

PROJECT RESULT 1:

RAPPORT D'ANALYSE SUR LES MÉTHODES D'APPRENTISSAGE NUMÉRIQUE INNOVANTES POUR L'ENTREPRENEURIAT VERT ET SOCIAL

Préparé par

Partenaire 6, the South-West University "Neofit Rilski"

Date: 06.06.2022

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Contenu:

a) Contexte	3
b) Méthodologie utilisée pour la sélection des bonnes pratiques	4
c) Modèle d'analyse des bonnes pratiques	5
d) Enseignements tirés de l'analyse des Bonnes Pratiques sélectionnées	7
d.1) Compétences clés dérivées et outils numériques	13
Compétences clés dérivées:	13
Les outils numériques, les méthodologies et les approches applicables à l'apprentissage à distance en ligne:	14
g) Conclusion	14
Annexe 1 : Liste des bonnes pratiques collectées	17
Annexe 2 : Liste des analyses et évaluations séparées des bonnes pratiques collectées	18

a) Contexte

Le présent rapport représente les résultats de la recherche documentaire mise en œuvre pour la collecte des bonnes pratiques menée par tous les partenaires dans le but d'identifier, d'analyser et d'évaluer les bonnes pratiques existantes dans la promotion de l'inclusion des jeunes défavorisés et la construction de la communauté dans les domaines du travail de jeunesse. Ces informations sont destinées à aider le consortium à établir un socle commun de connaissances dans le domaine de l'éducation de l'entrepreneuriat vert et social et à échanger des bonnes pratiques au sein d'expériences et d'initiatives réussies mises en œuvre dans le domaine de l'apprentissage à distance pour soutenir le développement de l'entrepreneuriat social dans le secteur de l'économie verte ou dans des secteurs similaires.

La cartographie des bonnes pratiques existantes servira de base au consortium pour développer une boîte à outils de pratiques sur la promotion de l'intégration (en particulier au niveau local) par le biais de la coopération multidisciplinaire et intersectorielle. Le rapport d'analyse de la cartographie comprend une analyse des données au niveau local-régional, national et européen et une collecte des bonnes pratiques.

L'objectif principal de ce rapport est de présenter les bonnes pratiques identifiées et les résultats de l'analyse des méthodes d'apprentissage numérique innovantes pour l'entrepreneuriat vert et social, qui permettront de développer des outils d'apprentissage innovants et adaptés qui combleront les lacunes actuelles dans le domaine d'intervention spécifique, en proposant de nouveaux outils qui répondront pleinement aux besoins exprimés par le marché cible, permettant ainsi d'assurer la durabilité du processus d'apprentissage.

Les résultats obtenus à partir de l'analyse mentionnée, effectuée selon des critères spécifiques et partagés par les partenaires du projet, représentent une base solide qui soutiendra le partenariat du projet pour faire face aux défis actuels dans l'éducation de l'entrepreneuriat vert et social pour le développement d'outils éducatifs qui sont en mesure de surmonter les obstacles actuels dans l'éducation, principalement en raison des restrictions imposées par la pandémie COVID-19. Qui plus est, les résultats ont pour objectifs d'offrir de nouveaux outils efficaces pour favoriser la durabilité future de l'entrepreneuriat social œuvrant dans l'économie verte.

b) Méthodologie utilisée pour la sélection des bonnes pratiques

L'approche méthodologique essentielle utilisée pour effectuer la sélection des bonnes pratiques est principalement basée sur l'analyse fonctionnelle de ce qui a été collecté pendant la recherche documentaire et sur le terrain.

La méthodologie du projet utilisée pour la sélection des bonnes pratiques répond à la plupart des critères suivants : elle conduit à un changement réel dans le domaine de l'éducation à l'économie verte et à l'entrepreneuriat social, elle démontre une approche innovante ou reproductible et elle démontre la durabilité.

La matrice suivante fournit un cadre pour classer une pratique en fonction des critères requis pour la classer, ou pour identifier où se situe la pratique dans l'échelle d'évolution. Le positionnement d'une pratique sur la matrice donne une indication du potentiel de cette pratique à être classée comme "bonne pratique". Les pratiques placées en bas à gauche de la matrice sont celles qui ont un classement inférieur, tandis que celles placées en haut à droite de la matrice sont celles qui ont un classement supérieur. Le classement qui en résulte indique où se situe une pratique donnée sur l'échelle d'évolution. Grâce à cette approche, il a été possible d'extraire les enseignements prévus des bonnes pratiques identifiées, en garantissant autant que possible la transparence, l'objectivité et l'efficacité.

Au cours des différentes réunions en ligne, les partenaires ont eu l'occasion de discuter et de partager les critères et les indicateurs à utiliser pour la sélection des leçons à tirer des bonnes pratiques identifiées, tout en évaluant les défis potentiels que ce processus peut impliquer. Dans ce sens, les partenaires ont considéré en particulier la différence possible qui peut exister dans l'application du critère d'innovation, considérant que ce qui peut être innovant dans un pays ne l'est pas dans un autre.

Dans ce contexte, les partenaires ont donc cherché à assurer le plus haut niveau d'homogénéité lors des analyses de bonnes pratiques et en même temps répondre à ce qui était initialement prévu dans l'identification des composants innovants dans l'offre de cours de formation, avec une référence particulière à ceux réalisés à distance pour le développement des entreprises sociales opérant dans le secteur de l'économie verte.

