

# **SOURCE : Méthodes d'enseignement et visuelles pour les instructeurs en ligne**

**KA220-ADU - Partenariats de coopération dans le domaine de  
l'éducation des adultes**



# **SOURCE**

**WP5 R5.5 Note d'orientation**



**Cofinancé par  
l'Union européenne**

Co-financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

## Identification du document :

<b>Acronyme du projet</b>	SOURCE
<b>Nom et prénom du projet</b>	SOURCE : Méthodes d'enseignement et visuelles pour les instructeurs en ligne
<b>N° de convention de subvention</b>	<b>2022-1-RS01-Ka220-ADU 000088577</b>
<b>Erasmus+ Programme</b>	<b>KA220-ADU - Partenariats de coopération dans le domaine de l'éducation des adultes</b>
<b>Version du document</b>	0.1 (02.02.2024)
<b>Version(s) précédente(s)</b>	
<b>Niveau de diffusion</b>	Public
<b>Lot de travaux</b>	WP 5 : Diffusion et exploitation
<b>Tâche(s)</b>	R5.5 Note d'orientation
<b>Partenaire responsable</b>	CANDIDE International
<b>Auteur</b>	Efthalia TONTI
<b>Réviseur</b>	CANDIDE International

## Table des matières

Résumé.....	5
Plan stratégique pour la mise en œuvre de la note d'orientation .....	6
Introduction .....	7
L'objectif de SOURCE .....	7
SOURCE Objectifs du projet .....	7
Résultats du projet.....	8
La décomposition de la note d'orientation du projet SOURCE .....	10
Focus sur le projet.....	10
Dimension technologique .....	10
Dimension du contenu .....	11
Dimension pédagogique .....	11
Progrès et réalisations actuels .....	11
Défis et leçons apprises.....	12
Recommandations en matière de politiques.....	12
Investissement dans le développement professionnel continu.....	12
Soutien à l'infrastructure technologique .....	13
Initiatives collaboratives .....	13
Recherche.....	13
Résultats.....	14
Conclusion.....	14

## Index des tableaux

Tableau 1. Liste des résultats des projets des Working Package 1 et 2.....	9
Tableau 2. Liste des résultats des projets du groupe de travail 3. ....	9
Tableau 3. Liste des résultats des projets des groupes de travail 4 et 5. ....	10
Tableau 4. Compétences numériques pertinentes pour les instructeurs en ligne .....	12

## Note d'orientation :

4

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui ne reflète que les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.



# Améliorer les compétences numériques des éducateurs d'adultes

## Résumé

Le document présenté est une note d'orientation pour le projet SOURCE axé sur l'amélioration des compétences numériques des éducateurs d'adultes. Un plan stratégique pour la mise en œuvre de la note d'orientation est présenté au tout début. Le plan stratégique met l'accent sur des initiatives clés telles que la diffusion de la note d'orientation, l'engagement des parties prenantes, la promotion des compétences numériques et le soutien à la mise en œuvre.

Le projet SOURCE vise à aider les enseignants de l'éducation des adultes à acquérir des compétences en matière de dispensation de cours en ligne. Le plan stratégique intègre des objectifs spécifiques alignés sur le plan d'action de l'Union européenne en matière d'éducation numérique et souligne l'importance de la collaboration et du partage des connaissances entre les parties prenantes concernées.

Le document donne un aperçu de l'état d'avancement du projet SOURCE, de ses objectifs et de ses réalisations actuelles. Il met en évidence les trois dimensions cruciales pour une éducation en ligne réussie : technologique, de contenu et pédagogique. La dimension technologique consiste à doter les éducateurs de compétences techniques, tandis que la dimension contenue se concentre sur l'optimisation des supports de formation. La dimension pédagogique met l'accent sur des pratiques pédagogiques innovantes.

Les résultats du projet sont organisés en cinq lots de travail, chacun contribuant à l'atteinte des objectifs du projet. Les défis rencontrés lors de la mise en œuvre, tels que les problèmes de calendrier, mettent en évidence l'importance d'une communication interne efficace. Les recommandations stratégiques comprennent l'investissement dans le perfectionnement professionnel continu, la fourniture d'un soutien en matière d'infrastructure technologique, la promotion d'initiatives collaboratives et l'encouragement de la recherche continue.

