



**ONE**

**STEP**

**UP**

# RESSOURCES DE MICRO-APPRENTISSAGE POUR RÉENGAGER LES APPRENANTS ADULTES PEU QUALIFIÉS DANS L'ÉDUCATION ET LA FORMATION

## Manuel pour l'éducateur d'adultes

### Plan de cours

L'objectif de ce petit manuel est de vous aider, en tant qu'éducateur expérimenté travaillant avec des apprenants adultes peu qualifiés et marginalisés, ayant des besoins divers, à utiliser les ressources vidéo et les fiches d'activité fournies dans la Suite de ressources de micro-apprentissage pour remobiliser les apprenants adultes dans votre centre et dans votre communauté. Ce petit manuel vous fournira des informations générales sur le sujet abordé dans la ressource vidéo et des conseils pour vous aider à introduire et à mettre en œuvre l'activité d'accompagnement avec les apprenants adultes de votre groupe. L'activité qui a été développée pour accompagner les ressources vidéo a pour but d'approfondir leur compréhension du sujet abordé dans ces ressources. Enfin, ce manuel vous présentera également des questions de débriefing que vous pourrez utiliser dans votre groupe d'apprenants adultes pour évaluer la convivialité et la qualité de l'activité que vous avez réalisée avec eux.

Le sujet de ce manuel concerne les ressources vidéo *Les compétences numériques à travers le sport et les loisirs*.

### Introduction à la thématique

L'amélioration des compétences numériques par le biais du sport et des loisirs offre une approche unique et attrayante pour permettre aux adultes peu qualifiés d'entrer dans l'ère numérique. En intégrant la technologie à leurs passions, ces personnes peuvent acquérir de précieuses compétences numériques tout en s'adonnant à des activités qu'elles aiment. Qu'il s'agisse d'utiliser des applications de fitness pour suivre les progrès réalisés dans le cadre d'une activité sportive, de maîtriser la photographie numérique dans le cadre d'un passe-temps ou d'explorer des communautés en ligne liées à des centres d'intérêt, cette fusion offre des expériences d'apprentissage pratiques. Les avantages sont doubles : les adultes peu qualifiés acquièrent une culture numérique essentielle qui leur permet de naviguer en toute confiance dans le paysage numérique, et leur bien-être s'améliore grâce à une participation accrue à des passe-temps épanouissants. Cette intégration favorise non seulement le sentiment d'accomplissement, mais aussi l'apprentissage continu, ce qui ouvre de nouvelles perspectives de développement personnel et de carrière.

### Introduction à l'activité

À l'aide de l'étude de cas, les apprenants découvriront le projet Erasmus+ @homeWork qui vise à autonomiser les femmes inactives et les femmes au foyer en améliorant leurs compétences en matière d'utilisation de smartphones, de tablettes et d'ordinateurs. Le projet vise à leur permettre de développer des compétences dans le domaine de la création de mode en tant que hobby. Les apprenants ont également la possibilité d'essayer l'activité « Explorer la technologie dans le sport et les loisirs » qui leur permettra de combiner leurs compétences numériques avec leurs sports et leurs loisirs préférés, en encourageant la créativité, l'innovation et les compétences numériques.

### Utiliser cette ressource avec un groupe

Pour utiliser cette ressource avec les apprenants adultes de votre groupe, nous vous recommandons de commencer par leur montrer la ressource vidéo pour introduire le thème de la Compétence numérique à travers les sports et les loisirs. Cette vidéo aidera les apprenants à comprendre le sujet avant de commencer l'activité du document de l'apprenant. Une fois qu'ils auront acquis une connaissance générale du thème, ils pourront commencer à travailler sur le photocopié. Pour cela, nous vous recommandons d'imprimer une copie par apprenant. Tout ce dont les apprenants ont besoin pour cette ressource est un stylo pour compléter le photocopié de l'apprenant et un ordinateur pour visionner la vidéo. Il faut compter une heure pour compléter les activités de cette ressource.

### Questions de débriefing

- Quel est le principal enseignement de cette étude de cas et de cette activité que vous avez explorée dans le Manuel de l'apprenant ? Comment pouvez-vous l'appliquer à votre propre vie ou à votre travail ?
- Comment avez-vous trouvé l'activité « Explorer la technologie dans le sport et les loisirs » ? L'avez-vous trouvée utile pour améliorer votre compétence numérique ?
- Comment pensez-vous que les composants numériques peuvent être intégrés dans les sports et les passe-temps ? Avez-vous d'autres idées ?
- Pourquoi pensez-vous qu'il est important d'utiliser les sports et les hobbies pour renforcer vos compétences numériques ? En quoi cela peut-il aider les apprenants ?

# 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