



Bulletin d'information de Notre Village  
Numérique

[Consultez cet e-mail dans votre navigateur.](#)

**Bienvenue dans la newsletter de Our Digital Village(Notre Village Numérique !)**



Our Digital Village - Notre projet Notre Village Numérique vise à **intervenir dans les zones rurales en favorisant l'acquisition de compétences numériques et transversales**, préparant ainsi les personnes à relever les défis de l'avenir. Il le fera en **co-crédant des contenus éducatifs de haute qualité** qui répondent aux **besoins du contexte local**, tout en assurant simultanément la transformation à long terme vers la numérisation grâce à une sensibilisation active à tous les niveaux de la société.

Le projet a débuté en janvier 2023 et se poursuivra jusqu'à la fin de 2025.

Alors que nous finalisons la première année de la mise en œuvre du projet, nous sommes ravis de partager quelques faits saillants :

- ✔ Organisation de la formation des formateurs sur l'Approche Maïeutique Réciproque (RMA) : Comme la première partie du projet était axée sur l'identification des problèmes et des besoins des communautés rurales en matière d'éducation numérique en utilisant l'Approche Maïeutique Réciproque de Danilo Dolci, une formation sur la RMA a été organisée par un coordinateur expert du CSC afin de permettre à 12 formateurs de l'organisation partenaire d'apprendre à utiliser la méthodologie.
  
- ✔ Publication du Manuel et du cadre méthodologique sur la RMA pour l'analyse du contexte : après la formation des formateurs sur la RMA, un manuel a été publié en tant que document central pour soutenir la mise en œuvre des ateliers d'auto-analyse dans les zones rurales, servant de référence aux coordinateurs maïeutiques pendant les ateliers et de ressource pour les futurs formateurs qui souhaitent créer un changement dans l'éducation grâce à des processus participatifs.
  
- ✔ Organisation des sessions d'information : Afin de sensibiliser à l'importance des compétences numériques et transversales, une série de sessions d'information sera organisée dans les zones rurales pendant la durée du projet. La première série de sessions d'information portant sur la présentation du projet et l'importance des compétences numériques pour le marché du travail, l'éducation, les citoyens et la vie a déjà été réalisée, touchant plus de 120 personnes.
  
- ✔ Implication des municipalités, des établissements éducatifs et des organisations dans les zones rurales d'Autriche, de Chypre, de Grèce, d'Italie, de Pologne, du Portugal et de Roumanie : au cours de la première phase du projet, les partenaires ont identifié les établissements éducatifs et les autorités publiques qui soutiendront la

mise en œuvre du projet afin de créer une communauté éducative appelée la Communauté du Village Numérique.

✓ Organisation de 9 ateliers par pays de mise en œuvre, atteignant 276 participants : basés sur la formation sur la RMA et sur le manuel, des ateliers d'auto-analyse ont été mis en œuvre dans chaque pays avec le personnel éducatif, les étudiants, les apprenants adultes et les décideurs politiques pour identifier les besoins locaux et les partager parmi les membres des différents groupes, augmentant ainsi la sensibilisation, la compréhension et le sentiment de communauté.

✓ Organisation de la formation des experts en TIC : Pour faire suite aux besoins, aux désirs et aux solutions identifiés lors des ateliers d'auto-analyse, un processus de co-création sera initié pour créer des solutions éducatives pratiques visant à améliorer les compétences numériques et transversales. Afin que le personnel technique du projet puisse soutenir le processus de co-création des matériels éducatifs, 10 experts en TIC ont été formés en Italie sur le potentiel des technologies de fabrication.

✓ Démarrage du travail de co-création du Kit d'Activités NDV : Les coordinateurs maïeutiques, les experts en TIC, les enseignants et les formateurs ont commencé à travailler sur la création d'un kit interactif en ligne et imprimable comprenant des défis en TIC utilisant des technologies telles que l'impression 3D, le codage, les microcontrôleurs, le développement web et la robotique, ainsi que des directives pédagogiques et des outils pour accompagner la mise en œuvre de ces activités en classe.

