





MODULE 3 : INTRODUCTION AUX STRATÉGIES D'ENGAGEMENT DANS LES ENVIRONNEMENTS NUMÉRIQUES

PLAN DU COURS

Nom de l'atelier	Connaître les stratégies d'engagement dans les environnements numériques
Groupe cible	Formateurs d'adultes
Objectifs	<ul style="list-style-type: none">● Comprendre l'importance de l'engagement dans les environnements d'apprentissage numériques.● Explorer diverses stratégies d'engagement applicables à l'éducation des adultes dans les environnements numériques.● Apprendre à appliquer efficacement les stratégies d'engagement pour améliorer les résultats de l'apprentissage.● Développer les compétences nécessaires pour adapter les stratégies d'engagement en fonction des besoins et des préférences des apprenants.● Favoriser un environnement de collaboration pour le partage d'expériences et de bonnes pratiques entre les éducateurs d'adultes.
Durée	6 heures en format F2F (6x45 minutes)
Sujets	<ul style="list-style-type: none">● Session 1 : Introduction à l'engagement dans les environnements numériques ;● Session 2 : Concevoir des expériences d'apprentissage engageantes ;● Session 3 : Communication et interaction ;● Session 4 : Gamification et motivation

	<ul style="list-style-type: none"> ● Session 5 : Évaluation et retour d'information ● Session 6 : Adapter les stratégies d'engagement
Préparation	<ul style="list-style-type: none"> ● Trouvez une salle avec des chaises et des tables, des ordinateurs (pas indispensables, des téléphones ou des ordinateurs personnels suffisent), un projecteur et toute autre installation technique nécessaire. Réservez-la au moins deux mois avant le séminaire. ● Trouver des instructeurs pour les activités de l'atelier ; ● Trouver et informer les participants du but de l'atelier, de ses objectifs et du programme à suivre. En outre, préciser-leur qu'ils n'ont pas besoin d'avoir une expérience ou des connaissances particulières dans les domaines qu'ils formeront. ● Prévoyez un service de restauration pour les pauses café et déjeuner ou fournissez des informations sur les possibilités de restauration à proximité. ● Partagez le matériel d'apprentissage et la présentation avec les participants après l'atelier ;

Plan du cours en format F2F

N.	Thèmes / Activités	Durée (en minutes)	Méthodes	Équipement & Matériels
1	<p>Session 1 : Explorer l'importance de l'engagement dans l'apprentissage numérique.</p> <p>Activités :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Présentation de l'atelier et de ses objectifs ; 2. Brise-glace ; 3. Présentation de l'importance de l'engagement dans l'apprentissage numérique ; 4. Discussion de groupe sur les défis et les opportunités de l'engagement ; 5. Questions et réponses et résumé. 	<p>45 minutes:</p> <p>5min</p> <p>5min</p> <p>10min</p> <p>15min</p> <p>10min</p>	Présentation, discussion de groupe, brise-glace, articles sur les thèmes suivants	Projecteur/écran, présentation, marqueurs, tableau de papier

2	<p>Session 2 : Appliquer les principes de la conception pédagogique pour améliorer l'engagement des apprenants adultes difficiles à atteindre.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Récapitulation de la session précédente ; 2. Présentation des principes de conception pédagogique pour l'engagement ; 3. Activité en petits groupes : Conception d'une mini-leçon à l'aide des modèles fournis ; 4. Partage en groupe et retour d'information ; 	<p>45 minutes:</p> <p>5min</p> <p>15min</p> <p>20min</p> <p>5min</p>	Présentation, activité de groupe	Projecteur/écran, ordinateurs portables/tablettes/smartphones, modèles de conception
3	<p>Session 3 : Renforcer l'engagement par une communication et une interaction efficaces. Stratégies pour engager les apprenants adultes difficiles à atteindre par le biais des plateformes de médias sociaux</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Récapitulation de la session précédente ; 2. Présentation des stratégies de communication dans l'éducation numérique ; 3. Sondage interactif : Discussion sur les outils de communication et les plateformes de médias sociaux préférés ; 4. Discussion de groupe : Partage d'expériences et de défis ; 5. Questions et réponses et synthèse. 	<p>45 minutes:</p> <p>5min</p> <p>15min</p> <p>10min</p> <p>10min</p> <p>5min</p>	Présentation, discussion de groupe, outils interactifs	Projecteur/écran, ordinateurs portables/tablettes/smartphones, outil de sondage interactif (Mentimeter, Padlet, Google Jamboard, Kahoot).

