

Méthodes & bonnes pratiques dans le Blended Learning

RAPPORT COMPLET AVEC DESCRIPTION DES MÉTHODES ET LISTE DES MEILLEI
PRATIQUES



Partenariat BlendedVet
www.BlendedVet.eu



Blended Learning Manuel

Rapport sur les méthodes et les bonnes pratiques pour les formateurs dans l'enseignement et la formation professionnels

Ce rapport a été produit par les partenaires du projet Erasmus+ :
BlendedVET

Le partenariat était composé d'organisations de 4 pays européens : OSENGO (France, coordinateur), Wisamar (Allemagne), EuTrade (Lituanie), Euroform RFS (Italie) et Fonix SA (Norvège).

Informations sur le projet

Erasmus+ Project-No. 2020-1-FR01-KA202-079830 Des informations sur le projet sont disponibles sur le site web du projet : www.blendedVet.eu.

Commission européenne - Disclaimer

Le projet Blended Learning a été financé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne (Partenariats stratégiques pour l'enseignement et la formation professionnels) avec le soutien de l'Agence nationale française pour Erasmus+.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui n'engage que ses auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.



Table des matières

Méthodes et meilleures pratiques en matière de Blended Learning	1
La présentation du projet.....	5
Buts et objectifs du projet.....	5
Le Blended Learning : Introduction	8
Les avantages de l'blended learning	10
Les défis de l'blended learning.....	11
Collecte et méthodologie de recherche.....	13
Méthodologie :.....	13
Identification et sélection des meilleures pratiques :.....	14
Identification et sélection des meilleures méthodes :.....	16
Méthodes de Blended Learningintéressantes	17
Méthodes pédagogiques.....	17
Classe alternée	17
Modèle de rotation du laboratoire	17
Modèle station-rotation.....	17
Modèle d'auto-modelage.....	17
Modèle virtuel enrichi.....	17
Modèle Flex.....	17
Outils et applications pour l'apprentissage en ligne (méthodes techniques)	18
Kahoot !.....	18
Piktochart	18
Parcours d'apprentissage Symbaloo	18
Kialo (Kialo Edu).....	18
Padlet.....	18
CryptPad	19
EdPuzzle - un outil avec des vidéos.....	19
Screencast - Screencast-o-Matic	19
Quizlet	19
H5P	19
Plateformes et applications utiles connexes.....	20
Facebook comme plateforme d'apprentissage.....	20
ZOOM comme plateforme éducative	20
Moodle	20



Twiducate	20
Mentimètre	20
Merveilleux.....	20
Google Classroom dans l'éducation	21
Collection de bonnes pratiques.....	21
Italie - Euroform	21
Allemagne - Wisamar	21
Lituanie - Eu-Trade	22
France - AFORMAC	22
Norvège - Fonix	22



La présentation du projet

Former les enseignants de l'EFP à transformer les formations existantes en formations mixtes ou à créer des formations mixtes.

Programme : Erasmus

Action clé 2 : Coopération pour l'innovation

Domaine : Partenariats stratégiques dans le domaine de l'enseignement et de la formation professionnels

Durée du projet : 24 mois - du 01/09/2020 au 31/08/2022

La question

Nous constatons que la technologie ne cesse de progresser et que nos formateurs doivent s'adapter à ce phénomène pour maintenir des formations de haut niveau dans nos centres d'EFP. Depuis plusieurs années, les formations en ligne deviennent une nouvelle norme, mais les apprenants de l'EFP se perdent parfois dans l'apprentissage à distance pur, les résultats ne sont pas ceux escomptés car la motivation et le suivi nécessaire des utilisateurs font souvent défaut.

Parfois, ils ne possèdent tout simplement pas les compétences numériques de base.

Nous voulons former nos formateurs au Blended Learning, car celui-ci offre les avantages de l'enseignement sur place et de l'apprentissage à distance et sera mieux adapté aux formations d'EFP que la seule formation à distance.

En bref, le Blended Learning est la fusion des cours en ligne et en face à face entre les enseignants et les étudiants. Les environnements de Blended Learning comprennent non seulement la présence physique des enseignants et des étudiants, mais aussi l'appropriation et le contrôle par les étudiants du temps, du lieu, du cadre, du chemin et du rythme auxquels se déroule leur apprentissage (Banditvilai, 2016).

Les formateurs dans l'EFP ne sont souvent pas des enseignants, mais des personnes ayant une grande expérience des matières enseignées ou du contexte. Ils peuvent se sentir mis au défi d'adapter leurs enseignements à un nouveau style de Blended Learning.

Il est nécessaire de veiller à ce que les concepts du Blended Learning soient clairs, de développer une méthode de formation appropriée, de fournir aux formateurs du matériel et des stratégies d'évaluation finale éprouvés pour transformer, créer et réaliser des cours dans une façon « blended ».

C'est ce que nous voulons réaliser dans le cadre de notre projet BlendedVET.

Buts et objectifs du projet

BlendedVET, vise à créer une formation en ligne flexible pour les formateurs de l'EFP qui sont prêts à combiner des modalités d'enseignement en face à face et en ligne. Le Blended Learning est déjà devenu répandue, en particulier dans l'enseignement scolaire et dans l'enseignement supérieur.

Le projet propose d'aider les enseignants de l'EFP à transformer les formations existantes en Blended Learning ou à créer des formations Blended.

Plus spécifiquement, nous visons à fournir aux formateurs de l'EFP des exemples de Blended Learning existants afin de les inspirer, de leur donner une méthodologie et des conseils pour développer leur

propre Blended Learning basé sur les formations qu'ils dispensent. À cette fin, nous allons créer une formation en Blended Learning (afin que les formateurs puissent expérimenter directement la méthodologie tout en créant leur propre contenu) qui permettra de mettre en œuvre la formation des enseignants dans tous les centres d'EEP.

La formation ne sera pas liée à un sujet particulier, mais à une démarche de transformation à la méthodologie de Blended Learning de formations déjà existants.

