

Cher lecteur,

Notre Village Numérique -Our Digital Village- vise à intervenir dans les zones rurales en promouvant l'acquisition de compétences numériques et transversales, afin de préparer les individus à relever les défis de l'avenir. Pour ce faire, nous co-créons des contenus éducatifs de haute qualité qui répondent aux besoins du contexte local, tout en assurant une transformation durable vers la numérisation grâce à une sensibilisation active à tous les niveaux de la société.

BILAN D'UNE ANNÉE DE PROGRÈS

Alors que nous clôturons la deuxième année de Notre Village Numérique, nous sommes fiers de constater que le travail d'équipe et une vision partagée nous ont permis d'atteindre des étapes remarquables jusqu'à présent. Grâce aux efforts de nos neuf partenaires européens, nous avons réalisé des avancées significatives pour promouvoir la culture numérique et créer des opportunités, ouvrant ainsi la voie à un impact numérique durable dans les communautés rurales.

À ce stade, nous sommes à mi-parcours du projet et nous sommes ravis de partager quelques moments forts.

- ✓ La publication d'un article scientifique mettant en valeur l'impact novateur du projet **Notre Village Numérique - Our Digital Village** ! Cette étude, qui a impliqué 278 participants provenant de sept pays européens, souligne le rôle transformateur de l'Approche Maïeutique Réciproque (AMR) dans le développement des compétences numériques au sein des communautés rurales. À travers des ateliers AMR, les participants ont exploré leurs besoins, compétences et aspirations numériques, identifiant des défis clés tels que les lacunes en infrastructure et la formation des enseignants, tout en mettant l'accent sur l'importance d'un apprentissage personnalisé. Les résultats fournissent des orientations précieuses pour les décideurs politiques, les

éducateurs et les leaders communautaires, en renforçant l'importance de stratégies participatives et inclusives pour une inclusion numérique durable. L'article complet est disponible sur notre site web :

<https://ourdigitalvillage.erasmus.site/scientific-paper/>

✓ Le développement du **Kit d'Activités Notre Village Numérique** est en bonne voie, grâce à la collaboration des coordinateurs maïeutiques, des experts TIC, des enseignants et des formateurs pour créer une ressource interactive et dynamique. Ce kit comprend des défis TIC utilisant des technologies comme l'impression 3D, la programmation, les microcontrôleurs, le développement web et la robotique, accompagnés de directives pédagogiques pour faciliter leur mise en œuvre en classe. Au fur et à mesure de l'avancement du projet, le Kit d'Activités sera affiné sur la base des résultats des évaluations à venir, menées par l'Université d'Alicante au cours de l'année prochaine, afin de garantir que l'outil réponde aux besoins réels des éducateurs et des apprenants.

✓ Les Guichets d'Information TIC en ligne sont officiellement lancés, offrant un soutien dédié aux membres des communautés dans les pays partenaires ! Disponibles en neuf langues — anglais, italien, espagnol, portugais, allemand, néerlandais, grec, slovène et hongrois — ces guichets sont conçus pour fournir une assistance personnalisée et accessible à toutes les questions liées aux TIC. Que vous soyez un enseignant cherchant à intégrer des outils numériques dans votre salle de classe, un étudiant confronté à des défis de programmation, ou un apprenant adulte explorant la technologie pour la première fois, nos Guichets d'Information sont là pour vous aider. Si vous rencontrez des problèmes ou préoccupations liés à la technologie, nous vous invitons à poser vos questions en remplissant ce court sondage:

<https://ourdigitalvillage.erasmus.site/oid/>

✓ Chaque partenaire d'implémentation a organisé avec succès la Formation aux compétences TIC et pédagogiques pour les enseignants et les formateurs, visant à fournir des compétences de base en programmation, robotique, microcontrôleurs, modélisation et impression 3D, ainsi qu'en développement web, afin d'utiliser les activités proposées dans le **Kit d'Activités Notre Village Numérique**. Le second objectif était de fournir des lignes directrices pour adapter les activités aux besoins et contextes locaux, ainsi que des méthodes pédagogiques pour mettre en œuvre ces activités de manière à renforcer les compétences numériques et autres compétences transversales des apprenants.