Étant donné que la majorité de nos efforts en 2023 était consacrée à la préparation et à l'organisation de l'analyse participative du contexte dans les zones rurales, cette newsletter se concentrera sur la présentation de ses résultats.

Les partenaires du projet ont organisé 9 ateliers par pays de mise en œuvre, impliquant des étudiants, du personnel éducatif, des apprenants adultes et des décideurs politiques.

Les besoins de chaque groupe cible ont été identifiés individuellement, puis discutés au sein de groupes mixtes lors des ateliers. Ces ateliers ont offert des opportunités de dialogue entre des groupes qui n'auraient peut-être pas normalement abordé les préoccupations les uns des autres, tels que les apprenants et les décideurs politiques. Cela a favorisé le sentiment de prise de conscience, de compréhension et de communauté parmi les participants.

Nous vous invitons à consulter notre [site Web](#) pour en savoir plus sur le projet et à nous suivre sur [LinkedIn](#).

Bonne lecture !

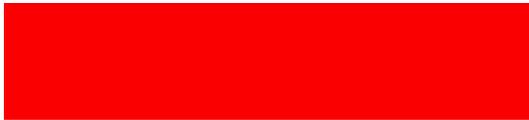
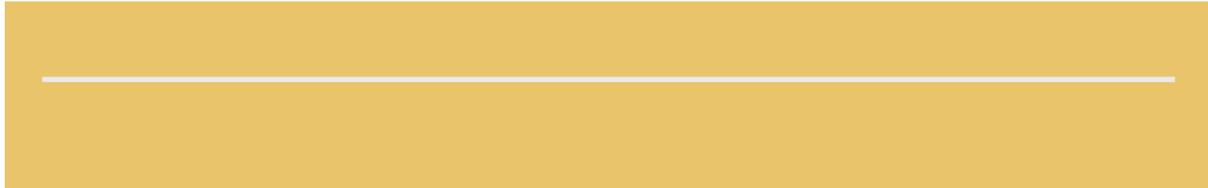


## PARTICIPATORY CONTEXT ANALYSIS IN RURAL AREAS



Analyse participative du contexte dans les zones rurales

**Analyse participative du contexte dans les zones rurales - Quels sont les principaux résultats?**



## **Autriche**

Au total, 48 participants ont été touchés au cours de 9 ateliers organisés en Autriche. Au cours de ces ateliers, les jeunes ont exprimé leur souhait d'acquérir plus que de simples

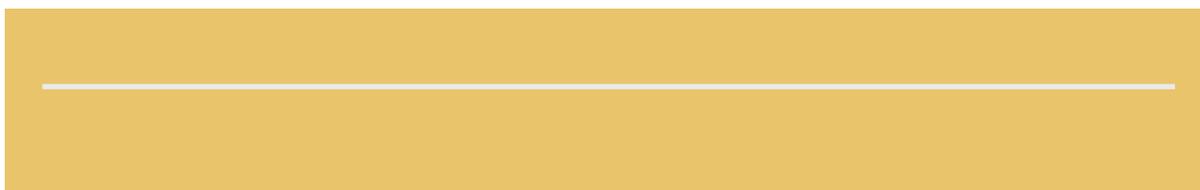
compétences numériques de base. Ils sont désireux d'explorer les nouvelles technologies émergentes et ont souligné l'importance de la sécurité en ligne. De plus, il ressort des résultats que l'école et les institutions éducatives jouent un rôle important dans la promotion des compétences numériques et dans l'offre de cours de niveau avancé. Il est nécessaire que les autorités locales développent davantage de plateformes en ligne et de services adaptés aux besoins de la communauté. De plus, les participants ont souligné l'importance de l'apprentissage collectif et des formations pour s'assurer que chacun, quel que soit son âge, se sente compétent avec les outils numériques.