Dans la méthodologie adoptée, les partenaires ont essayé d'extrapoler et de déterminer, de manière objective et transparente, quels sont les éléments et les facteurs de la bonne pratique qui peuvent définir son degré de durabilité, comme sa capacité à offrir, dans une perspective, les outils nécessaires pour garantir l'utilisation par d'autres sujets de méthodologies et de pratiques innovantes dans l'offre de formation à distance et, en même temps, son niveau de transférabilité, comme la capacité de la bonne pratique à être utilisée comme modèle pour des contextes différents de ceux pour lesquels elle a été faite.

Les critères de sélection sont censés fonctionner comme des lignes directrices pour les partenaires afin de faire un tri parmi les multiples bonnes pratiques candidates potentielles qu'ils pourraient identifier. Les critères utilisés pour la sélection des leçons apprises et des outils/méthodes innovantes des Bonnes Pratiques sont :

- Niveau d'impact sur les questions sociales et environnementales
- La plateforme d'apprentissage en ligne est facilement accessible
- Facilité d'utilisation des outils d'apprentissage numériques
- Interactions en temps réel
- Retour d'information instantané
- Incorporation d'outils multimédias
- Niveau élevé d'interactions entre les formateurs et les apprenants
- Les supports d'apprentissage peuvent être enregistrés sur vidéo et inclure des produits numériques audio et visuels.
- Les supports et outils d'apprentissage présentent un haut niveau de réalisme.

c) Modèle d'analyse des Bonnes Pratiques

Le processus réalisé pour la sélection des leçons apprises et des outils/méthodes innovants à partir des bonnes pratiques identifiées et sélectionnées, a utilisé un ensemble spécifique et adapté de critères et d'indicateurs, afin d'assurer et de valider la transparence, l'objectivité et l'homogénéité des leçons sélectionnées qui seront utilisées pour le développement des activités du projet à venir.

Le modèle utilisé pour la sélection des bonnes pratiques est présenté ci-dessous.

TEMPLATE				
Pour la sélection des leçons apprises et des outils/méthodes innovants à partir des bonnes pratiques				
Nom de la bonne pratique :				
Organisation chargée de la mise en œuvre de la bonne pratique :				
Pays d'origine :				
<u>Section I. Évaluation:</u>				
<u>Critères 1. Niveau d'impact sur les questions sociales et environnementales:</u>				
Veuillez indiquer "✓" ou "✗", le cas échéant.				
Présent	Oui:		Non:	
Si elle est présente, veuillez l'évaluer de 1 à 5, où 1 est la note la plus basse et 5 la note la plus haute :				
1	2	3	4	5
<u>Critère 2. La plateforme d'apprentissage en ligne est facilement accessible</u>				
Veuillez indiquer "✓" ou "✗", le cas échéant.				
Présent	Oui:		Non:	
Si elle est présente, veuillez l'évaluer de 1 à 5, où 1 est la note la plus basse et 5 la note la plus haute :				
1	2	3	4	5
<u>Critère 3. Facilité d'utilisation des outils d'apprentissage numériques</u>				
Veuillez indiquer "✓" ou "✗", le cas échéant.				
Présent	Oui:		Non:	
Si elle est présente, veuillez l'évaluer de 1 à 5, où 1 est la note la plus basse et 5 la note la plus haute :				
1	2	3	4	5
<u>Critère 4. Interactions en temps réel :</u>				
Veuillez indiquer "✓" ou "✗", le cas échéant.				
Présent	Oui:		Non:	
Si elle est présente, veuillez l'évaluer de 1 à 5, où 1 est la note la plus basse et 5 la note la plus haute :				

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Critère 5. Retour instantané :

Veillez indiquer "✓" ou "✗", le cas échéant.

Présent	Oui:		Non:	
Si elle est présente, veuillez l'évaluer de 1 à 5, où 1 est la note la plus basse et 5 la note la plus haute :				
1	2	3	4	5

Critère 6. Incorporation d'outils multimédias :

Veillez indiquer "✓" ou "✗", le cas échéant.

Présent	Oui:		Non:	
Si elle est présente, veuillez l'évaluer de 1 à 5, où 1 est la note la plus basse et 5 la note la plus haute :				
1	2	3	4	5

Critère 7. Niveau élevé d'interactions entre les formateurs et les apprenants :

Veillez indiquer "✓" ou "✗", le cas échéant.

Présent	Oui:		No:	
Si elle est présente, veuillez l'évaluer de 1 à 5, où 1 est la note la plus basse et 5 la note la plus haute :				
1	2	3	4	5

Critère 8. Les supports d'apprentissage peuvent être enregistrés sur vidéo et inclure des produits numériques audio et visuels :

Veillez indiquer "✓" ou "✗", le cas échéant.

Présent	Oui:		Non:	
Si elle est présente, veuillez l'évaluer de 1 à 5, où 1 est la note la plus basse et 5 la note la plus haute :				
1	2	3	4	5

Critère 9. Le matériel et les outils pédagogiques sont très réalistes

Veillez indiquer "✓" ou "✗", le cas échéant.