Le document conclut en concentrant l'approche proactive du projet SOURCE pour répondre aux besoins changeants de l'éducation numérique. Il souligne l'importance de donner aux éducateurs les moyens de s'épanouir dans des environnements d'apprentissage en ligne et souligne les efforts continus pour contribuer à la mise en place d'un écosystème d'apprentissage en ligne efficace. Une collaboration continue et des investissements stratégiques sont importants pour le succès durable des initiatives d'éducation numérique.

## Plan stratégique pour la mise en œuvre de la note d'orientation

Sur l'amélioration des compétences numériques des éducateurs d'adultes

Le plan stratégique décrit les étapes et les actions nécessaires à la mise en œuvre efficace de la note d'orientation. Il est conçu pour assurer la diffusion d'informations clés, recueillir le soutien des parties prenantes et faciliter l'intégration des compétences numériques des éducateurs d'adultes dans les pratiques éducatives. L'objectif principal de ce plan stratégique est de sensibiliser les éducateurs d'adultes à l'importance des compétences numériques et de plaider en faveur de la réussite de la mise en œuvre des initiatives du projet SOURCE. Le plan stratégique vise à maximiser l'impact de la note d'orientation, à rassurer la collaboration entre les parties prenantes et à promouvoir l'adoption des meilleures pratiques en matière d'éducation numérique concernant les éducateurs d'adultes.

### Initiatives stratégiques

#### 1. Diffusion de la note d'orientation

La note d'orientation sera diffusée aux principales parties prenantes, y compris les éducateurs et les établissements d'enseignement. Divers canaux seront utilisés à cette fin, tels que le site Web du projet SOURCE, les comptes de médias sociaux de SOURCE et les bulletins d'information afin d'atteindre un large public.

#### 2. Engagement des parties prenantes

Des ateliers (en ligne ou en présentiel) seront organisés, afin d'identifier les parties prenantes qui jouent un rôle crucial dans l'élaboration des politiques et des pratiques éducatives et de présenter les conclusions de la note d'orientation afin de solliciter les commentaires des éducateurs et des experts.

L'objectif fondamental de cette procédure sera d'établir une plate-forme collaborative pour des discussions continues et le partage des connaissances entre les parties prenantes.

#### 3. Plaidoyer pour les compétences numériques

Des partenariats seront encouragés avec des associations et des établissements d'enseignement afin de plaider collectivement en faveur de l'importance des compétences numériques dans l'éducation.

#### 4. Soutien à la mise en œuvre

Des conseils et des ressources seront fournis aux établissements d'enseignement intéressés à mettre en œuvre les recommandations énoncées dans le document d'orientation. Ce plan sera régulièrement révisé et mis à jour afin de s'aligner sur les défis émergents dans le domaine de l'éducation numérique et sur le calendrier du projet SOURCE.

En résumé, le plan stratégique est conçu pour guider la mise en œuvre de la note d'orientation, en garantissant une approche systématique et efficace pour améliorer les compétences numériques des éducateurs d'adultes pour des expériences d'apprentissage en ligne attrayantes. En suivant ce plan, le projet SOURCE vise à contribuer de manière significative à l'avancement des pratiques d'éducation numérique à plus grande échelle.

## Introduction

La révolution numérique a transformé le paysage de l'éducation, à l'ère des expériences d'apprentissage en ligne. Les partenaires du consortium SOURCE, qui participent activement à l'offre d'expériences de formation structurées et semi-formelles, ont reconnu le rôle important des éducateurs dans la création d'expériences d'apprentissage en ligne attrayantes. Les partenaires ont convenu que les éducateurs n'ont souvent pas les compétences numériques essentielles nécessaires pour aller au-delà des méthodes d'enseignement en ligne conventionnelles, ce qui bloque la création d'environnements d'apprentissage virtuels dynamiques et participatifs.

Cette note d'orientation vise à articuler les principes qui sous-tendent le projet SOURCE et à souligner son importance pour remédier aux compétences numériques qui font défaut chez les éducateurs. À mesure que le monde numérique évolue dans le paysage éducatif, l'accent mis sur l'autonomisation des éducateurs devient essentiel pour assurer le succès des expériences d'apprentissage en ligne. Cette note donne un aperçu du contexte actuel, des objectifs du projet SOURCE et de son avancement jusqu'à ce stade de développement.