4	<p>Pause</p> <p>Profitez de votre temps libre pour prendre un café !</p>	<p>20 minutes</p>		
5	<p>Session 4 : Explorer le rôle de la gamification dans la promotion de l'engagement et de la motivation.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Récapitulation de la session précédente ; 2. Présentation des principes de la gamification et de la motivation ; 3. Activité en petits groupes : Conception d'une activité d'apprentissage ludique ; 4. Partage et discussion en groupe. 	<p>45 minutes:</p> <p>5min</p> <p>15min</p> <p>20min</p> <p>5min</p>	<p>Présentation, activité en petits groupes</p>	<p>Projecteur/écran, marqueurs, ressources de gamification</p>
6	<p>Session 5 : Utiliser l'évaluation et le retour d'information pour stimuler l'engagement.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Récapitulation de la session précédente ; 2. Présentation des stratégies d'évaluation et d'un retour d'information efficace ; 3. Jeu de rôle : Pratique du retour d'information dans un environnement numérique ("évolution du rôle de l'éducateur") ; 4. Discussion en groupe : partage des idées et des défis 	<p>45 minutes:</p> <p>5min</p> <p>15min</p> <p>15min</p> <p>10min</p>	<p>Présentation, jeu de rôle, discussion de groupe</p>	<p>Projecteur/écran, ordinateurs portables/tablettes/smartphones, choisir un environnement numérique pour donner et recevoir un retour d'information.</p>
7	<p>Session 6 : Personnaliser les stratégies d'engagement pour répondre aux divers besoins des apprenants.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Récapitulation de la session précédente ; 	<p>45 minutes:</p> <p>5min</p>	<p>Présentation, activité collaborative</p>	<p>Projecteur/écran, tableau de conférence, marqueurs</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Présentation des stratégies de personnalisation et d'adaptation ; 3. Activité collaborative : Partage et amélioration des plans d'engagement individualisés ; 4. Partage en groupe et synthèse 	<p>15min</p> <p>20min</p> <p>5min</p>		
8	<p>FAQ et conclusion</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. FAQ - L'animateur invite les participants à poser toutes les questions relatives au contenu de l'atelier d'aujourd'hui. 2. Retour d'information - L'animateur demande aux participants de fournir un retour d'information informel en posant des questions telles que : Qu'avez-vous appris aujourd'hui ? Comment pouvez-vous utiliser vos nouvelles connaissances et compétences à l'avenir ? 3. Ensuite, l'animateur distribue des questionnaires d'évaluation imprimés ou en ligne et demande aux participants de les remplir. 4. Enfin, l'animateur remercie les participants pour leur participation aujourd'hui et les invite à assister au prochain atelier. 	<p>15 minutes:</p> <p>5min</p> <p>5min</p> <p>5min</p>	<p>Discussion</p> <p>Evaluation</p>	<p>Ordinateur portable</p> <p>Smartphones</p> <p>Projecteur</p> <p>Présentation PowerPoint</p> <p>Formulaire d'évaluation</p>
Durée totale		6 heures 35min (1 heure académique = 45 minutes ; + pause et conclusion)		
Matériel pédagogique pour l'enseignement du F2F		Présentation, documents, modèles de conception, scénarios de communication, grilles d'évaluation, exemples de gamification, modèle de plan d'engagement, plan de cours, formulaire d'évaluation.		

Ressources

Ordinateur, smartphones/ordinateurs, vidéoprojecteur/écran, articles en ligne, études de cas, ressources de conception pédagogique, outils de gamification, plates-formes de sondage interactives, plates-formes d'évaluation et guides de stratégies de communication, marqueurs, tableaux à feuilles mobiles.

ONE STEP UP



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et les opinions exprimés sont ceux des auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence nationale. Ni l'Union européenne ni l'Agence nationale ne peuvent en être tenues pour responsables. Numéro de projet : 2022-1-LT01-KA220-ADU-000085898