Présent	Oui:		Non:	
Si elle est présente, veuillez l'évaluer de 1 à 5, où 1 est la note la plus basse et 5 la note la plus haute :				
1	2	3	4	5

Section 2. Description des enseignements tirés :

Instruction importante :

S'il y a au moins 6 critères présents dans la section 1. "Evaluation" et que sur ces 6 critères, il y a au moins 3 critères avec une évaluation de 3 et plus, veuillez définir les leçons apprises selon les formulaires fournis ci-dessous :

Leçon 1:	<i>[Veuillez écrire le nom de la leçon selon votre perception].</i>
Brève description :	
Leçon 2:	<i>[Veuillez écrire le nom de la leçon selon votre perception].</i>
Brève description :	
Leçon :	<i>[Veuillez écrire le nom de la leçon selon votre perception].</i>
Brève description :	

d) Enseignements tirés de l'analyse des Bonnes Pratiques sélectionnées

Suivant la méthodologie et les critères définis, les leçons qui peuvent être tirées des bonnes pratiques collectées et sélectionnées ont été extraites de chaque pays partenaire. Le processus de sélection était basé sur un ensemble de critères d'évaluation de 1 à 5 et les bonnes pratiques sélectionnées étaient celles qui avaient un score moyen de 4 à 5. Le processus d'évaluation a été mis en œuvre en suivant un cadre logique basé non pas sur le niveau d'efficacité et d'innovation de la bonne pratique, mais sur son adhésion au contenu et aux objectifs du projet, en veillant à ce que les leçons apprises puissent apporter un soutien concret et utile au développement futur de la conception du programme de formation.

Les leçons extraites faciliteront l'utilisation dans de futurs domaines et applications, et faciliteront activement l'apprentissage à partir de l'expérience afin d'éviter de répéter les erreurs du passé ou de réinventer la roue, permettant, en même temps, de mettre en évidence les connaissances ou la compréhension acquises par l'expérience dans le domaine de l'économie verte et de l'entrepreneuriat social.

L'évaluation puis la sélection, parmi les critères définis précédemment, ont été réalisées à l'aide d'une approche logique visant à identifier les efforts efficaces pour répondre à un problème commun rencontré, le potentiel d'impact positif à long terme, la bonne gestion des interrelations entre les différents acteurs/enjeux et le potentiel de répliation à plus grande échelle et/ou dans un autre pays.

Les enseignements tirés de la collecte des bonnes pratiques sont présentés ci-dessous. Des informations plus détaillées peuvent être obtenues dans l'annexe 1.

Nom de la bonne pratique	Pays	Domaine d'intervention	Les leçons apprises	Outils innovants utilisés
RESPONSABILITÉ SOCIALE EVACO	Pologne	Développement de la société de l'information en fournissant aux lecteurs une base de connaissances dans le domaine de l'écologie, de la protection de l'environnement et de la responsabilité sociale des entreprises.	<ul style="list-style-type: none"> - Un certificat "Green Office" attribué aux entreprises qui répondent à certains critères. - Un portail, dont la mission est de promouvoir, diffuser et échanger des informations et des expériences dans le domaine de l'entreprise responsable. 	Programme de certification et attribution d'un certificat "Bureau vert" pour leurs activités pro-environnementales.

			<ul style="list-style-type: none"> - Un compteur de CO₂, qui sert à sensibiliser aux questions pro-écologiques et facilite la gestion "verte" de l'entreprise. - Une stratégie durable de responsabilité sociale des entreprises 	
SYSTÈME DE GESTION PARTICIPATIVE DE LA SPHÈRE DE L'ÉCONOMIE SOCIALE	Pologne	Formation des étudiants à l'entrepreneuriat vert en coopération avec des entreprises	Dans le cadre de la bonne pratique, les groupes cibles (étudiants) apprennent les questions suivantes directement de ceux qui ont de l'expérience : (1) Le recyclage responsable et créatif de l'entreprise. (2) L'idée du ZERO DÉCHET en pratique sur le lieu de travail. (3) Comment créer et gérer une entreprise - comment rechercher des fonds, comment créer une idée commerciale. (4) L'utilisation de sources d'énergie alternatives dans l'entreprise. (5) Comment devenir un bon gestionnaire, ou comment développer les compétences de gestion d'une entreprise avec une infrastructure verte et bleue dans l'établissement. (6) La formation d'une conscience environnementale avec un esprit d'entreprise basé sur le business vert.	Le projet crée et construit un réseau de coopération impliquant des employeurs potentiels pour soutenir les élèves et les étudiants dans la conception de leur propre entreprise. Dans le cadre du réseau, des institutions, des managers, des mentors et des représentants d'entreprises sont impliqués pour partager leurs expériences avec ceux qui sont ouverts à de nouvelles expériences.
Une nouvelle agriculture pour la nouvelle génération	Grèce	Agroalimentaire	La " Nouvelle agriculture pour la nouvelle génération " vise à créer des opportunités d'emploi et d'entrepreneuriat pour les jeunes dans le secteur agroalimentaire grec. <ul style="list-style-type: none"> ● La plateforme d'apprentissage en ligne Cultivate développée par la " Nouvelle agriculture pour la nouvelle génération " a pour objectif de créer un pôle d'éducation en ligne non formelle dans le secteur agroalimentaire, tant au niveau national qu'eupéen. ● Les formations proposées par la 	<ul style="list-style-type: none"> ● Le hub de formation en ligne propose les dernières bonnes pratiques et les derniers outils pour apporter innovation et durabilité dans le secteur agroalimentaire. ● L'approche d'apprentissage numérique est unique et centrée sur l'apprenant, car elle a été conçue pour le secteur agroalimentaire en fournissant des outils et des méthodologies par le biais de