Une grande partie de notre travail en 2024 a été consacrée à la mise en œuvre et à l'organisation des Formations aux compétences TIC et pédagogiques pour les enseignants et les formateurs. Cette deuxième newsletter met en lumière les résultats de ces efforts.

Les sessions de formation aux compétences TIC et pédagogiques ont révélé à la fois des défis et des réussites dans les pays partenaires. Le scepticisme initial et les difficultés logistiques, telles que le manque de ressources et les problèmes de communication avec les écoles, ont constitué des obstacles courants.

Toutefois, à mesure que les cours avançaient, les enseignants se sont montrés de plus en plus impliqués et intéressés par l'intégration d'outils numériques tels que l'impression 3D et la programmation dans leurs salles de classe. De nombreux éducateurs ont exprimé leur enthousiasme quant à l'impact potentiel de ces compétences sur leurs pratiques pédagogiques, soulignant l'importance de leur accorder du temps et du soutien pour adopter pleinement ces technologies. Les formations ont finalement permis de sensibiliser davantage à la valeur de l'éducation numérique et à sa pertinence dans

leur développement professionnel.

Nous vous invitons à visiter notre [site web](#) pour suivre les avancées du projet et à nous suivre sur [LinkedIn](#).

Bonne lecture !



TRAINING FOR ICT AND PEDAGOGICAL SKILLS FOR TEACHERS AND TRAINERS



FORMATION AUX COMPÉTENCES TIC ET PÉDAGOGIQUES POUR LES ENSEIGNANTS ET FORMATEURS : QUELS SONT LES PRINCIPAUX RÉSULTATS ?



Autriche

En Autriche, die Berater a mené, de juin à octobre 2024, le programme de formation aux compétences TIC et pédagogiques destiné aux enseignants et aux formateurs. L'objectif de la formation était d'équiper les participants de compétences TIC et de leur fournir les outils nécessaires pour intégrer la technologie dans leurs cours. Un total de 15 formateurs du Tyrol ont participé aux cinq sessions organisées. Les apports théoriques et les leçons pratiques se sont révélés très engageants pour les participants. Les exercices pratiques avec les technologies leur ont permis de comprendre les fonctionnalités des outils et de favoriser leur intégration en classe. Les retours reçus ont été très positifs et ont souligné la nécessité d'intégrer la technologie dans leurs formations afin de renforcer les compétences numériques des apprenants et de réduire les écarts dans leur éducation numérique.



CHYPRE

À Chypre, quinze éducateurs de la communauté Notre Village Numérique ont participé en juin à un programme de formation engageant de 30 heures sur les TIC, dirigé par les formateurs Andreas Siakas et Popi Aresti. Réparti sur six sessions en présentiel, le programme a couvert la programmation, la robotique, les microcontrôleurs, la modélisation et l'impression 3D, le développement web et les méthodes pédagogiques. Les participants ont fait preuve d'un enthousiasme exceptionnel, en s'impliquant activement dans des activités pratiques, des discussions de groupe et des résolutions collaboratives de problèmes. Les moments forts incluent des projets créatifs avec les microcontrôleurs, la création des premiers sites web par les enseignants, et un vif intérêt pour l'utilisation de l'impression 3D dans leurs salles de classe. Bien que certains participants n'aient pas pu assister aux cinq sessions axées sur la technologie, des plans sont en cours pour revisiter l'école en septembre et proposer des cours supplémentaires. Cette initiative a permis de créer un véritable esprit de communauté parmi les éducateurs et a souligné leur engagement à intégrer les TIC dans l'éducation, en veillant à ce qu'ils soient bien préparés pour inspirer la prochaine génération d'apprenants.