Compte tenu de ce qui précède, nos principaux objectifs sont les suivants

- **Promouvoir l'apprentissage tout au long de la vie des enseignants de l'EEP**
- **Soutenir les approches innovantes et les technologies numériques pour l'enseignement et la formation**

Activités principales

A1 : Collecte et recherche des meilleures pratiques et méthodes de Blended Learning :

La recherche et la définition de méthodes et de méthodologies d'apprentissage combinées aux recherches sur les meilleures pratiques aboutiront à un guide sur le Blended Learning afin de fournir aux enseignants qui souhaitent utiliser le Blended Learning dans leur pratique des conseils théoriques et pratiques.

A2 : paquet d'apprentissage pour la création de programmes de Blended Learning :

Cette activité conduira à la création d'un ensemble de modules de formation pour la création de formations en Blended Learning. Pour créer ce modèle, le partenariat établira les objectifs d'apprentissage, les activités du programme (sous une forme de Blended Learning), rassemblera et/ou créera le matériel pédagogique pour mener les activités et déterminera les méthodes d'évaluation.

A3 : Modèle de programme de formation en Blended Learning :

Le partenariat élaborera et testera une formation au Blended Learning. Évidemment, convaincus par l'idée que nous apprenons mieux par expérience, nous concevrons le modèle de formation sous la forme d'une formation Blended. 90 % du cours sera dispensé en ligne et 10 % en face à face. Le cours développé aura une durée totale de 3 mois et représentera 100 heures.

A4 : Plate-forme d'apprentissage :

Cette activité conduira à la création d'une plate-forme en ligne qui comprendra les exemples de l'output 1 et les modules sur le Blended Learning de l'output 2, le programme de formation au Blended Learning et les retours d'expériences de l'output 3 de la formation pilote.



Résultats

- Outils théoriques et pratiques pour la création d'une formation en Blended Learning
- Modules de cours sur le Blended Learning
- Modèle de mise en œuvre des contenus et de la formation pilote
- 2 Tuteurs dans chaque pays partenaire
- Plate-forme d'apprentissage avec moocs et ressources pour la formation



Le Blended Learning : Introduction

Dans ce manuel, 50 bonnes pratiques et 25 bonnes méthodes sur le thème du Blended Learning sont rassemblées pour apporter un contenu riche aux formateurs de la formation professionnelle.

Il tend à fournir des exemples de méthodologie Blended dans les domaines techniques et pédagogiques et de bonnes pratiques pour créer des études de cas et de cours de Blended Learning.

Il est évident que ces technologies doivent être utilisées pour améliorer l'enseignement, et non pour remplacer le formateur. Il y a souvent une augmentation initiale considérable de la charge de travail, car un Blended Learning de qualité implique l'adaptation d'un programme de formation à la nouvelle méthode d'enseignement, ainsi que l'acquisition de nouvelles compétences pédagogiques et technologiques.

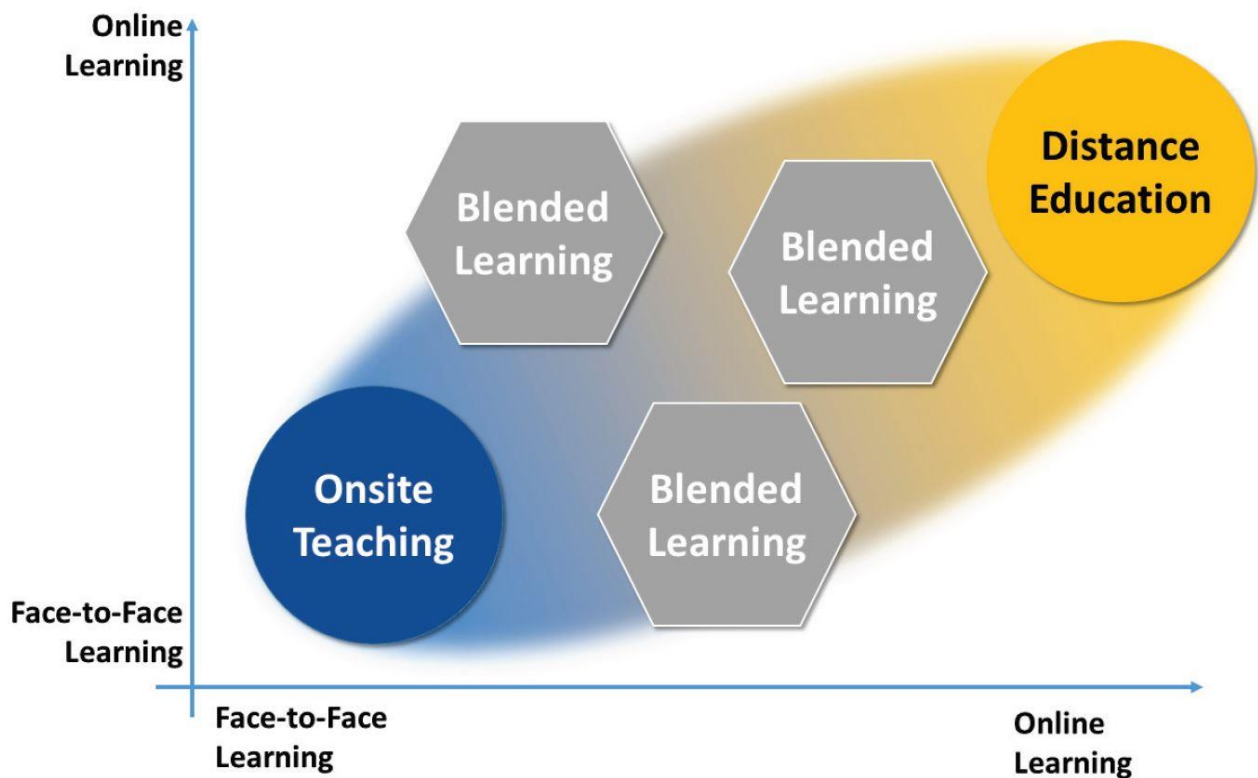
Ce manuel comprend une introduction ainsi qu'un aperçu des avantages du point de vue du formateur et de l'apprenant, et des moyens pratiques et effectives pour créer un Blended Learning.