			<p>plateforme Cultivate couvrent l'ensemble du secteur agroalimentaire et entendent répondre aux défis modernes de l'industrie agroalimentaire. La plateforme combine l'apprentissage synchrone et asynchrone, ce qui donne de la flexibilité aux bénéficiaires.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 'Ateliers Toolkit' Il s'agit d'ateliers flexibles et courts, qui sont animés par des scientifiques et des professionnels de renom dans le domaine et qui présentent à chaque fois un outil commercial, utile pour ceux qui veulent être agriculteurs, s'établir ou faire des affaires dans le secteur agroalimentaire. Ces ateliers font référence à des compétences non techniques (par exemple, la prise de parole en public) ou à des sujets spécifiques à l'industrie tels que, la sécurité et la protection des aliments, • Un programme spécialisé sur les exportations agroalimentaires. • Des cours sur des métiers spécifiques du secteur agroalimentaire : apiculture, viticulture, élevage de chèvres et de moutons, culture de plantes aromatiques ou médicinales, etc. • Un cours en ligne holistique sur les exportations agroalimentaires (360) : avec pour principaux piliers le renforcement de l'innovation, l'esprit d'entreprise et la préparation à l'exportation. Les participants acquièrent des connaissances théoriques et pratiques complètes sur 	<p>contenus d'apprentissage en ligne.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le programme entend devenir un catalyseur de l'innovation dans l'écosystème agroalimentaire en Grèce, permettre l'autonomisation des jeunes et soutenir la revitalisation du secteur par des initiatives stratégiques. • Facteurs de réussite : équipe solide, spécialisée dans le secteur, financement sûr, soutien et promotion du réseau, zones rurales ciblées afin de parvenir à une prospérité économique hors des zones métropolitaines.
--	--	--	---	--

			l'exportation de produits agroalimentaires, dans et hors des pays européens. Le cours est dispensé en anglais par des éducateurs de Grèce et des États-Unis.	
StartUp Bio	Grèce, Italie, Espagne, Portugal, Belgique	Agriculture biologique	<ul style="list-style-type: none"> ● Pilules de formation vidéo : courtes vidéos de formation apportant des connaissances spécifiques sur diverses dimensions liées à l'agriculture biologique telles que la biodiversité, la protection des plantes, la diversification de la rotation des cultures biologiques, les stratégies pour nourrir le monde de manière plus durable, les cultures spécifiques (raisins, olives, etc.). ● E-learning : 2 niveaux, cours de base et cours avancé sur l'agriculture biologique. 	<ul style="list-style-type: none"> - Activation et test de cours d'apprentissage en ligne pour les jeunes agriculteurs ou les aspirants agriculteurs, où des formateurs et des tuteurs expérimentés ont guidé les stagiaires tout au long du parcours de formation "Start Up Bio" à 360 degrés. - Développement de méthodologies et d'outils de formation innovants pour améliorer les possibilités d'éducation et encourager l'esprit d'entreprise dans l'agriculture biologique. - De courtes vidéos de formation réalisées par des experts fournissant des informations actualisées et des connaissances spécifiques pour la gestion des sols et des cultures. crops.
Innovations sociales, territoire de l'entrepreneuriat des jeunes dans les zones rurales de Bulgarie	Bulgarie	Développement des NEETs dans les zones rurales	Développement de deux cours de formation en ligne de masse dans le cadre du processus d'adaptation et de validation des innovations sociales. Les cours de formation portent sur l'économie circulaire et le tourisme de santé en tant qu'opportunités efficaces pour promouvoir l'auto-emploi et l'esprit d'entreprise chez les jeunes des groupes cibles NEET, par l'utilisation de MOOC (massive open online courses) avec un grand volume de participants, dont l'idée est de redécouvrir	<ul style="list-style-type: none"> ● Identification, développement, pilotage et mise en œuvre d'innovations sociales parmi les jeunes NEET des zones rurales. ● Les principes de base de l'économie circulaire seront promus avec une haute qualité multimédia via les téléphones et les tablettes des jeunes vivant dans des zones rurales éloignées et sous-développées.

			l'approche pédagogique.	
Re-serve le projet	Italie	Méthodes d'apprentissage numérique appliquées à la montée en compétence et à l'autonomisation des NEETs	<p>Explorer, analyser et évaluer le potentiel de l'utilisation de cours en ligne ouverts et massifs (MOOC) pour aider les NEET à acquérir des compétences entrepreneuriales qui faciliteraient leur intégration sur le marché du travail. Les principales actions sont les suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Valorisation et autonomisation des NEETs - Soutenir l'acquisition de compétences entrepreneuriales - Tester les MOOCs et l'apprentissage en ligne avec les groupes cibles afin de vérifier l'efficacité de l'apprentissage numérique pour la cible. - Soutenir leur agence et leur insertion positive sur le marché du travail. 	Participation à un MOOC (5 heures d'étude par semaine pendant 10-12 semaines) sous la supervision de tuteurs spécialisés. Au cours de cette phase, les chercheurs effectueront un processus de sélection afin d'identifier les personnes qui participeront effectivement à un stage dans les entreprises contactées lors de la phase initiale. Enfin, l'impact de l'essai en termes d'employabilité et d'inclusion sociale sera évalué.
ECORL	Italie	Entreprises sociales pour les NEET et les adultes en marge du marché du travail	<p>Le projet ECORL est un exemple d'apprentissage/formation mixte, en présence et à distance, de jeunes et d'adultes sur les questions de l'entrepreneuriat social et de l'économie sociale. L'innovation numérique a permis d'impliquer environ 120 personnes en présence et 1200 utilisateurs à distance grâce à des ateliers d'apprentissage et des ressources éducatives libres multilingues avec des exercices pour tester les compétences entrepreneuriales des bénéficiaires.</p> <p>En deux ans, le projet ECORL a organisé des cours en présentiel, des visites d'étude pour découvrir des modèles d'entrepreneurs sociaux, une mobilité de groupe en Albanie au Yunus Center on Social Business, des travaux individuels, l'utilisation de cours en ligne sur la durabilité économique et l'entrepreneuriat social.</p>	<p>La formation à l'entrepreneuriat social est à la fois formelle, avec des enseignants et des tuteurs compétents en la matière, et non formelle, par le biais de visites d'étude, d'ateliers, d'expériences pratiques, de cours en ligne et de mobilité internationale.</p> <p>Les bénéficiaires ont appris à connaître le fonctionnement des entreprises sociales, la naissance d'une start-up, les principaux enjeux de l'entrepreneuriat social, la gestion d'une entreprise verte et sociale durable.</p>
Entrepreneuriat éco-social pour les jeunes	Croatie	Cluster pour l'innovation et le	La mise en œuvre du projet, dirigée par des experts et des	Mise en œuvre d'ateliers dans lesquels les jeunes ont