## Chypre

43 participants ont été touchés par les ateliers organisés à Chypre. Sur la base des résultats, il existe un besoin unanime en équipements actualisés, comprenant des tableaux interactifs, des projecteurs et des ordinateurs. Les éducateurs et les apprenants adultes recherchent des programmes de formation complets pour améliorer leurs compétences numériques. Par conséquent, il existe un désir de passer des manuels scolaires classiques aux

tablettes numériques, offrant un accès plus facile aux ressources éducatives et allégeant la charge physique pour les étudiants. De plus, les participants ont exprimé un vif intérêt pour des expériences d'apprentissage améliorées en intégrant des outils numériques avancés tels que l'impression 3D, la programmation et la robotique. De plus, les participants ont déclaré qu'il existe un besoin d'amélioration des canaux de communication, tant dans le cadre éducatif que pour une participation communautaire plus large.

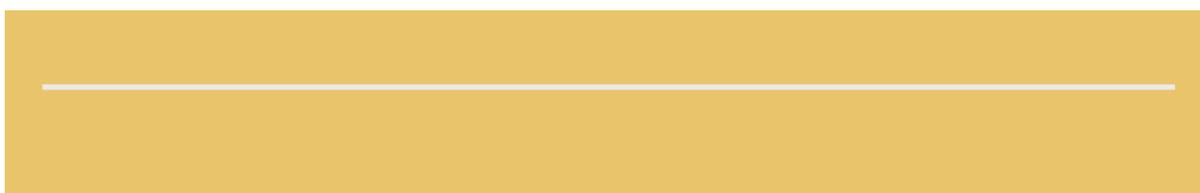




## Grèce

Au total, 43 participants ont participé aux ateliers d'auto-analyse. Les étudiants ont exprimé le besoin d'acquérir des compétences numériques fondamentales, notamment l'utilisation d'ordinateurs, la réalisation de recherches en ligne et la sécurité en ligne. Les apprenants adultes ont exprimé le désir de numérisation des services au niveau communautaire et étatique, l'accès à une formation pour faire progresser les compétences numériques et l'utilisation des technologies numériques à des fins pratiques. Du côté du personnel éducatif, il existe un besoin d'investissement municipal accru dans

la numérisation des services publics et la modernisation des installations scolaires avec un équipement technologique moderne. De plus, la disponibilité d'équipements technologiques dans les écoles est souvent limitée, avec des provisions limitées de la part de l'État, d'où la nécessité de davantage d'investissements dans ce domaine.



**Italie**

37 participants ont pris part à 9 ateliers organisés. Les étudiants impliqués dans les ateliers expriment le besoin d'améliorer leurs compétences numériques pour le futur marché du travail, d'apprendre à créer des applications et d'être autonomes dans l'utilisation de programmes numériques. Le personnel éducatif a besoin de plus de formation et d'orientation sur la manière d'utiliser et d'enseigner les outils numériques, d'en apprendre davantage sur l'édition, le codage, le développement web, l'impression 3D et d'acquérir des compétences pouvant être utilisées dans les salles de classe et dans la communauté. Les apprenants adultes expriment le besoin d'avoir des offres éducatives ciblées pour différents groupes d'âge et niveaux de compétences numériques (du basique à l'avancé). De plus, il existe une aspiration commune à faire progresser l'intégration des technologies dans la vie quotidienne, tant sur le plan personnel que professionnel.



## **Pologne**

En Pologne, 30 participants ont pris part aux ateliers. Selon leurs réponses, et en réponse à l'importance croissante des compétences numériques dans le monde d'aujourd'hui, une initiative éducative innovante pourrait être la création d'un hub de compétences numériques. Ce hub servirait de centre d'apprentissage complet conçu pour

autonomiser les individus de tous âges avec des compétences numériques essentielles. De plus, il est nécessaire de sensibiliser davantage aux compétences numériques transversales et de soutenir le développement des compétences numériques du niveau de base au niveau avancé, d'équiper les individus de la responsabilité et de l'autonomie pour créer du contenu numérique, d'augmenter les connaissances en matière de cybersécurité, et de sensibiliser aux nouvelles technologies émergentes (telles que l'IA et l'IoT).