Qu'est-ce que le Blended Learning ?

Le Blended Learning désigne toute activité éducative qui combine des activités traditionnelles en classe et des activités en ligne. Pour que l'apprentissage soit mixte, le contenu de la classe traditionnelle et le contenu en ligne doivent se chevaucher dans une certaine mesure, se compléter et s'étayer mutuellement. Une activité de Blended Learning bien conçue peut combiner tous les avantages de la classe traditionnelle (conversation et interaction) avec les avantages de la classe en ligne (flexibilité spatiale et temporelle).

Catégorisation des dispositifs d'enseignement-apprentissage d'après Allen, Seaman & Garrett (2007)			
Contenu diffusé en ligne	Contenu délivré en salle de classe	Type de cours	Description
0 %	100 %	Salle de classe traditionnelle	C'est l'enseignement en classe.
1-29 %	71-99 %	Facilités par le Web	Utiliser un outil d'enseignement en ligne ou des pages Web pour réaliser certaines activités.
30-79 %	21-70 %	Mélangé	Blended Learning.
80-100 %	0-20 %	En ligne	Principalement en ligne, avec peu de réunions en face à face.

Jared Stein et Charles Graham (2014, p. 12) définissent le Blended Learning comme une combinaison de l'apprentissage sur place avec une partie en ligne pour produire un apprentissage efficace, efficient et flexible.



Cinq conseils de qualité pour le Blended ¹

L'apprentissage exige que vous, en tant que formateur, abandonniez une partie du contrôle du processus d'enseignement et que les apprenants soient davantage responsables de leur propre apprentissage. Lorsque vous mettez du contenu en ligne, les apprenants doivent s'y intéresser avec entrain s'ils veulent en tirer le meilleur profit. Pour vous aider dans ce processus, vous trouverez de nombreuses suggestions dans ce manuel. En voici quelques-unes pour commencer :

1. Commencez par les résultats attendus

Comme pour le développement de tout contenu éducatif, commencez par les résultats attendus. Demandez-vous donc quelles sont les 5 à 7 grandes idées clés que vous voulez que les apprenants retiennent de ce cours. À la fin de chaque cours, qu'il soit en ligne ou en classe, vous pouvez présenter un diagramme à barres ou une barre de progression indiquant ce que les apprenants ont accompli à ce jour pour chaque résultat.

2. L'enseignement utilise la technologie

Il existe un tel éventail d'outils en ligne intéressants qu'il peut être tentant d'en intégrer certains dans vos cours, même s'ils ne sont pas directement pertinents. Essayez d'éviter de le faire. L'objectif est de former les apprenants, et toute la technologie doit donc être axée sur les résultats attendus de la formation.

3. Le travail en groupe peut être efficace

L'une des choses les plus utiles lorsque les apprenants sont en ligne est de les mettre en groupes et de les faire discuter de sujets en rapport avec les résultats attendus. Amener les apprenants à partager leurs connaissances et leurs compétences avec d'autres peut être extrêmement bénéfique pour toutes les parties concernées. Ce type d'apprentissage - l'apprentissage par les

¹ E+ Résultats du rapport du projet BlendIt

pairs - est considéré comme extrêmement bénéfique pour les apprenants. Il peut être organisé en classe, mais aussi en ligne. Les outils de discussion en ligne peuvent aider à structurer les conversations. Les apprenants peuvent facilement partager du contenu et des liens entre eux.

4. Trouver des ressources en ligne

Il existe un large éventail de ressources et de références disponibles en ligne sur presque tous les sujets, qu'il s'agisse d'articles de journaux, de documents de recherche, de simulations ou de vidéos. Il y a beaucoup de contenu disponible, et avec un peu de recherche, vous serez en mesure de trouver du contenu de bonne qualité. De plus, dans le cadre des activités des apprenants, vous pouvez leur demander de trouver des documents pertinents.

5. L'évaluation doit être mixte, blended

Si l'enseignement est en blended, il est logique que l'évaluation le soit également, c'est-à-dire un mélange d'évaluation en ligne et en classe. L'un des objectifs de l'évaluation est de permettre aux apprenants de vérifier ce qu'ils ont appris. Les outils en ligne vous permettent de le faire facilement, qu'il s'agisse de quiz à choix multiples ou de demander aux apprenants de collaborer à la rédaction d'un article résumant le contenu appris.

Quand les formateurs doivent-ils utiliser le Blended Learning ?

Les formateurs devraient envisager d'utiliser le Blended Learning :

- Si vous avez un groupe d'apprenants qui sont géographiquement dispersés et qu'il serait plus pratique pour eux de se réunir par intermittence plutôt que régulièrement.
- Si vous voulez développer un contenu qui pourrait servir à introduire un module, ou fournir un contenu de révision pour le module.
- S'il y a un sujet spécifique que vous souhaitez enseigner et qui pourrait bénéficier d'un contenu multimédia.
- Si moins de contenu en face à face serait utile pour vous ou pour les apprenants.
- Si une plus grande accessibilité serait bénéfique pour les apprenants.
- Si vos apprenants ont d'autres engagements et qu'il serait pertinent qu'ils puissent suivre la formation à leur propre rythme.
- Si vous avez un conférencier invité qui ne peut pas physiquement assister à la classe.

Les avantages de le Blended Learning

Cette section examinera les avantages potentiels du Blended Learning, en se concentrant d'abord sur les raisons pour lesquelles le Blended Learning peut vous être utile, et être également bénéfique pour vos apprenants.