		développement économique et social.	mentors dans le domaine de l'entrepreneuriat social, comprenait 6 ateliers pour au moins 6 participants qui ont identifié au moins 2 problèmes de développement dans la ville de Split et développé des idées de projet pour au moins 2 produits/services. Lors des ateliers, les jeunes ont eu l'occasion d'identifier les principaux problèmes de développement dans la ville de Split et dans ses environs et de proposer des solutions adéquates selon les principes de l'entrepreneuriat social et des affaires socialement responsables.	identifié les principaux problèmes de développement de la ville de Split et proposé des solutions adéquates conformément aux principes de l'entrepreneuriat social et des affaires socialement responsables. Le niveau de compétences et de connaissances des membres des deux sexes a augmenté.
ComNetNEET - Réseau communautaire pour l'intégration des jeunes en situation de NEET".	Portugal, Espagne, Italie, Allemagne, Royaume-Uni	Entrepreneuriat social et éducation	Le projet européen "Community Networking for Integration of Young People in a NEET Situation" visait à fournir une solution alternative aux stratégies et politiques précédemment mises en œuvre, en renforçant et en utilisant les réseaux communautaires. Le modèle développé, basé sur des exemples de bonnes pratiques, a été testé dans trois pays européens (Italie, Espagne et Portugal). Après une phase de préparation qui comprenait un diagnostic du territoire, la sélection des jeunes NEET ainsi que l'identification des membres possibles des réseaux communautaires et des parties prenantes locales, la partie principale du pilotage a consisté à soutenir les NEET et à construire le réseau. En Espagne, en Italie et au Portugal, plus de 50 jeunes NEET se sont engagés dans le projet et ont pris part à des sessions individuelles de coaching, des sessions de groupe et des expériences professionnelles. Simultanément, des réseaux communautaires ont été développés et entretenus afin de créer une ambition et une compréhension commune des moyens d'intégrer les NEET et de leur	Les principaux éléments d'innovation : <ul style="list-style-type: none"> • Le modèle de gouvernance avec une coopération locale public-privé ; • L'identification des phases du processus du service d'insertion professionnelle ; • Les propositions d'intégration de différents services (au niveau social et au niveau du marché du travail) pour les jeunes qui sont NEET.

			donner une meilleure chance d'accéder au monde du travail.	
TESEO - Les fils d'Ariane à l'ère du numérique	France, Belgique, Allemagne, Espagne, Chypre, Italie, Portugal.	Emploi esprit d'entreprise, intégration des migrants et inclusion sociale	Le projet vise à fournir des contenus et des parcours éducatifs interactifs, modulaires, intégrés, connectés, sociaux et ouverts : l'objectif est de permettre aux enseignants et aux étudiants des universités et des écoles secondaires (supérieures et inférieures), aux éducateurs et aux travailleurs de jeunesse d'interagir de manière dynamique avec des ressources éducatives avancées et structurées selon un système de communication, afin d'obtenir des résultats d'apprentissage et d'auto-apprentissage mesurables dans le domaine de l'éducation aux médias.	L'innovation est principalement représentée par la plateforme (webApp) qui est configurée comme une boîte à outils interactive et hypertextuelle : elle permet des parcours d'utilisation hautement personnalisés, en fonction des objectifs pédagogiques, des objectifs cognitifs et des intérêts culturels. des objectifs cognitifs et des intérêts culturels ; modulaire : les nœuds d'information (texte, audio, musique, vidéo, film, clips, blogs, etc.) peuvent être facilement manipulés et réorganisés en une série de produits éducatifs, adaptables à une multiplicité de parcours spécifiques ; intégré et connecté : conçu de manière à exploiter le potentiel des parcours multimédias, en ligne et hors ligne ; sociales : les plateformes sociales sont intégrées dans la boîte à outils, à la fois comme espaces de promotion et de partage du projet, et comme environnements médiatiques pour des parcours spécifiques d'éducation aux médias ; certificat : les contenus et les parcours sont certifiés par la compétence scientifique des chercheurs des institutions éducatives impliquées dans le développement du projet. ouvert : le toolkit est périodiquement mis à jour et modifiable, en vertu de l'expansion des activités prévues par le projet. inclusive : la boîte à outils est structurée de manière à permettre la pleine participation des enseignants, des éducateurs et des étudiants handicapés ou ayant des besoins spécifiques.
EIN - L'éducation	Roumanie	Entrepreneuriat social	Le projet a permis de	Le projet a permis aux