GRÈCE

En Grèce, un programme de formation complet sur les compétences TIC et pédagogiques destiné aux enseignants et formateurs a été mis en œuvre d'avril à octobre 2024. Cette initiative visait à doter les éducateurs des outils et des connaissances nécessaires pour intégrer la technologie dans leurs pratiques pédagogiques. Un total de 11 séminaires, chacun d'une durée de 2 à 3 heures, a été organisé dans quatre zones suburbaines, avec une participation combinée de 23 participants en présentiel et 87 participants en ligne. Les sessions ont offert à la fois des connaissances théoriques et une expérience pratique des outils numériques, permettant aux participants d'explorer des méthodes innovantes pour moderniser les pratiques en classe. Les retours ont été extrêmement positifs, soulignant l'importance d'améliorer les compétences numériques des éducateurs dans les communautés suburbaines afin de réduire le fossé technologique dans l'éducation.



Italie

En Italie, le programme de formation destiné aux enseignants et éducateurs a été mené de mars à mai 2024, avec pour objectif de renforcer les compétences TIC et de fournir des outils pour intégrer la technologie dans l'éducation. Cette initiative a été dirigée par le CSC Danilo Dolci et le FabLab de Palerme. Un total de 11 enseignants et formateurs des régions de Gibellina et Salemi, où la communauté italienne de Notre Village Numérique - Our Digital Village a été établie, a participé aux sept sessions organisées. Les leçons pratiques se sont révélées les plus engageantes pour les participants. L'interaction directe avec la technologie leur a permis de comprendre ses fonctionnalités et d'en envisager l'application en classe. Les retours ont été très positifs, soulignant l'importance d'aborder ces thématiques dans les écoles et d'encourager les éducateurs désireux de moderniser leurs méthodes d'enseignement grâce à l'utilisation des nouvelles technologies.



Pologne

En Pologne, le programme consistait en 30 heures d'ateliers réparties en cinq sessions, chacune axée sur un domaine spécifique : programmation, robotique, microcontrôleurs, modélisation et impression 3D, et développement web. Les sessions ont été organisées en présentiel dans des établissements d'enseignement à Ropczyce et Rzeszów, ainsi qu'en ligne, offrant un mélange d'apprentissages théoriques et pratiques. Quinze participants se sont activement impliqués dans le programme, faisant preuve d'enthousiasme et d'un engagement fort pour maîtriser les nouvelles technologies. Ils ont collaboré sur des tâches de résolution de problèmes et réalisé des projets pratiques, comme la création de sites web, la programmation de microcontrôleurs et l'exploration des applications de l'impression 3D. Les formateurs ont salué l'adaptabilité des participants et leur volonté d'appliquer ces technologies dans des contextes éducatifs, en adaptant le contenu de la formation aux besoins locaux. Le programme a démontré un impact significatif, avec une amélioration mesurable des compétences numériques des participants dans tous les domaines, évaluée à l'aide du cadre DigComp. Des avancées notables ont été observées en programmation et en développement web, où les participants ont montré une nouvelle confiance et une grande maîtrise. Globalement, la formation a non seulement doté les participants de compétences techniques essentielles, mais elle a également offert des perspectives pédagogiques précieuses, favorisant des approches innovantes pour intégrer efficacement les TIC dans l'éducation.



Portugal

Au Portugal, un total de 19 participants ont suivi 30 heures de formation. Le programme de formation, axé sur le renforcement des compétences TIC et pédagogiques pour les enseignants et les formateurs, a été divisé en 8 sessions (4 en ligne et 4 en présentiel). Le programme couvrait divers sujets, tels que la logique de programmation, le développement web, les outils numériques, la robotique, le design thinking et la ludification, avec une pratique active et concrète.

Les résultats notables incluent une participation accrue, une confiance renforcée dans l'utilisation des outils numériques et un environnement d'apprentissage collaboratif. Les retours ont mis en évidence un niveau élevé d'implication et d'intérêt, même s'il a été noté que la diversité des sujets rendait difficile leur exploration approfondie. Les leçons tirées suggèrent de resserrer le champ des sujets pour permettre une exploration plus approfondie des thématiques clés lors des prochaines iterations.