Les technologies basées sur l'internet modifient fondamentalement de nombreux aspects de la société, notamment les affaires, le journalisme, les réseaux sociaux et les loisirs, et ce type d'innovations se produit également dans l'éducation. Cela signifie que l'éducation est désormais accessible à un public plus large et plus diversifié qu'auparavant. Cela signifie également que les apprenants peuvent faire partie d'une communauté d'apprentissage où le dialogue, le débat et l'accord sont possibles. Ce type de dialogue peut conduire à un apprentissage de plus haut niveau et à une amélioration de la pensée critique.²

² Garrison, D.R., H. Kanuka (2004) : Blended Learning : Uncovering its Transformative Potential in Higher Education. The Internet and Higher Education, 7 (2), p. 95-105.

Le Blended Learning représente également une expérience nouvelle pour les apprenants, non seulement en raison du contenu en ligne, mais aussi de la combinaison des deux (en classe et en ligne). L'interface entre ces deux formes distinctes d'apprentissage peut donner lieu à de nouvelles attitudes à l'égard de l'apprentissage en général, par exemple une compétence d'apprentissage plus autonome.

Le Blended Learning ouvre un monde de possibilités pour vous, le formateur. Il vous offre davantage de possibilités de collaboration avec d'autres formateurs et apprenants, il vous donne l'occasion de développer de nouvelles compétences et il vous permet de suivre vos apprenants plus efficacement. Il peut également vous permettre de vous concentrer sur un apprentissage plus approfondi grâce à l'apprentissage par les pairs.

Une fois que vous aurez développé et diffusé le contenu « blended » plusieurs fois, vous disposerez d'une base de données importante, comprenant des questions-réponses potentiellement utiles sur le contenu spécifique du module, des problèmes de support technique, une base de données de questions (quiz) et un programme de formation mixte. Cela facilite considérablement la rediffusion d'un module blended.

Le Blended Learning présente également certains avantages potentiels pour vos apprenants, notamment le fait qu'ils peuvent devenir nettement plus motivés, apprécier les nouvelles approches de l'engagement, ainsi que de nouveaux moyens de communication et d'évaluation potentiels.

De nombreux chercheurs, ³⁴⁵qui ont examiné un certain nombre d'études pour permettre une comparaison (*études dites de méta-analyse*), montrent qu'il y a une amélioration significative (entre 80 et 87 %) des résultats des apprenants dans un environnement mixte par rapport à l'enseignement en classe.

Les défis de le Blended Learning

Afin de fournir un point de vue équilibré sur ce sujet, cette section examinera en revanche les pièges et les risques potentiels associés au Blended Learning.

Le Blended Learning ne consiste pas seulement à mettre en ligne un contenu existant, mais exige plutôt de repenser le contenu déjà fourni. Au départ, il s'agira d'un processus de longue haleine, tant au niveau stratégique qu'opérationnel. Il peut également nécessiter de nouvelles ressources en termes de personnel, de moyens et de technologie. Les activités mixtes devenant de plus en plus sophistiquées, elles nécessiteront un soutien technique accru.

Certains critiques rejettent fermement le terme de Blended Learning et affirment qu'il est mal conçu et utilisé de manière incohérente, et que les activités associées au Blended Learning se produisent fréquemment dans les salles de classe sans être associées à ce terme. Ils affirment également qu'étant donné que différents apprenants vivent la même expérience d'enseignement de différentes manières, il est très difficile de mesurer l'efficacité de le Blended Learning pour une classe entière. ⁶

³Means, B., Y. Toyama, R. Murphy, M. Baki (2013) : *L'efficacité de l'apprentissage en ligne et mixte : Une méta-analyse de la littérature empirique*. Teachers College Record, 115 (3), p. 1-47.

⁴ Bernard, R.M., E. Borokhovski, R. F. Schmid, R. M. Tamim, P. C. Abrami (2014) : *Une méta-analyse de l'apprentissage mixte et de l'utilisation des technologies dans l'enseignement supérieur : Du général à l'appliqué*. Journal of Computing in Higher Education, 26 (1), p. 87-122.

⁵ Liu, Q., W. Peng, F. Zhang et al. (2016): L'efficacité de l'apprentissage mixte dans les professions de santé: Revue systématique et méta-analyse. Journal of Medical Internet Research, 18 (1).

⁶ Oliver, M., K. Trigwell (2005): *Can 'Blended Learning' be Redeemed?* E-learning and Digital Media, 2 (1), p.17-26.



D'autres critiques estiment qu'à moins que le Blended Learning ne bénéficie d'un soutien organisationnel complet et qu'une infrastructure robuste et fiable ne soit mise en place, il devient très difficile de contrôler et de soutenir avec succès les initiatives de ce type.⁷

Il convient de noter que certains participants, en particulier dans le cadre de l'éducation non formelle des adultes, assistent à des cours du soir et du week-end non seulement pour apprendre un contenu utile, mais aussi - ou surtout - pour leur développement personnel ou pour les avantages sociaux et d'autres raisons allant au-delà de l'apprentissage proprement dit. Ces participants peuvent ne pas souhaiter utiliser la technologie dans le cadre de leur apprentissage, en particulier s'ils le font toute la journée dans leurs activités professionnelles. Ils peuvent vouloir s'engager avec d'autres personnes d'une manière agréable, significative et inspirante en face à face ; ainsi, demander à ces apprenants de s'engager avec la technologie peut ne pas être souhaitable, même si cela est approprié d'un point de vue pédagogique.

Certains apprenants trouveront l'utilisation d'un ordinateur difficile, par exemple parce qu'ils n'ont pas du tout l'habitude de l'utiliser au travail ou pendant leurs temps personnels. Vous devez donc toujours commencer par évaluer si votre groupe d'apprenants est capable de gérer la technologie en question. Si vous disposez d'un certain degré de compétences, il peut être utile de proposer une session d'introduction au cours de laquelle les outils informatiques à utiliser dans le cadre du cours sont - présentés et où chacun peut essayer de les utiliser.

⁷ Moskal, P., C. Dziuban, J. Hartman (2013): L'apprentissage mixte: Une idée dangereuse? The Internet and Higher Education, 18, p.15-23.