### L'objectif de SOURCE

L'objectif du projet SOURCE est d'aider les enseignants de l'éducation des adultes à acquérir et à valider leurs connaissances et leurs compétences en matière de dispense de cours en ligne dans trois dimensions : technologique, de contenu et pédagogique.

Le projet SOURCE développe une formation en ligne qui répond aux besoins spécifiques des formateurs et des experts pédagogiques. Via le format MOOC, le projet vise à fournir une expérience d'apprentissage en ligne de haute qualité et accessible, favorisant l'acquisition de compétences et de connaissances pertinentes dans le domaine.

Le projet se concentre sur l'utilisation d'Open edX, une technologie innovante dans le domaine de l'éducation en ligne. Open edX est une plateforme open source qui offre une gamme de fonctionnalités interactives, d'outils collaboratifs et d'analyses d'apprentissage. Cette technologie garantit que les participants peuvent bénéficier d'un environnement d'apprentissage attrayant, favorisant la participation active et l'acquisition de connaissances.

### SOURCE Objectifs du projet

S'inscrivant dans le cadre du Plan d'action pour l'éducation numérique (2021-2027) de l'Union européenne et de son objectif de remodeler l'éducation et la formation à l'ère numérique, ce projet vise à soutenir les plans de transformation numérique ciblant spécifiquement les experts de l'éducation des adultes.

**Le projet vise à atteindre les objectifs suivants :**

1. Proposer un profil d'instructeur en ligne basé sur les instruments et cadres politiques de l'UE, en veillant à l'alignement sur les lignes directrices et les normes établies.
2. Impliquer activement les bénéficiaires et les parties prenantes dans toutes les activités du projet, en favorisant la collaboration et en intégrant leurs précieuses idées et perspectives.
3. Mettre en œuvre une approche systématique du processus de conception pédagogique, en veillant à ce qu'un cadre structuré et efficace soit mis en place pour la conception et la prestation d'expériences d'apprentissage en ligne.
4. Créer et développer des ressources éducatives libres (REL) qui donnent la priorité aux expériences d'apprentissage en ligne engageantes et participatives, favorisant l'interactivité et la participation active.
5. Améliorer les compétences numériques et les méthodes d'enseignement des experts de l'éducation des adultes grâce à des initiatives ciblées de perfectionnement et de requalification.
6. Donner aux éducateurs les moyens de devenir des « scientifiques de la conception » capables de piloter leur propre apprentissage de manière indépendante et de diriger la transformation numérique, en englobant les compétences, les attitudes et les connaissances.
7. Formuler des recommandations politiques sur les technologies éducatives, en offrant des conseils sur leur intégration et leur utilisation afin de soutenir les initiatives d'éducation numérique aux niveaux national et européen.

À travers ces objectifs, le projet vise à contribuer à l'avancement de l'éducation numérique dans le secteur de l'éducation des adultes, en s'alignant sur les politiques de l'UE et en favorisant le développement d'éducateurs compétents et compétents en matière de numérique.

### Résultats du projet

L'un des principaux résultats du projet est le développement de l'identité visuelle du projet. Cela comprend la conception et le développement du site Web, des logos, des dépliants, des bulletins d'information et des comptes de médias sociaux de SOURCE, tous traduits dans toutes les langues respectives des partenaires. Ces éléments visuels seront utilisés tout au long de la durée du projet pour communiquer efficacement l'information du projet.

Six journées nationales d'information seront organisées, axées sur la présentation de l'ensemble des outils et ressources développés par le projet. Ces journées d'information servent de plate-forme pour présenter les résultats du projet et serviront également d'activité de présentation pour attirer les participants au MOOC SOURCE.

Le projet SOURCE produit également deux brèves notes d'orientation qui se concentrent sur l'utilisation d'instruments de l'UE tels que DigCompEdu, e-CF et ESCO. Ces notes montreront comment ces instruments peuvent être utilisés pour identifier les lacunes en matière de compétences et recommander des extensions ou des mises à jour du profil des instructeurs en ligne.



