages potentiels





de ces outils, tels que l'amélioration de l'accessibilité et de l'engagement, souligne une tendance encourageante vers des méthodologies d'enseignement innovantes. Cependant, des défis tels que l'accès inégal aux technologies et les préoccupations de santé liées au temps d'écran excessif doivent être abordés pour promouvoir un environnement éducatif inclusif et équilibré.

L'accent mis sur l'éducation en plein air souligne également la nécessité de lier la sensibilisation écologique à la littératie numérique, les participants exprimant un soutien fort pour l'intégration des expériences en plein air dans les programmes de formation. Cette intégration peut renforcer les capacités des éducateurs et favoriser le bien-être des apprenants.

Les retours des groupes de discussion ont fourni des perspectives précieuses pour améliorer le programme de formation. Les recommandations clés incluent l'incorporation de l'intelligence artificielle, la structuration des modules pour un apprentissage progressif et l'introduction d'activités engageantes telles que des jeux d'évasion et des projets de science participative. L'accent mis sur des activités pratiques et stimulantes montre un engagement à rendre l'apprentissage efficace et agréable.

Dans l'ensemble, ces résultats montrent un fort intérêt des éducateurs pour l'adoption de méthodologies innovantes qui fusionnent l'écologie et la technologie. En abordant les défis identifiés et en mettant en œuvre les améliorations suggérées, le projet peut améliorer de manière significative les pratiques et les résultats éducatifs. L'esprit collaboratif reflété dans les discussions des groupes de travail indique un engagement partagé pour la réussite du projet, ouvrant la voie à une implication et un développement continu dans l'éducation éco-numérique.

Annexes





Best practices

Survey report complete

Focus groups' report