Collecte et méthodologie de recherche

BlendedVET, vise à créer une formation en ligne Blended pour les formateurs de l'EFP qui souhaitent combiner les modalités d'enseignement en face à face et en ligne. Le projet ***aidera les enseignants de l'EFP à transformer les formations existantes en formations mixtes (blended) ou à créer des nouvelles formations en utilisant cette méthodologie.***

Notre objectif est de fournir aux formateurs de l'EFP des exemples de Blended Learning existants pour les inspirer, leur donner une méthodologie et des conseils pour développer leur propre Blended Learning sur la base des formations qu'ils dispensent. À cette fin, nous avons effectué une collecte et une recherche des bonnes pratiques et méthodes de Blended Learning.

À partir de cette collecte et des méthodes analysées, nous créerons des modules de cours en Blended Learning (afin que les formateurs puissent expérimenter directement la méthodologie tout en créant leur propre contenu) et un modèle de formation qui permettra de mettre en œuvre la formation des enseignants dans tous les centres d'EFP et sur tous les sujets.

Les résultats ne seront pas liés au sujet mais à la méthodologie de Blended Learning.

Objectif de l'enquête :

1. Collecte et analyse de **10 pratiques intéressantes** dans 5 Etats membres de l'Union européenne concernant les formations de Blended Learning, pour le suivi de leur impact sur les compétences des stagiaires.
2. Collecte et analyse de **5 méthodes intéressantes de Blended Learning** dans 5 Etats membres européens sur les méthodes de Blended Learning, pour inclure ces méthodes dans les modules d'apprentissage et donner des exemples de méthodes concrètes pour l'ingénierie pédagogique.

Méthodologie :

Le cadre de référence, les méthodologies et les résultats pourraient être transférés dans d'autres contextes géographiques et éducatifs. Afin d'unifier la collecte des pratiques dans tous les pays partenaires, des outils cohérents seront développés.

La stratégie de collecte et d'analyse des données comporte plusieurs étapes :

1. Développement de la méthodologie.
2. Réalisation d'une analyse (recherche documentaire) dans chacun des pays du projet.
3. Recueil des pratiques et méthodes décrites - niveau national (traduction en anglais).
4. Préparation d'un rapport international (traduction de la version finale du rapport international dans les langues des partenaires).

Ad. 1) Les outils suivants seront développés :

- Modèle de description des méthodes techniques et didactiques ;
- Modèle de recueil de pratiques

- Méthodologie - instructions pour le développement et la description des pratiques et des méthodes.

Ad. 2) L'analyse sera menée dans six pays participant au projet : France, Italie, Norvège, Lituanie et Allemagne.

L'analyse sera menée dans différentes langues (dans la langue nationale de chaque partenaire).

Collecte par **toutes les équipes nationales d'au moins 10 pratiques intéressantes** et de **5 méthodes de Blended Learning intéressantes** (par équipe nationale) qui seront engagées dans la sélection, la collecte et le commentaire des pratiques.

Ad. 3) Les données collectées par les partenaires du projet seront développées au niveau national et en anglais.

Recueil de pratiques : Pour faire une comparaison entre les Etats membres, les partenaires auront tous au moins une bonne pratique dans chacun des domaines suivants :

- *Apprentissage des langues pour les migrants*
- *Chômage (hors marché du travail)*
- *Formation professionnelle (au sein du marché du travail)*
- *Entrepreneuriat*

Collecte des méthodes : Les méthodes seront soit techniques, soit pédagogiques

Ad.4) Le partenaire responsable du livrable préparera un rapport international cohérent à partir de l'analyse réalisée. Le rapport international contiendra les résultats collectés dans chaque pays du projet sur les principales approches utilisées par les partenaires ou dans leurs contextes nationaux pour renforcer les compétences de citoyenneté mondiale chez les étudiants dans les activités curriculaires,

Identification et sélection des meilleures pratiques :

Définition des bonnes pratiques

Une "bonne pratique" peut être définie comme suit :

Une bonne pratique n'est pas seulement une pratique qui est bonne, mais une pratique dont il a été prouvé qu'elle fonctionne bien et produit de bons résultats, et qui est donc recommandée comme modèle. Il s'agit d'une expérience réussie, testée et validée, au sens large, qui a été répétée et qui mérite d'être partagée afin qu'un plus grand nombre de personnes puisse l'adopter.

Critères de bonne pratique

L'ensemble des critères suivants vous aidera à déterminer si une pratique est une "bonne pratique" :

- **Efficace et réussi :**
Une "bonne pratique" a prouvé sa pertinence stratégique en tant que moyen le plus efficace d'atteindre un objectif spécifique ; elle a été adoptée avec succès et a eu un impact positif sur les individus et/ou les communautés.
- **Durable sur le plan environnemental, économique et social :**
Une "bonne pratique" répond aux besoins actuels, en particulier aux besoins essentiels des plus pauvres du monde, sans compromettre la capacité à répondre aux besoins futurs.
- **Sensible au genre :**

Une description de la pratique doit montrer comment les acteurs, hommes et femmes, impliqués dans le processus, ont pu améliorer leurs moyens de subsistance.

- **Techniquement réalisable :**
La faisabilité technique est la base d'une "bonne pratique". Elle est facile à apprendre et à mettre en œuvre.
- **Intrinsèquement participatif :**
Les approches participatives sont essentielles car elles favorisent un sentiment commun d'appropriation des décisions et des actions.
- **Reproductible et adaptable :**
Une "bonne pratique" doit pouvoir être reproduite et doit donc pouvoir être adaptée à des objectifs similaires dans des situations différentes.
- **Réduction des risques de catastrophe/crise, le cas échéant :**
Une "bonne pratique" contribue à la réduction des risques de catastrophes/crises pour la résilience.