De plus, un référentiel numérique est créé pour compiler et présenter les tendances liées aux technologies éducatives et aux méthodes d'enseignement ou d'apprentissage innovantes. Ce référentiel, appelé dans le cadre de ce projet « Innovation Watch », constitue une ressource facilement compréhensible et digeste pour accéder à l'information dans ce domaine.

Dans l'ensemble, ces résultats contribuent à la diffusion efficace des résultats du projet, à la sensibilisation, à la promotion de la collaboration et à la facilitation de l'adoption des meilleures pratiques dans le domaine de l'éducation en ligne.

Les résultats du projet SOURCE sont organisés en cinq groupes de travail (GT), chacun axé sur des tâches et des objectifs spécifiques.

**La liste des résultats des projets par lot de travaux et avec leurs activités est la suivante :**

<b>WP1 : Gestion et coordination de projets</b>	<b>WP2 : Instructeurs en ligne - meilleures pratiques, aptitudes et compétences</b>
<b>A1.1 : Gestion des activités du plan de travail</b>	<b>A1 : Le cadre de recherche de SOURCE</b>
<b>A1.2 : Coordination et communication</b>	<b>A2 : Recherche sur les meilleures pratiques et les profils pertinents</b>
<b>A1.3 : Assurance de la qualité</b>	<b>A3 : Conception et développement d'un outil d'aide à la décision</b>
<b>R1.1 : Manuel de gestion de projet</b>	<b>R2.1 : Cadre de référence – manuel</b>
<b>R1.2 : Rapports d'assurance qualité</b>	<b>R2.2 : Rapport de recherche documentaire</b>
<b>R1.3 : Rapport provisoire et rapport final</b>	<b>R2.3 : Rapport de recherche qualitative sur le terrain</b>
	<b>R2.4 : Recommandations – liste des aptitudes et des compétences</b>
	<b>R2.5 : L'outil d'aide à la décision SOURCE</b>

Table 1. Liste des résultats des projets des Working Package 1 et 2.

<b>WP3 : Conception et développement de supports de formation</b>
<b>A1 : Élaboration des programmes d'études</b>
<b>A2 : Élaboration du matériel de formation</b>
<b>A3 : Méthodologie d'évaluation</b>
<b>R3.1 : Méthodologie de conception du MOOC SOURCE</b>
<b>R3.2 : Modules de formation SOURCE</b>
<b>R3.3 : Méthodologie d'évaluation</b>

Table 2. Liste des résultats des projets du groupe de travail 3.

<b>WP4 : Piloter le MOOC SOURCE</b>	<b>WP5 : Diffusion et exploitation</b>
<b>A1 : Développement de MOOC</b>	<b>A1 : Conception de la stratégie de diffusion et d'exploitation</b>
<b>A2 : Test bêta et promotion</b>	<b>A2 : Mise en œuvre des activités de diffusion</b>
<b>A3 : Pilotage de MOOC</b>	<b>A3 : Journées nationales d'information</b>

<b>R4.1 : Le MOOC SOURCE</b>	<b>A4 : Veille de l'innovation</b>
<b>R4.2 : Rapport de présentation du MOOC</b>	<b>R5.1 : Plan de diffusion et d'exploitation</b>
	<b>R5.2 : Identité visuelle</b>
	<b>R5.3 : Journées d'information</b>
	<b>R5.4 : Veille de l'innovation</b>
	<b>R5.5 : Notes d'orientation</b>

Table 3. Liste des résultats des projets des groupes de travail 4 et 5.

Ces groupes de travail présentent diverses activités, recherches, développements et rapports qui contribuent à l'atteinte des objectifs du projet et à la gestion, au développement et à la diffusion efficaces du projet SOURCE et de ses résultats.

## La décomposition de la note d'orientation du projet SOURCE

L'éducation numérique évolue rapidement, l'enseignement à distance devenant la norme. Une enquête menée par le Times Higher Education en 2018 a révélé un consensus parmi les dirigeants des grandes universités du monde entier selon lequel, d'ici 2030, un nombre important d'établissements prestigieux proposeraient leurs cours complets en ligne.<sup>1</sup> Dans ce contexte, le projet SOURCE (01/11/2022-31/10/2024, ERASMUS KA2) est apparu comme une initiative stratégique visant à doter les éducateurs des compétences requises pour un enseignement en ligne efficace.