<p>inclusive pour les personnes aveugles</p>		<p>et éducation</p>	<p>produire des livres audio au format DAISY (Digital Accessible Information System) et de former des personnes à l'utilisation du lecteur DAISY. Grâce à ce système, les livres sont lus aux aveugles par l'appareil, ce qui rend l'information plus accessible aux personnes malvoyantes. Le projet popularise auprès des malvoyants roumains ce système et d'autres méthodes plus récentes (par exemple les programmes de lecture d'écran d'ordinateur, tels que NVDA et Serotek System Access pour Windows ou Apple VoiceOver pour OS X ; les équipements d'accès à l'information (par exemple le lecteur DAISY et Code Jumper, une technologie qui permet aux malvoyants d'apprendre les concepts de base de la programmation, tels que la séquence, l'itération, la sélection et les variables, mais qui les encourage également à penser en termes de calcul, par exemple en résolvant le même problème de plusieurs manières) ; il facilite l'achat de ces équipements et fournit une assistance pour leur utilisation. Il produit également le matériel nécessaire pour former les malvoyants à l'utilisation la plus efficace possible des nouvelles technologies d'accès (vidéos tutorielles sur Youtube et manuels au format DAISY).</p>	<p>personnes déficientes visuelles d'acquérir les compétences nécessaires pour effectuer les mêmes tâches que leurs pairs sans problèmes de vue, et il a encouragé leurs compétences entrepreneuriales. Cela est possible grâce aux informations et aux formations proposées par le projet. Par exemple, en apprenant à utiliser correctement Code Jumper, les personnes malvoyantes peuvent s'initier à la programmation informatique, ou créer facilement par elles-mêmes un commerce électronique ou un site Web pour leur propre entreprise ; en utilisant les lecteurs DAISY et les documents de la bibliothèque en ligne, elles peuvent étudier les notions d'économie nécessaires pour créer une entreprise.</p>
--	--	---------------------	--	---

d.1) Compétences clés dérivées et outils numériques :

Compétences clés dérivées :

Les leçons apprises ci-dessus peuvent également servir de base pour définir les compétences clés nécessaires à la formation des NEETS à l'entrepreneuriat vert et social et développées par l'utilisation de formations synchrones et asynchrones avec l'application des outils numériques respectifs. Les compétences ainsi définies sont conformes au cadre européen des certifications (CEC), à l'ECVET et aux autres outils de transparence éducative de l'UE en termes d'autonomie et de responsabilités. La liste des compétences proposées comprend :

C1 : Avoir la capacité de gérer correctement les entreprises sociales et être capable de choisir l'interaction appropriée avec les parties prenantes clés appropriées ;

C2 : Avoir la capacité de choisir et d'appliquer le mode et les types de communication appropriés dans un contexte multiculturel et en tenant compte des différents milieux sociaux;

C3 : Choisir et appliquer en pratique le concept de développement durable dans les activités opérationnelles quotidiennes des entreprises sociales ;

C4 : Avoir la capacité de mobiliser ses connaissances sur les innovations les plus actuelles de l'économie verte et de les appliquer à divers types de processus d'entreprise ;

C5 : Avoir la capacité de planifier, développer, organiser et gérer des activités de partenariat et de mise en réseau pour soutenir le développement commercial de leurs entreprises sociales.

Les outils, méthodologies et approches numériques applicables à l'apprentissage à distance en ligne :

Outil n° 1 : Contenu éducatif structuré par des sujets d'enseignement et de formation clairs et compréhensibles ;

Outil n° 2 : Utilisation de leçons vidéo éducatives personnalisées comprenant des exemples pratiques et des témoignages de pratiques commerciales réussies ;

Outil n° 3 : Utilisation d'un système d'auto-évaluation qui fournit un retour d'information direct aux utilisateurs des services numériques d'éducation et de formation, ce qui pourrait les aider à améliorer leurs performances et leur connaissance des différents sujets abordés et à cibler plus précisément leurs efforts d'apprentissage ;

Outil n° 4 : utilisation d'un système de cybermentorat qui guide l'utilisateur des services numériques d'éducation et de formation vers ses besoins spécifiques en matière de durabilité, de développement durable et d'entrepreneuriat social ;

Outil n° 5 : mise en œuvre d'activités de jeux de rôle virtuels par le biais de différents types d'exercices ou de jeux adaptés qui

peuvent favoriser une interaction et des performances virtuelles plus élevées des apprenants en assurant leur participation et leur engagement actifs.

Outil n°6 : Création d'un centre numérique éducatif qui engage les personnes déjà formées pour de futures formations en ligne et des interactions avec les nouveaux apprenants.

Outil n° 7 : Création d'"ambassadeurs numériques de l'expérience" par lesquels les apprenants diffusent numériquement les connaissances, aptitudes et compétences acquises auprès de leurs collègues et d'autres acteurs, et qui sont reconnus et récompensés en fonction de leurs réalisations personnelles. Cela aura un impact important sur l'amélioration générale du niveau de sensibilisation aux connaissances acquises et produira un effet multiplicateur immédiat.

g) Conclusion

La nature complexe de l'analyse effectuée dans l'identification et l'extraction d'outils et d'approches utiles et innovants à utiliser dans l'enseignement à distance pour les entreprises sociales dans le domaine de l'économie verte, représente un défi pour identifier les impacts pertinents et la façon dont ils peuvent être utilisés pour les objectifs du projet SOSUK.