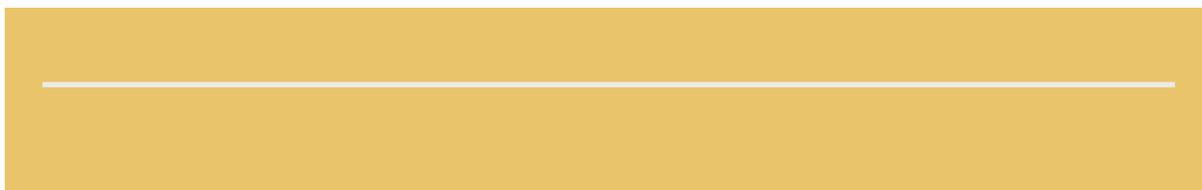




## **Portugal**

Dans l'ensemble, 35 participants ont été atteints par le biais des ateliers. Du point de vue des étudiants, il y a un besoin d'un meilleur accès à Internet pour une implication numérique efficace, de démonstrations d'applications pratiques des ordinateurs et de leurs avantages, de conseils sur le comportement en ligne responsable et la cybersécurité, ainsi que de formations personnalisées basées sur les connaissances préalables des participants. Du point de vue du personnel éducatif, il y a un besoin d'une meilleure infrastructure publique, de formations pour améliorer leur compétence dans l'utilisation d'outils et de technologies numériques pour l'enseignement, d'informations sur les technologies et la sécurité, de formations spécifiques pour les besoins liés à l'école avec des instructions sur

des sujets pertinents, tels que l'impression 3D. Enfin, les apprenants adultes soulignent le besoin d'offres de formation flexibles et gratuites axées sur l'application des compétences numériques dans un contexte pratique, d'un helpdesk pour la population âgée et de la promotion de l'apprentissage intergénérationnel. Ils expriment également le besoin de sensibilisation à la sécurité en ligne.





## **Roumanie**

40 participants ont pris part aux ateliers organisés en Roumanie. Les participants ont exprimé le besoin d'une meilleure infrastructure, d'un accès plus facile à la technologie, d'une plus grande numérisation et de laboratoires informatiques mieux équipés. De plus, ils ont exprimé le besoin d'acquérir plus de connaissances en modélisation et impression 3D, en développement web, en codage et en robotique. Les participants ont également partagé le besoin et le désir de développer un partenariat plus fort entre les étudiants et les enseignants, une communication accrue avec les autorités locales et les entreprises spécialisées dans le domaine des TIC, et une meilleure coopération au niveau local entre les autorités et les écoles, développant des partenariats avec les établissements

d'enseignement supérieur pour fournir  
une formation de haute qualité.



Prochaines étapes

Au cours de la deuxième année du projet, le kit d'activités sera finalisé. Il comprendra une partie introductive soulignant l'importance des compétences numériques dans le monde numérisé contemporain, une deuxième partie présentant une série de 50 défis liés aux TIC utilisant des technologies numériques et créatives telles que la robotique, la programmation, les microcontrôleurs, la modélisation et l'impression 3D, ainsi que le développement web pour résoudre des problèmes réels dans les zones rurales. La troisième partie contiendra des lignes directrices pédagogiques générales pour aider les enseignants et formateurs à mettre en œuvre les activités en fonction du contexte local, et une dernière section sera dédiée à des ressources supplémentaires pour des études autonomes.

Ce kit sera ensuite testé dans les zones rurales de chaque pays lors d'une formation destinée aux enseignants et formateurs, puis à travers des cours d'informatique pour les élèves et les apprenants adultes, afin d'évaluer l'efficacité des supports de formation dans le renforcement des compétences numériques et transversales, et pour les améliorer grâce à une expérience concrète.



**Co-funded by  
the European Union**

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées ne reflètent cependant que celles des auteurs et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive pour l'éducation,

l'audiovisuel et la culture de l'Union européenne (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues responsables. Numéro de proposition : 101087107.



---

*Copyright © 2023 ALL DIGITAL, All rights reserved.*

**Our mailing address is:**  
ALL DIGITAL  
Rue du Commerce 123  
Brussels 1000  
Belgium