### Focus sur le projet

L'objectif principal du projet SOURCE est d'améliorer les compétences numériques des éducateurs, en leur donnant les moyens de concevoir et d'offrir des expériences d'apprentissage en ligne captivantes. Le projet reconnaît trois dimensions essentielles qui influencent le succès de l'éducation en ligne : **la technologie, le contenu et la pédagogie**. Ensemble, ces dimensions éclairent les objectifs du projet et orientent ses activités vers l'obtention de résultats tangibles.

### Dimension technologique

Le projet SOURCE vise à doter les éducateurs des compétences techniques nécessaires pour naviguer efficacement dans les outils numériques.

Parmi les réalisations récentes, mentionnons le lancement réussi du site Web SOURCE, qui sert de plaque tournante centralisée pour l'information et les ressources du projet. De plus, les efforts visant à améliorer la visibilité en ligne par le biais de dépliants, de bulletins d'information et de publications Facebook ont fait évoluer les efforts de sensibilisation du projet.

À l'heure actuelle, le projet SOURCE est dans la phase du Working Package 3, qui comprend l'élaboration du programme du MOOC SOURCE qui est inclus dans le Working Package 4. Les partenaires, tous experts en formation semi-formelle (en ligne et en présentiel) rassembleront le

<sup>1</sup> Times Higher Education (2018), « Enquête sur l'expérience étudiante 2018 : les étoiles montantes de l'enseignement supérieur »,

[https://www.timeshighereducation.com/sites/default/files/breaking\\_news\\_files/student\\_experience\\_survey\\_2018\\_full\\_results.pdf](https://www.timeshighereducation.com/sites/default/files/breaking_news_files/student_experience_survey_2018_full_results.pdf), <https://www.timeshighereducation.com/news/student-experience-survey-2018-rising-stars-higher-education>

matériel approprié, après avoir mené des recherches documentaires réussies, afin d'élaborer un chapitre efficace qui sera publié dans le cadre du MOOC SOURCE.

Une période pilote suivra, ciblant les éducateurs d'adultes et les apprenants dans les institutions publiques et privées et, après leurs commentaires, le matériel sera adapté en fonction des besoins. De cette façon, tout problème émergent concernant le matériel inadéquat est évité.

#### Dimension du contenu

La qualité et la présentation des supports de formation en ligne ont un impact significatif sur l'engagement des apprenants. SOURCE se concentre sur l'optimisation de la structure du contenu, de l'esthétique et de l'attrait visuel pour s'assurer que le matériel d'apprentissage en ligne est non seulement informatif, mais aussi visuellement convaincant.

Les partenaires du consortium développent notamment un outil numérique d'aide à la décision en ligne et un outil de veille de l'innovation pour accroître la richesse des contenus en ligne.

L'outil numérique d'aide à la décision en ligne est un outil de référentiel qui permet d'obtenir les meilleures pratiques de chaque pays partenaire rassemblées concernant les catégories suivantes :

- Compétences logicielles
- Techniques d'enseignement et d'apprentissage pour la livraison en ligne
- Compétences en matière de présentation
- Langues étrangères et soft skills
- Marketing, gestion du temps et leadership
- Compétences innovantes et individuelles, outils d'IA
- Apprentissage par projet, évaluation, besoins particuliers

L'outil d'innovation se compose également d'un outil de référentiel, qui présente les meilleures pratiques concernant les tendances/outils technologiques qui peuvent aider tous les apprenants adultes et les éducateurs à améliorer l'efficacité de la formation en ligne.

#### Dimension pédagogique

Des méthodologies d'enseignement efficaces sont importantes pour créer un environnement d'apprentissage en ligne interactif et inclusif. SOURCE met l'accent sur les approches pédagogiques qui favorisent l'ouverture, l'interaction et l'inclusion. Dans le cadre de cet effort, le consortium développe activement le contenu du cours en ligne ouvert à tous (MOOC) SOURCE, qui fournira aux éducateurs des informations pratiques sur les pratiques pédagogiques innovantes.