2 Méthodes de collecte des pratiques :

1. La première méthode consiste à collecter des informations sur les pratiques à travers la documentation disponible sur la base d'une recherche documentaire et d'une analyse effectuée par chaque partenaire dans son pays en utilisant le formulaire de description des pratiques (modèle de pratique). L'information peut être collectée en utilisant :

- Article écrit
- Internet
- Site web
- Téléphone

- etc.
2. La deuxième voie, si nécessaire, consistera à mener des entretiens avec le ou les promoteurs de la pratique. Ces entretiens permettront de confirmer les informations précédemment recueillies et de les compléter par celles qui manqueront. Le nombre d'entretiens dépendra du degré d'exhaustivité des informations précédemment recueillies. L'objectif de l'entretien est de présenter une image complète de la pratique.

Identification et sélection des meilleures méthodes :

En s'appuyant sur les travaux de Philippe Meirieu⁸ spécialiste des sciences de l'éducation et de la pédagogie :

Une méthode pédagogique décrit les moyens pédagogiques adoptés par l'enseignant pour favoriser l'apprentissage et atteindre son objectif pédagogique.

Très souvent, les enseignants utilisent plusieurs méthodes qui, à un moment donné, valorisent telle ou telle méthode (une seule méthode serait une erreur car le choix de la méthode pédagogique est souvent une question de circonstance).

De tout temps, il y a eu des "effets de mode" de telle ou telle méthode ou la "croyance" à certains moments en une "méthode miracle" qui permettrait à tous d'apprendre. La solution la plus saine consiste pour l'enseignant à faire régulièrement le point sur ses méthodes pédagogiques en se posant la question : " pour telle ou telle séance, est-ce la méthode pédagogique qui permet de faciliter au mieux les apprentissages et la médiation des savoirs ? ".

- Lorsque l'on parle de méthodes techniques, cela signifie que la méthode est un moyen technique de transformer, mettre en œuvre ou créer un contenu d'apprentissage par le formateur. Il peut également s'agir de la façon dont un formateur utilise pour faire fonctionner la session de formation.
- Lorsque l'on parle de méthodes pédagogiques/didactiques, il est intéressant de souligner l'approche, le mode de *mise en œuvre* et l'*évaluation*.

En outre, il est d'usage de distinguer 5 méthodes pédagogiques/didactiques :

- la méthode expositive (également appelée transmissive, passive ou magistrale)
- la méthode démonstrative
- la méthode interrogative (ou maïeutique)
- la méthode active (ou de découverte)
- la méthode expérimentale.

⁸ <https://www.meirieu.com/> & <http://meirieu.com/DICTIONNAIRE/methodepedagogique.htm>

Méthodes de Blended Learning intéressantes

Méthodes pédagogiques

Classe alternée

Renverser la méthode traditionnelle d'enseignement/apprentissage en inversant les rôles : le contrôle pédagogique passe de l'enseignant à l'étudiant. Rendre les étudiants plus indépendants et responsables de leur propre processus d'apprentissage, toujours sous la direction des enseignants.

Modèle de rotation en ligne

Dans ce modèle, les étudiants viennent à l'école, mais l'enseignement se fait entièrement en ligne par le biais du système informatique de l'école. L'enseignement a lieu en ligne, mais des professionnels non enseignants formés assistent les étudiants sur place et supervisent l'enseignement.

Modèle station-rotation

Le modèle de rotation des stations est l'une des approches de Blended Learning les plus populaires. Ce modèle n'est pas nouveau ou unique au Blended Learning ; les enseignants utilisent des "noyaux" d'activités d'apprentissage dans leurs salles de classe depuis des décennies, en particulier au niveau élémentaire, où les enseignants sont déjà familiarisés avec la rotation. Le modèle de rotation des stations est considéré comme un modèle mixte lorsqu'au moins une station implique un apprentissage en ligne dirigé par les élèves. Par définition, ce modèle permet aux élèves d'alterner les stations/activités selon un calendrier fixe, généralement établi par l'enseignant.

Modèle Self-Blend

Le modèle Self-Blend permet aux étudiants de suivre des cours en ligne avec un instructeur dédié, au-delà de leur programme de formation traditionnel, ce qui leur donne souvent plus de flexibilité dans leur emploi du temps. Cette méthode peut être une option intéressante lorsque les écoles ne peuvent offrir des possibilités d'apprentissage spécifiques, comme un stage avancé ou une option. Ces cours viennent ainsi compléter leur programme d'études habituel. Pour que cette méthode d'apprentissage soit efficace, les étudiants doivent être très motivés. Ce modèle met l'accent sur la maturité de l'apprenant.

Modèle virtuel enrichi

Le modèle virtuel enrichi est un modèle dans lequel l'apprentissage en ligne constitue l'épine dorsale de l'apprentissage. Il permet aux étudiants de se concentrer sur la réalisation de cours en ligne tout en ne rencontrant le formateur que par intermittence/en fonction des besoins. Le formateur a le rôle de conducteur/facilitateur en ligne qui guide les étudiants dans leurs cours à distance et le matériel est principalement fourni via une plateforme et des outils d'apprentissage en ligne. Les étudiants peuvent discuter en ligne avec les formateurs s'ils ont des questions.

Modèle Flex

Cette méthode se caractérise principalement par sa polyvalence pour répondre aux besoins de divers processus d'apprentissage formels et informels (écoles, organisations, enseignement à domicile, ...). La majorité du contenu est délivré par le biais de plateformes numériques, avec un soutien en face à face

pour les apprenants. Bien que des enseignants soient présents pour apporter un soutien sur place en cas de besoin, l'apprentissage est principalement autodirigé, les étudiants apprenant et pratiquant de nouveaux concepts de manière indépendante dans un environnement numérique. Le rôle de l'instructeur est celui d'un facilitateur, d'un guide plutôt que d'un fournisseur d'éducation.

Outils et applications pour l'apprentissage en ligne (méthodes techniques)

Kahoot !

