



## TITRE : Création de modules E-Learning pour enseignants

### RESUME :

Créé en 2006, le modèle du Centre Gaïa, initiative de l'association Le Partenariat, est totalement unique en France. Nous utilisons en effet la pédagogie active dans chaque activité dirigée vers notre public principalement scolaire avec un but final : promouvoir l'ECSI au travers de nos jeux immersifs et formations.

(Sections suivies d'un \* sont obligatoires, merci.)

AUTEUR(S)	PROGRAMME ou EXPERIMENTATION	ORGANISME
<p><b>Nom*</b> : CANDUSSO  <b>Prénom*</b> : Ornella  <b>Fonction*</b> : Chargée de projets éducatifs  <b>Adresse email*</b> :            ocanusso@lepartenariat.org</p> <p><b>Fiche rédigée par (à préciser si l'auteur n'est pas le rédacteur de la fiche):</b> /</p>	<p><b>Date de démarrage*</b> : Mars 2019  <b>Lieu de réalisation*</b> : Centre Gaïa, Lille</p> <p>Budget : 3 000 euros</p> <p>Origine et spécificités du financement : Bourse ECSINOV</p>	<p><b>Nom*</b> : Le Partenariat-Centre Gaïa  <b>Adresse postale*</b> : 71 rue Victor Renard 59 000 Lille  <b>Logo de l'organisme*</b> :</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>une initiative du :</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><b>Site internet :</b>  <a href="http://lepartenariat.org/fr/">http://lepartenariat.org/fr/</a>  <b>Médias sociaux de l'organisme :</b>            Nombre de salariés : 10            Nombre de bénévoles : 15            Nombre d'adhérents : 48</p>

### 1) ORIGINES ET CONTEXTE DU PROGRAMME ou de l'EXPERIMENTATION\* – 5 lignes approx.

Une formation préparatoire de 3 heures est proposée aux enseignants venant réaliser une activité immersive dans nos locaux, de même que des outils pédagogiques pour poursuivre la sensibilisation de retour en classe. Malheureusement tous les enseignants ne sont pas en capacité de venir assister à la formation préparatoire, dispensée 4 fois par an dans nos locaux lillois. Notre action rayonnant en effet sur toute la région Hauts-de-France, certains professeurs sont trop éloignés.

De même les outils pédagogiques que nous proposons aux professeurs sont tous imprimés, ce qui ne nous permet pas d'évaluer le nombre de professeurs y ayant recours.

### 2) OBJECTIFS DU PROGRAMME ou de l'EXPERIMENTATION\* – 5 lignes approx.

Nous souhaitons expérimenter une dématérialisation à la fois de notre offre de formation et d'outils pédagogiques pour renforcer les impacts de notre animation en tant que moteur de séquence pédagogique.

En amont de l'animation → un module d'e-learning léger proposé aux professeurs dans l'incapacité de se déplacer au centre.

En aval de l'animation → un escape game digital pour capitaliser sur l'expérience reçue et les concepts développés lors de l'animation, à utiliser une fois de retour en classe par le professeur.

### 3) ACTIONS MISES EN ŒUVRE\* – 6 lignes approx.

L'action principale mise en œuvre pour atteindre les objectifs fixés est la participation à un module de formation e-learning pour la chargée de projets éducatifs responsable du projet. Ce module a lieu mi-mars à Paris. A l'issue de celui-ci, la conception de notre module a pu débuter. Dès que la formation a été disponible et validée par notre équipe, nous l'avons proposé aux enseignants lors de leur inscription.

### 4) RESULTATS ET IMPACTS, QUANTITATIFS ET QUALITATIFS, DES ACTIONS MISES EN ŒUVRE\* – 6 lignes approx.

Les premiers retours que nous pouvons faire sont plus d'inscriptions à la formation en ligne qu'en présentiel. Cependant la hausse du nombre de participants et le taux de satisfaction des enseignants ne pourront être mesurés plus précisément qu'en 2020 avec le comparatif de l'année précédente. Mais nous pouvons d'ores et déjà souligner l'intérêt des enseignants pour cette formation, incluant les professeurs qui avaient déjà participé à la formation en présentiel il y a quelques années et qui souhaitent se reformer sous un format différent, ce qui est assez positif.

### 5) ORIGINALITE DU PROGRAMME ou de l'EXPERIMENTATION\* – 5 lignes approx.

Ce projet a été pensé en cohérence avec ce type de public. En effet les formations en ligne sont en vogue chez les enseignants depuis quelques années. De plus même s'ils ont accès à un panel de formations assez variés (développement durable, citoyenneté...), peu de formations d'ECSI à proprement parlé existent pour le moment en E-learning.