#### Progrès et réalisations actuels

À l'étape actuelle du projet, le consortium SOURCE a franchi des étapes importantes dans l'avancement de ses objectifs et l'atteinte d'étapes clés. Le développement et le lancement réussis du site Web de SOURCE ont amélioré la visibilité et l'accessibilité du projet pour divers intervenants.

De plus, les efforts de diffusion par le biais de dépliants, de bulletins d'information et des plateformes de médias sociaux de la SOURCE ont amplifié la portée et l'engagement du projet. Le développement continu d'outils numériques et le prochain MOOC SOURCE témoignent de l'engagement du consortium à produire des résultats percutants.

Des modules et des ressources de formation sont en cours d'élaboration pour améliorer les compétences numériques des éducateurs, couvrant à la fois les compétences technologiques et les stratégies pédagogiques pour l'enseignement en ligne.

### Défis et leçons apprises

Les défis rencontrés dans la mise en œuvre du projet SOURCE ont fourni des informations précieuses. L'obstacle le plus important auquel les partenaires du consortium ont été confrontés concernait le calendrier. Respecter les délais et les délais des autres partenaires est un défi qui a été surmonté en affrontant le problème en profondeur par écrit sur la plateforme (Adminpro) et via des réunions régulières en ligne.

Ces défis ont souligné l'importance de la communication interne pour répondre aux besoins changeants du consortium.

### Recommandations en matière de politiques

Compte tenu de l'état d'avancement du projet SOURCE et des défis auxquels le consortium a été confronté jusqu'à présent, les recommandations politiques qui suivent fournissent des moyens possibles d'améliorer et de faire passer le projet SOURCE au niveau supérieur.

Niveau de compétence numérique	Description
Compétences numériques de base	Lié à la littératie informatique de base qui fait référence à du matériel, des logiciels et des opérations en ligne simples.
Compétences numériques spécialisées	Permettez aux instructeurs en ligne d'évaluer de manière critique la technologie ou de créer du contenu, des logiciels ou des compétences spécifiques prêtes à l'emploi.
Compétences avancées	Lié aux spécialistes des métiers des TIC et de l'entrepreneuriat numérique.

Table 4. Compétences numériques pertinentes pour les instructeurs en ligne

### Investissement dans le développement professionnel continu

Les établissements et les décideurs politiques devraient donner la priorité aux programmes de perfectionnement professionnel continu pour les éducateurs, en mettant l'accent sur les compétences numériques et les pédagogies en ligne.

Grâce à la large diffusion de cette note d'orientation ciblant spécifiquement les établissements d'enseignement et les parties prenantes concernées, un plus grand nombre de personnes prendront connaissance du projet SOURCE et seront encouragées à adopter et à adapter cette note d'orientation à leurs établissements.

## Soutien à l'infrastructure technologique

Des ressources et un soutien adéquats devraient être alloués à la mise à niveau de l'infrastructure technologique dans les établissements d'enseignement afin d'assurer une transition harmonieuse vers l'apprentissage en ligne.

L'aspect technologique est l'aspect principal du projet SOURCE. La compétence des éducateurs d'adultes sur les outils numériques est l'orientation principale du MOOC SOURCE et, pour soutenir cet effort, le projet pilote sera basé sur la réception des commentaires honnêtes des éducateurs d'adultes et des apprenants afin de garantir un programme d'apprentissage en ligne efficace.

## Initiatives collaboratives

Encourager les initiatives de collaboration entre les établissements d'enseignement et les partenaires du consortium afin de partager les meilleures pratiques et de relever collectivement les défis de l'éducation numérique.

Le projet SOURCE et ses partenaires du consortium ont mené d'importantes recherches pour identifier et présenter les meilleures pratiques dans de nombreuses catégories pertinentes pour l'éducation des adultes en ligne. Ces bonnes pratiques sont publiées sur le site web du projet SOURCE sous forme d'outils permettant d'assurer une meilleure absorption de l'information.

## Recherche

Les partenaires du consortium sont en train d'élaborer le programme MOOC SOURCE ainsi que deux outils numériques qui seront également disponibles sur le site Web de SOURCE et serviront de « source » pour trouver des outils utiles en termes de divers sujets.

