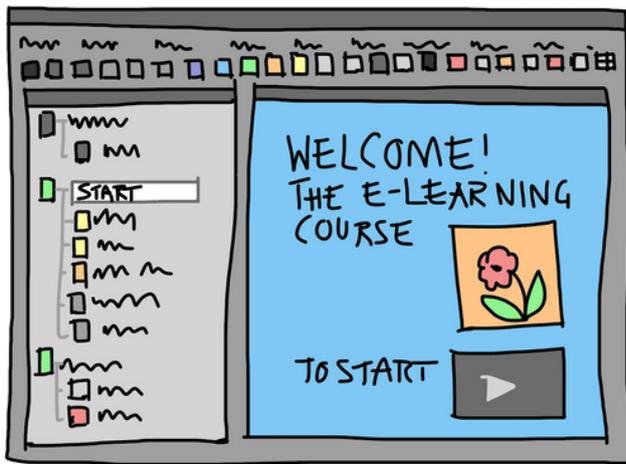


B.COMP

Creating more inclusive and supportive WBL environments

OCTOBRE 2023, N° #3



Lors de cette troisième réunion du groupe de travail, les développements ultérieurs du projet B-COMP ont été discutés, notamment le programme de formation et le développement des éléments technologiques du matériel pédagogique.



LES COMPÉTENCES DE PRÉPARATION AU TRAVAIL COMBINENT L'ENSEMBLE DES COMPÉTENCES NÉCESSAIRES POUR GARANTIR QUE L'EXPÉRIENCE D'APPRENTISSAGE TOUT AU LONG DE LA VIE N'ÉCHOUE PAS ET NE MÈNE PAS À L'ABANDON, AYANT POUR CONSÉQUENCE LA PERTE D'OPPORTUNITÉS D'EMPLOI.

L'APPRENTISSAGE TRANSFORMATIF EST DÉCRIT COMME "UNE ORIENTATION QUI CONSIDÈRE QUE LA MANIÈRE DONT LES APPRENANTS INTERPRÈTENT ET RÉINTERPRÈTENT LEUR EXPÉRIENCE SENSORIELLE EST ESSENTIELLE À LA CRÉATION DE SENS ET DONC À L'APPRENTISSAGE".

PARTENAIRES



LES TECHNOLOGIES DE L'APPRENTISSAGE ET DE LA CONNAISSANCE, UNE AUTRE FAÇON DE DÉVELOPPER LE CONTENU.

1. Apprentissage personnalisé :

- a. Une plateforme d'apprentissage à distance peut adapter le rythme de l'enseignement et le matériel pédagogique en fonction des capacités et des besoins de chaque étudiant, ce qui permet à un apprenant ayant des difficultés d'apprentissage de progresser à son propre rythme.

2. Accessibilité:

- a. Les applications web peuvent inclure des fonctionnalités telles que la synthèse vocale ou les sous-titres dans les vidéos, facilitant ainsi l'accès au contenu éducatif pour les étudiants souffrant de déficiences auditives ou visuelles.

3. Retour d'information immédiat :

- a. Un système d'apprentissage basé sur le travail peut fournir un retour d'information instantané sur les réponses aux questionnaires, ce qui permet aux étudiants ayant des besoins d'apprentissage particuliers de comprendre et de corriger rapidement leurs erreurs.

4. Ressources multimédias interactives :

- a. Un système d'apprentissage en ligne peut fournir un retour d'information instantané sur les réponses aux questionnaires, ce qui permet aux élèves ayant des besoins d'apprentissage particuliers de comprendre et de corriger rapidement leurs erreurs.

5. Communication améliorée:

- a. Une application web éducative peut offrir des simulations interactives qui permettent aux élèves ayant des besoins d'apprentissage particuliers d'explorer des concepts pratiques dans un environnement virtuel sûr et contrôlé.

6. Enregistrement et suivi des progrès :

- a. Les applications web peuvent enregistrer les performances et les progrès des élèves en temps réel, ce qui fournit aux éducateurs des informations précieuses pour ajuster le programme et fournir un soutien supplémentaire si nécessaire, améliorant ainsi le processus d'apprentissage pour les élèves ayant des besoins particuliers.

L'utilisation de l'apprentissage basé sur le travail et des applications web peuvent être très bénéfiques dans le développement de programmes d'études pour les étudiants ayant des besoins d'apprentissage particuliers dans le domaine de l'enseignement et de la formation professionnels.

C'est pourquoi, lors de la troisième réunion du B.COMP, deux outils ont été présentés, qui seront utilisés pour développer le programme d'études proposé dans le cadre de ce projet.

Tout d'abord, la plateforme d'apprentissage, sa structure, sa conception et la méthodologie qui a été mise en œuvre pour développer les contenus conçus et évalués par le groupe de travail. La plateforme est organisée en sections cohérentes, qui facilitent le développement du contenu d'une manière simple et structurée, y compris la possibilité d'inclure des images, des vidéos, du texte et des liens externes vers des matériaux multimédias complémentaires.

Ensuite, l'application Web a été présentée, elle permettra d'inclure les concepts de gamification et de m-learning dans le développement du contenu.

Cette application Web permet de créer des groupes, d'assigner des tâches et de créer des activités interactives par l'utilisateur, ce qui permettra d'approfondir, d'accélérer et de dynamiser la transmission des connaissances dans le cadre formateur-étudiant.





TROISIÈME REUNION

ISTANBUL (TURQUIE)

Des délibérations méticuleuses ont été menées concernant la diffusion et l'impact tangible du projet, en mettant l'accent sur l'intégration de produits technologiques associés à l'apprentissage en ligne.

L'identification des parties prenantes qui devraient être impliquées dans le projet a été discutée, en tenant compte d'un éventail diversifié de parties prenantes pertinentes pour obtenir un impact significatif.

Les outils technologiques appropriés pour communiquer efficacement les objectifs et les résultats du projet aux personnes concernées ont également été examinés.

En outre, les stratégies de collecte et d'apprentissage des expériences des participants ont été analysées, dans le but d'enrichir le processus de mise en œuvre et d'évaluation du projet.

Un point crucial a été la promotion de l'application des compétences d'employabilité dans des contextes éducatifs authentiques, en explorant comment les plates-formes d'apprentissage en ligne pourraient servir de véhicules facilitant l'adoption et le développement de telles compétences.

Cette discussion s'est inscrite dans une perspective psychopédagogique, examinant comment les technologies d'apprentissage en ligne pourraient soutenir les processus d'enseignement et d'apprentissage, et comment ceux-ci, à leur tour, sont liés à l'acquisition et au transfert de compétences d'employabilité dans des scénarios éducatifs réels. L'importance de concevoir des stratégies pédagogiques solides, soutenues par des technologies éducatives avancées, pour favoriser un apprentissage significatif et un transfert efficace des compétences essentielles à l'employabilité a été soulignée.

Lors de la troisième réunion, comme l'ont montré les descriptions précédentes, il a été nécessaire d'aborder la manière d'intégrer des questions aussi différentes que la méthode, les contenus, les outils et la stratégie à suivre.

Après avoir défini les thèmes et les objectifs du développement du sujet abordé par le projet B.COMP, le travail de cette réunion était important : comment traiter efficacement la création des outils et des contenus ?

Des décisions ont été prises sur le besoin d'interactivité des outils numériques créés pour cet objectif, y compris l'importance du design, du contenu multimédia et d'une structure adaptée aux objectifs spécifiques du projet, des enseignants et des adolescents ayant des difficultés d'apprentissage.

En conclusion, la session de travail a été très fructueuse grâce à toutes les opinions exprimées.