En conclusion du travail effectué dans ce contexte, nous pouvons résumer ci-dessous certains facteurs pertinents qui peuvent être utilisés pour les objectifs du projet :

Le storytelling : Le storytelling est l'art interactif qui consiste à utiliser des mots et des actions pour révéler les éléments et les images d'une histoire tout en encourageant l'imagination de l'auditeur, comme une forme d'art ancienne et une forme précieuse d'expression humaine, en utilisant les leçons comme inspiration, et en prenant quelques astuces pour créer une nouvelle approche du sujet de la formation. Ainsi, les histoires peuvent être utilisées comme nouvel outil numérique d'apprentissage interactif, dont tirer le meilleur parti pour la diffusion de modules eLearning. La narration implique une interaction bidirectionnelle entre un conteur et ses auditeurs. Les réponses des auditeurs influencent le récit de l'histoire. Avec cette approche, la narration émerge de l'interaction et des efforts coopératifs et coordonnés du conteur et du public. Elle ne crée pas de barrière imaginaire entre le conteur et les auditeurs. C'est en partie ce qui distingue la narration des formes de théâtre qui utilisent un "quatrième mur" imaginaire. Des cultures et des situations différentes créent des attentes différentes quant aux rôles exacts du conteur et de l'auditeur - qui parle, à quelle fréquence et à quel moment, par exemple - et créent donc des formes différentes de l'interaction. La nature interactive de la narration explique en partie son caractère immédiat et son impact. Dans sa meilleure forme, la narration peut établir un lien direct et étroit entre le conteur et le public.

Vidéos préparatoires: Il s'agit de la recherche, de la collecte et de la sélection de vidéos disponibles sur différents canaux médiatiques, comme YouTube, qui peuvent correspondre aux contenus et aux sujets couverts par le programme d'apprentissage et peuvent être utilisées pour stimuler et motiver les apprenants à se familiariser plus facilement avec les sujets de formation, en stimulant leur imagination et, par conséquent, leur volonté d'acquérir davantage de connaissances.

Vidéos éducatives : Elles comprennent des exemples pratiques et des témoignages de pratiques commerciales réussies. Les vidéos éducatives constituent un outil important de diffusion de contenu dans de nombreuses classes inversées, mixtes et en

ligne. L'utilisation efficace de la vidéo en tant qu'outil pédagogique est renforcée lorsque les instructeurs prennent en compte trois éléments : comment gérer la charge cognitive de la vidéo, comment maximiser l'engagement des étudiants avec la vidéo et comment promouvoir un apprentissage actif à partir de la vidéo. Pour que la vidéo soit un élément productif de l'expérience d'apprentissage, il est toutefois important que l'instructeur tienne compte de trois éléments pour la conception et la mise en œuvre de la vidéo :

1. la charge cognitive
2. les éléments non cognitifs qui ont un impact sur l'engagement ;
3. les caractéristiques qui favorisent l'apprentissage actif.

Système de cybermentorat : Un outil pour guider l'utilisateur des services numériques d'éducation et de formation vers ses besoins spécifiques en matière de durabilité, de développement durable et d'entrepreneuriat social. Le système de cybermentorat fournit un type de mentorat virtuel comme un type de mentorat sur le lieu de travail où les mentors et les mentorés se rencontrent virtuellement au lieu de se rencontrer en personne, le plus souvent par des appels vidéo ou vocaux. En utilisant les outils numériques actuels comme les appels Zoom, les hangouts de chat ou les canaux Slack, le mentor peut aider les apprenants avec une assistance virtuelle à distance en leur donnant des conseils sur leurs rôles et leurs responsabilités, en les aidant à résoudre les problèmes interpersonnels et en les aidant à surmonter les obstacles, en favorisant la productivité et la gestion du temps. Ainsi, les mentors et les mentorés bénéficient d'un soutien important, en organisant des réunions plus courtes et plus fréquentes, plutôt que des réunions plus longues et moins fréquentes, en renforçant les relations en ligne, en augmentant la confiance et le rapport avec la cadence des réunions entre mentors et mentorés.

Activités de jeux de rôles virtuels : différents types d'exercices ou de jeux sur mesure qui peuvent favoriser une interaction et une performance virtuelles plus élevées des apprenants en assurant leur participation et leur engagement actifs. Le jeu de rôle permet aux apprenants de faire l'expérience d'exemples réalistes de pratiques, de comportements et de compétences décisionnelles dont ils ont besoin pour réussir et avoir confiance dans le rôle souhaité. Des scénarios et des personnages réalistes offrent une manière plus interactive d'apprendre que l'apprentissage habituel en classe. Le jeu de rôle peut également être utilisé pour faire le lien entre les connaissances acquises en classe et les simulations réelles.

Système d'auto-évaluation : Il fournit un retour d'information direct aux utilisateurs des services numériques d'éducation et de formation, qui pourrait les aider à améliorer leurs performances et leur connaissance des différents sujets abordés et à cibler plus précisément leurs efforts d'apprentissage. À l'aide de questionnaires structurés adaptés, l'apprenant peut, à un stade intermédiaire et final, évaluer son niveau de connaissances et de compétences acquises et son niveau de conscience réelle à leur sujet.