Roumanie


En Roumanie, la formation a été dispensée à travers quatre sessions en ligne via Zoom et une session finale en présentiel à Suceava. Le programme a combiné théorie et applications pratiques. Les participants ont travaillé avec une gamme d'outils et de technologies de pointe, notamment la robotique, la programmation, la modélisation 3D, le développement web, et bien plus encore. Parmi ces technologies, l'utilisation de l'imprimante 3D a été particulièrement remarquée comme l'outil le plus innovant, salué pour sa polyvalence et sa pertinence pour toutes les matières scolaires. Des expériences scientifiques aux projets artistiques créatifs, l'imprimante 3D s'est révélée être un outil transformateur, favorisant la créativité, la résolution de problèmes et l'apprentissage pratique en classe.


Lors de la session en présentiel, les enseignants ont eu l'opportunité d'expérimenter l'impression 3D, la robotique, la programmation et d'autres technologies, acquérant une expérience concrète et la confiance nécessaire pour intégrer ces outils dans leur enseignement. L'approche pratique, combinée à des discussions approfondies sur les applications pédagogiques, a permis aux participants de repartir avec une vision claire de la manière d'améliorer leurs salles de classe grâce aux outils numériques. Cette formation a non seulement enrichi les compétences techniques des enseignants, mais a également mis en valeur le rôle de Suceava comme centre d'innovation éducative, inspirant les participants à promouvoir un apprentissage dynamique, inclusif et axé sur la technologie dans leurs communautés.


Curieux de savoir ce qui vous attend ?

Voici les activités que nous mènerons en 2025 :

 Préparation à la mise en œuvre de cours TIC pour les étudiants, les apprenants adultes et les membres des communautés. Chaque partenaire proposera quatre cours, combinant des activités pratiques tirées du **Kit d'Activités** avec des projets personnalisés répondant à des défis concrets. Ces sessions auront lieu dans des écoles, des organisations locales et des centres communautaires, avec des sujets tels que la programmation, la robotique et le développement web, adaptés aux besoins des participants. Le meilleur projet sera récompensé, et tous seront présentés lors de futurs événements communautaires pour garantir un large engagement et inspirer les participants.

 Des Guichets d'Information TIC seront installés physiquement afin de fournir un soutien personnalisé sur les questions liées aux TIC dans les pays partenaires. Ils s'adresseront à tous les membres des communautés, y compris ceux ayant des compétences numériques limitées, avec pour objectif de promouvoir l'inclusivité et d'autonomiser les communautés rurales grâce à des ressources numériques essentielles. Les guichets fonctionneront différemment dans chaque pays pour répondre aux besoins spécifiques de chaque communauté.

 Organisation de deux événements communautaires visant à présenter les projets innovants développés lors de nos cours TIC pour adultes et étudiants. Chaque événement mettra en lumière les résultats d'au moins deux cours et proposera des ateliers interactifs animés par des enseignants et des étudiants, favorisant ainsi l'engagement communautaire.

 En regardant vers l'avenir, **Notre Village Numérique - Our Digital Village** organisera cinq ateliers consacrés à assurer la durabilité à long terme du projet. Ces ateliers réuniront des membres des communautés pour discuter des parties prenantes clés, explorer des opportunités de financement et planifier la continuité et la reproductibilité du projet. Ces thèmes seront approfondis lors du **Sommet International Numérique en Ligne**, qui aura lieu à la fin du projet. Cet événement rassemblera des décideurs politiques, des éducateurs et des acteurs de toute l'Europe pour discuter de l'avenir de l'éducation numérique. Il explorera des moyens d'élargir la portée du projet et

d'assurer un impact durable. Les résultats de ces discussions contribueront à élaborer un plan d'action complet pour les progrès futurs de l'éducation numérique



**Co-funded by
the European Union**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés sont toutefois ceux des auteur(s) uniquement 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'autorité de financement ne peuvent en être tenues responsables.



ALL DIGITAL AISBL, Rue du Commerce 123, Brussels, Belgium 1000

[Manage preferences](#)