Le consortium a effectué des recherches pour identifier les meilleures pratiques concernant les compétences logicielles, les techniques d'enseignement et d'apprentissage pour la livraison en ligne, les compétences de présentation, les langues étrangères et les compétences générales, le marketing, la gestion du temps et le leadership, les compétences innovantes et individuelles, les outils d'IA et enfin l'apprentissage par projet, l'évaluation, les besoins spéciaux.

Chaque partenaire s'est vu attribuer l'une des sept catégories ci-dessus afin de fournir un certain nombre d'exemples de bonnes pratiques reconnues, vérifiées et validées. Les exemples de bonnes pratiques ont été rassemblés et analysés pour créer un outil de dépôt, appelé « [outil d'aide à la décision](#) » afin d'être facile à utiliser par chaque apprenant/éducateur adulte. Avec l'accès à l'outil, l'utilisateur saisit choisit un mot-clé et voit les résultats correspondant à ce mot-clé.

Un autre cas où les partenaires du consortium ont dû mener des recherches était celui de la création d'un outil, mais cette fois-ci pour la « [Veille de l'innovation](#) », qui implique un outil qui comprend les meilleures pratiques des tendances/outils technologiques qui sont gratuits et simples à utiliser. Chaque partenaire devait identifier au moins cinq bonnes pratiques qui abordent le sujet. La Veille de l'innovation, à l'instar de l'outil d'aide à la décision, fonctionne avec la sélection d'un mot-clé par l'utilisateur/apprenant et le résultat apparaît à l'écran.

L'élaboration du matériel pédagogique du MOOC SOURCE est l'étape actuelle du projet SOURCE. Chaque partenaire, en fonction de son expertise et de ses années d'expérience, est affecté à la création d'un chapitre du matériel d'apprentissage global du MOOC SOURCE et un chapitre parmi tous (chapitre

7 : Identifier et évaluer les parcours d'apprentissage visuel) est une collaboration entre tous les partenaires du consortium.

Il y a au total huit chapitres au MOOC SOURCE :

1. Conception d'environnements d'apprentissage visuels
2. Stratégies d'évaluation pour l'apprentissage visuel
3. Intégration de la narration numérique dans les programmes d'études
4. Visualisation de concepts complexes
5. Outils d'utilisation pour l'enseignement visuel
6. Des outils visuels interactifs et un engagement accru
7. Identifier et évaluer les parcours d'apprentissage visuel
8. Personnalisation de l'enseignement visuel

Le projet SOURCE respecte grandement la charte de Gant, de la gestion du projet, et jusqu'à présent, aucun retard important n'est survenu en termes de livrables.

### Résultats

Les résultats des recherches menées jusqu'à présent par les partenaires du consortium ont abouti à trente-sept articles pour animer le contenu de l'outil d'aide à la décision et trente-cinq entrées concernant la Veille de l'innovation et ses tendances/outils technologiques. Les conclusions concernant le matériel d'apprentissage seront présentées dans la prochaine note d'orientation.

### Conclusion

Le projet SOURCE, à son stade actuel, représente une initiative proactive visant à répondre aux besoins changeants de l'éducation numérique, visant à donner aux éducateurs les outils et les compétences nécessaires pour prospérer dans les environnements d'apprentissage en ligne.

Le projet SOURCE a distingué trois types de compétences numériques concernant l'éducation des adultes en ligne sur la base du cadre DigiComp. Les rapports nationaux et l'analyse comparative inclus dans ces rapports fournis par les partenaires ont présenté un ensemble de compétences numériques pratiques. De cette façon, les compétences sont facilement accessibles par les instructeurs en ligne pour l'auto-évaluation couvrant tous les niveaux d'expertise afin de multiplier les opportunités pour le public.

Le projet SOURCE a également distingué trente-sept articles pour animer le contenu de l'outil d'aide à la décision et trente-cinq entrées concernant la Veille de l'Innovation et ses tendances/outils technologiques.

En mettant l'accent sur l'amélioration des compétences numériques des éducateurs dans toutes les dimensions clés, SOURCE vise à contribuer de manière significative à la mise en place d'un écosystème d'apprentissage en ligne efficace. Une collaboration continue et des investissements stratégiques seront importants pour soutenir ce parcours positif et assurer le succès à long terme des initiatives d'éducation numérique.