<https://kahoot.com/>

Kahoot! L'objectif principal de la méthode Kahoot ! est de combiner l'apprentissage et le jeu, afin de rendre l'apprentissage plus facile et plus amusant pour tous, quel que soit l'âge. Grâce à la création de quiz éducatifs, les enseignants peuvent faciliter le processus d'apprentissage des élèves. Les apprenants participeront de manière active et interactive, motivés par une expérience engageante.

Piktochart

<https://piktochart.com/>



Piktochart est un outil permettant de créer des rapports, des présentations et des infographies à partir de plusieurs modèles disponibles conçus par des experts. Vous pouvez choisir l'un d'entre eux pour créer votre produit, ou vous pouvez utiliser un modèle vierge et le personnaliser comme vous le souhaitez.

Parcours d'apprentissage Symbaloo

<https://learningpaths.symbaloo.com/>

Symbaloo Learning Path est une méthode qui peut être adoptée dans les cours de Blended Learning pour les rendre plus rapides et efficaces. Symbaloo Learning Paths peut être utilisé pour créer un plan de cours numérique de type jeu en utilisant les meilleures ressources éducatives libres. Tuile par tuile, créez des parcours pour les étudiants afin qu'ils puissent apprendre à leur propre rythme.

Kialo (Kialo Edu)

<https://www.kialo-edu.com/>

Kialo Edu est un site de cartographie des arguments, spécialement conçu pour une utilisation en classe. Cet outil permet de créer des discussions sur un ou plusieurs sujets, encourageant les élèves à explorer les arguments et à développer leurs propres idées sur le contenu de la classe. Kialo Edu possède une structure d'arbre à arguments : grâce à la représentation visuelle des sujets, les élèves peuvent suivre le schéma logique de l'argument et mieux organiser leurs idées. Au sommet de l'arbre, il y a la thèse, suivie des arguments pour et contre qui peuvent soutenir ou contester la thèse initiale.

Padlet

<https://padlet.com/>



Padlet est un tableau noir en ligne qui peut être utilisé dans le cadre de l'apprentissage en ligne ou de l'blended Learning. Vous pouvez insérer dans le tableau des fichiers, textes, audios, vidéos, images ou liens. Vous pouvez permettre à différentes personnes d'y accéder, de participer à des discussions ou d'apporter des modifications. Il est donc très utile pour les cours en ligne.

CryptPad

<https://cryptpad.fr/>

CryptPad est une sorte d'outil en ligne qui permet à des groupes de personnes de travailler ensemble sur des documents (documents texte, présentations, tableaux...) sans être au même endroit. Ils peuvent travailler en même temps ou en décalage horaire. Cela permet un travail de groupe différent et peut donc être très utile pour l'e-learning ou l'blended Learning. Lorsqu'un "pad" est ouvert, vous avez également la possibilité de chatter avec vos coéquipiers et donc de discuter de différentes questions concernant le contenu.

EdPuzzle - un outil avec des vidéos

<https://edpuzzle.com/>



Avec EdPuzzle, vous pouvez utiliser des vidéos pour enseigner. Les vidéos peuvent comporter des commentaires, des questions ou une voix off. Vous pouvez soit intégrer votre propre vidéo (par exemple, un enregistrement de votre propre cours), soit une vidéo qui existe déjà (par exemple, une vidéo You Tube dans laquelle vous ajoutez vos questions et vos commentaires), soit une vidéo dans EdPuzzle dans laquelle des questions et des commentaires sont déjà insérés.

Screencast - Screencast-o-Matic

<https://screencast-o-matic.com/>

Un screencast est un enregistrement numérique de l'écran d'un ordinateur, également connu sous le nom de capture d'écran vidéo, contenant souvent une narration audio. Les screencasts offrent aux apprenants une approche de l'apprentissage centrée sur l'apprenant, qui peut être expérimentée à la fois en ligne et en face à face.

Quizlet

<https://quizlet.com/>



Quizlet : il s'agit d'un outil d'étude individuel ou collectif qui permet à l'enseignant de créer des séries de cartes avec les sujets importants d'une classe ou d'une activité, qu'il peut partager avec les étudiants ou avec d'autres personnes. Il s'agit d'un outil 2.0 intéressant pour créer des flashcards avec des contenus éducatifs comprenant du texte et des images. Une fois les cartes créées, l'outil développe automatiquement des activités et des jeux pour interagir avec les sujets spécifiques et évaluer les connaissances obtenues.

H5P

<https://h5p.org/>



H5P est une plateforme de création de contenu interactif gratuite et ouverte, elle permet de créer environ 35 types de contenu interactif, tels que des séquences d'images interactives, des audios, des gommes à écrire, des collages, des quiz vocaux, des dictées, des exercices interactifs, des enquêtes et des questionnaires.

Plateformes et applications utiles connexes

Facebook comme plateforme d'apprentissage

<https://www.facebook.com/>



Le but de cette méthode est de créer des groupes secrets fermés sur Facebook au début d'un programme de formation. Puis d'inviter tous les étudiants d'un cours à faire partie du groupe. Ensuite, Facebook est fonctionnel en tant que plateforme d'apprentissage et outil de communication entre les étudiants pendant toute la durée du cours.

ZOOM comme plateforme éducative

<https://zoom.us/>



ZOOM est un service de vidéoconférence basé sur le cloud qui peut être utilisé pour rencontrer virtuellement d'autres personnes - soit par vidéo, soit par audio uniquement, soit les deux, tout en menant des discussions en direct. ZOOM vous permet également d'enregistrer ces sessions pour les visionner ultérieurement.

Moodle

<https://moodle.org/>



Moodle est un système de gestion de l'apprentissage conçu pour fournir aux formateurs, aux administrateurs et aux apprenants un seul système robuste, sécurisé et intégré pour créer des environnements d'apprentissage personnalisés. Le cœur de Moodle est constitué de cours qui contiennent des activités et des ressources. Il existe environ 20 types d'activités différentes et chacune d'entre elles peut être personnalisée.