### 6) PARTENARIAT(S) DEVELOPPE(S) DANS LE CADRE DU PROGRAMME – 5 lignes approx.

- ISTF Formation (prestataire de formation). Ils nous ont notamment permis d'avoir des bases solides dans la création d'un module E-learning.
- Educasol (partenaire financier).

### 7) RETOUR D'EXPERIENCE – 20 lignes total approx.

Difficultés et/ou obstacles rencontrés durant la mise en œuvre du programme ou de l'expérimentation\* :

- Au commencement la simple recherche d'une plateforme E-learning a été assez laborieuse. En effet, certaines demandaient des compétences informatiques trop techniques, alors que d'autres étaient trop chères. Nous avons eu une opportunité de rattachement au sein de la plateforme Magistère (affiliée à l'Education nationale) qui propose à tous les enseignants une offre de formations à distance. Même si cette piste s'est révélée cohérente au premier abord par rapport à notre cœur de cible, nous avons abandonné cette option car elle nous rendait dépendante du Rectorat qui devait valider régulièrement les contenus, et ne nous

permettait pas d'avoir notre propre module, mais de se fondre à une autre formation déjà existante sur un autre projet.

- La création d'un module E-learning demande beaucoup de temps et des compétences techniques.
- Le choix de la plateforme a été un élément crucial. Ce module constitue en quelque sorte notre vitrine car il est le premier outil que les enseignants vont utiliser avant de venir chez nous, il fallait donc que le rendu soit professionnel et les contenus adaptés aux attentes du public cible.
- Il faut être conscient que cette formation va perdre en interactivité par rapport à une formation présentielle. Malheureusement cela est inhérent aux formations en ligne. Un autre inconvénient du E-learning est qu'il n'offre pas d'adaptabilité ni de personnalisation pour l'apprenant.
- L'animation en aval de l'animation (escape game digital) a commencé à être créée sur la plateforme Genially. Malheureusement elle a pris beaucoup de temps dans la conception et le résultat n'est pas encore finalisé. Nous avons choisi de prioriser la formation E-learning qui nous paraissait plus urgente en termes de délai et de besoin. Elle est donc toujours en cours de création et sera prête définitivement dans les semaines à venir.

#### Solutions adoptées pour répondre aux difficultés et/ou obstacles :

- Finalement nous avons opté pour la plateforme états-unienne « Eliademy ». A l'origine elle a été créée pour que le public enseignant puisse réaliser ses propres cours pour leurs étudiants. Elle permet de créer et modifier instantanément des cours en ligne, des forums et des questionnaires, partagez des documents et intégrez du contenu multimédia directement dans les cours. Elle a aussi l'avantage de proposer une offre de base gratuite pour la création de contenu et se révèle facile d'utilisation.
- Nous avons tenté de rendre cette formation la plus interactive possible en y incluant des vidéos, des jeux, des espaces de discussions et de partage dans un forum. Cela s'est révélé indispensable, surtout pour une formation qui prône la pédagogie active.
- Même si le E-learning ne peut pas s'adapter à chaque participant, le concept a permis néanmoins d'intégrer plus facilement et des naturellement des évaluations tout au long du module. L'évaluation des acquis en cours de formation constitue un plus par rapport à la formation présentielle qui nous permettait jusqu'à présent d'évaluer surtout le contenu de la formation, mais pas la progression des participants.

#### Améliorations futures possibles :

Possibilité par la suite de créer une formation « blended learning » (= apprentissage mixte permettant combinaison de séquences de formation en ligne et de formation en présentiel) afin de conserver les avantages du présentiel et du e-learning.

#### Présentation des facteurs de réussite et conseils pour une généralisation ou transposition du programme ou de l'expérimentation\* :

- Globalement le projet est une réussite car la majorité des enseignants ont privilégiés l'inscription à la formation en ligne, car ils la jugent plus pratique et mieux en adéquation avec leur disponibilité (à noter aussi que le e-learning à l'avantage de permettre plus d'adaptabilité car les utilisateurs peuvent la suspendre puis la reprendre à n'importe quel autre moment).
- Dans le cas d'une transposition, ne pas hésiter à se former en amont afin d'éviter des erreurs classiques liées au E-learning et de respecter les différentes phases de création (cf : fiche ISTF).