Twiducate

<https://www.livelingua.com/twiducate/>



Twiducate permet aux enseignants de créer une plateforme privée de médias sociaux que leur classe peut utiliser dans le cadre de son apprentissage et de ses activités. Plutôt que de demander aux élèves de s'inscrire et de saisir une adresse électronique, l'enseignant s'inscrit et crée un code de classe. À l'aide de ce code, les élèves se connectent au réseau de la classe. Ils peuvent y répondre à des questions, collaborer à des problèmes et même intégrer des images et des vidéos.

Mentimètre

<https://www.mentimeter.com/>



Mentimeter est une application suédoise. Elle est utilisée pour insérer dans les présentations des questions interactives qui demandent la participation du public (apprenants, étudiants...). Les questions du Mentimeter peuvent être insérées selon les souhaits du présentateur, au début ou au milieu de la présentation. Le public doit utiliser son smartphone ou son ordinateur pour insérer les réponses qui sont ensuite affichées virtuellement dans la présentation.

Wonder

<https://www.wonder.me/>

Wonder veut rendre les réunions ou les conférences en ligne plus interactives pour éviter que les participants ne se fatiguent ou ne soient inattentifs. En utilisant Wonder, vous créez une salle virtuelle où vous pouvez rencontrer votre public. Au début, vous pouvez créer votre avatar et avec cet avatar, vous interagissez avec les autres, en grand ou en petit groupe.

Google Classroom dans l'éducation

<https://classroom.google.com>



Google Classroom se situe entre vous et Google Drive et offre un moyen convivial pour les enseignants et les élèves de gérer les documents de classe. Voici ce que vous pouvez faire avec Google Classroom : Faire des devoirs, faire des annonces, stocker du matériel de classe, permettre aux élèves d'interagir.

Collecte de bonnes pratiques

Italie - Euroform

- Formation professionnelle des enseignants "Nouveaux récits, nouvelles explorations".
- L'expérience de Cometa Formazione pour innover dans l'EFTP
- L'alphabétisation linguistique de l'italien pour les étrangers : enseignement et méthodologies
- Stratégies d'entrée dans le monde du travail
- Parcours de formation "Data analyst manager (Data scientist)".
- L'innovation stratégique à l'ère numérique
- Autonomisation des jeunes par les compétences entrepreneuriales
- Hygiène et santé publique à l'horizon 2020
- Cours hybrides d'italien L2
- Partenariat européen pour l'inclusion sociale et la création de compétences pour l'entreprenariat féminin E-learning

Allemagne - Wisamar

- ENNE - Réseaux nationaux européens pour la promotion de l'EFP
- Einstieg Deutsch - Apprendre l'allemand pour les réfugiés et les migrants
- OpenITup - Renforcer les compétences des formateurs d'adultes pour améliorer les parcours des apprenants adultes
- BICAS - Développer des compétences interculturelles pour les services d'ambulance
- Des histoires qui bougent - Boîte à outils contre la discrimination
- Attraktivitätssteigerung dual Berufsausbildung in ländlichen Räumen durch innovative Lernszenarien " (" Augmentation de l'attractivité de la formation professionnelle duale dans les zones rurales grâce à des scénarios d'apprentissage innovants ")
- Sinbad - un voyage pour promouvoir les compétences clés dans l'éducation de la petite enfance par le biais des contes
- Renforcer les compétences des formateurs pour un Blended Learning de qualité - BlenditWell
- Coachs en blended Learning
- Training Adults Online (TAO) - Manuel pour les enseignants des apprenants de 50 ans et plus

Lituanie - Eu-Trade

- Renforcer les compétences des formateurs pour un Blended Learning de qualité
- B-Learning : Conception de programmes d'études pour l'blended Learning
- Être mentor - ERASMUS+
- RELESE - Réintégration sur le marché du travail par l'entrepreneuriat
- Online4EDU - ERASMUS+ (en anglais)
- DigitalCulture - Améliorer les compétences numériques et l'inclusion sociale des adultes dans les industries créatives
- VR@School - Les écoles du futur utilisent la puissance de la réalité virtuelle et augmentée pour l'éducation et la formation en classe.
- REINCLUSION - Lignes directrices pour l'insertion professionnelle des réfugiés et des demandeurs d'asile
- RELIVET - Réduction de l'abandon précoce dans l'EFPP
- VOCAL - Collaboration professionnelle en ligne pour un apprentissage actif

France - AFORMAC

- Initiatives pédagogiques : Un exemple d'enseignement hybride de l'anglais en L3 comptabilité à TSM
- Se préparer à l'université numérique : un examen de l'histoire et de l'état actuel de l'apprentissage à distance, mixte et en ligne
- Su2ip - Service universitaire d'ingénierie et d'innovation pédagogique
- Exploration des approches de Blended Learning pour l'EFPP
- B-Learning : Conception de programmes d'études pour le Blended Learning
- Projet TIBL : Innovation technique dans l'blended Learning
- Quels sont les défis des formateurs aujourd'hui et comment les mobiliser sur le Blended Learning numérique ?
- Apprentissage hybride ou mixte en formation continue
- Livre blanc : Quand le numérique enrichit la formation professionnelle
- Concevoir et mettre en place un système de Blended Learning

Norvège - Fonix

- "Entreprenerdy" - Programme de soutien numérique pour la formation à l'entrepreneuriat des chômeurs
- L'utilisation des iPads dans la formation linguistique des migrants
- Outils numériques pour la mise en œuvre de Upskilling Pathway, un nouveau service numérique national d'orientation professionnelle.
- Ressources éducatives libres pour l'enseignement secondaire - The Norwegian Digital Learning Arena (NDLA)
- Utilisation de ZOOM comme plateforme éducative
- "Frostrune" dans l'enseignement fondamental des langues A1-A2
- L'utilisation de Kahoot dans l'éducation
- L'utilisation de Padlet dans l'éducation
- L'utilisation de Facebook dans l'éducation
- Utilisation de Google Classroom dans l'enseignement