Classe inversée : La classe inversée est une stratégie pédagogique et un type d'apprentissage mixte qui inverse l'environnement d'apprentissage traditionnel en délivrant un contenu pédagogique, souvent en ligne et sous forme de vidéos, en dehors de la salle de classe. Les activités, y compris celles qui étaient traditionnellement considérées comme des devoirs, sont ainsi intégrées à la classe. Dans ce scénario, les élèves découvrent l'apprentissage inversé et en appliquent eux-mêmes les principes en concevant des activités d'apprentissage inversé pour leurs camarades. Le scénario implique une classe travaillant en groupes pour concevoir des ressources d'apprentissage inversé que les autres équipes de la classe utiliseront, mais il pourrait être adapté pour qu'une classe développe des activités d'apprentissage inversé pour des élèves plus jeunes. L'activité pourrait être

organisée comme un moyen de réviser des sujets avant les examens, ou comme un moyen d'apprendre un sujet en l'enseignant activement, tout en développant des compétences telles que la collaboration, apprendre à apprendre et la communication. Le scénario est ouvert dans la mesure où aucun sujet ou thème spécifique n'est spécifié et où la durée peut varier considérablement. L'activité peut commencer par un apprentissage inversé préparatoire, en regardant des vidéos sur l'apprentissage inversé et en lisant des textes d'introduction, mis en place par l'enseignant.

Appendix 1: List of Good Practices Collected:

Belgium:

Good Practice 1: NEETS IN ACTION

Good Practice 2: SPEED YOU UP

Good Practice 3: TESEO

Bulgaria:

Good Practice 1: ACT SOCIAL - Actions for the Support and Enhancement of Social Entrepreneurship at Local Level;

Good Practice 2: JA Bulgaria;

Good Practice 3: Social innovations, territory of youth entrepreneurship in the rural areas of Bulgaria;

Good Practice 4: Starting Up Young Social Entrepreneurship Project, SUYSE;

Good 5: Practice TOGETHER

Croatia:

Good Practice 1: Cooperative NEOS

Good Practice 2: Eco-social entrepreneurship for young people

Good Practice 3: EkoBiz

Good Practice 4: The Include company

Good Practice 5: Young, Hardworking, Entrepreneurial!

Greece:

Good Practice 1: New Agriculture for the New Generation

Good Practice 2: YOUTHShare

Good Practice 3: StartUp Bio

Italy:

Good practice 1: IT Quid;

Good practice 2: IT Cartiera;

Good practice 3 IT Ecorl;

Good practice 4 IT RE-SERVES PROJECT;

Poland:

Good Practice 1: Entrepreneurial Youth for Green Europe;

Good Practice 2: PL EVACO Limited Liability Company;

Good Practice 3: Ministry of Family, Labor and Social Policy

Romania:

Good Practice 1: *Asociatia Sociala Pentru Tehnologie Avansata* – ASTA;

Good Practice 2: EIN - *Educație incluzivă pentru nevăzători* (Inclusive education for blind people);

Good Practice 3: Social Entrepreneurs Nation;

Appendix 2: List of Separate Analysis and Evaluation of the collected Good Practices:

Belgium:

Analysis and Evaluation of Good Practice 1: NEETS IN ACTION

Analysis and Evaluation of Good Practice 2: SPEED YOU UP

Analysis and Evaluation of Good Practice 3: TESEO



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

Good Practice 1: ACT SOCIAL - Actions for the Support and Analysis and Evaluation of Enhancement of Social Entrepreneurship at Local Level;

Analysis and Evaluation of Good Practice 2: JA Bulgaria;

Analysis and Evaluation of Good Practice 3: Social innovations, territory of youth entrepreneurship in the rural areas of Bulgaria;

Analysis and Evaluation of Good Practice 4: Starting Up Young Social Entrepreneurship Project, SUYSE;

Analysis and Evaluation of Good Practice 5: Practice TOGETHER

Croatia:

Analysis and Evaluation of Good Practice 1: Cooperative NEOS

Analysis and Evaluation of Good Practice 2: Eco-social entrepreneurship for young people

Analysis and Evaluation of Good Practice 3: EkoBiz

Analysis and Evaluation of Good Practice 4: The Include company

Analysis and Evaluation of Good Practice 5: Young, Hardworking, Entrepreneurial!

Greece:

Analysis and Evaluation of Good Practice 1: New Agriculture for the New Generation

Analysis and Evaluation of Good Practice 2: YOUTHShare

Analysis and Evaluation of Good Practice 3: StartUp Bio

Italy:

Analysis and Evaluation of Good practice 1: IT Quid;

Analysis and Evaluation of Good practice 2: IT Cartiera;

Analysis and Evaluation of Good practice 3 IT Ecorl;

Analysis and Evaluation of Good practice 4 IT RE-SERVES PROJECT;

Poland:

Analysis and Evaluation of Good Practice 1: Entrepreneurial Youth for Green Europe;

Analysis and Evaluation of Good Practice 2: PL EVACO Limited Liability Company;

Analysis and Evaluation of Good Practice 3: Ministry of Family, Labor and Social Policy

Romania:

Analysis and Evaluation of Good Practice 1: *Asociatia Sociala Pentru Tehnologie Avansata* – ASTA;

Analysis and Evaluation of Good Practice 2: EIN - *Educație incluzivă pentru nevăzători* (Inclusive education for blind people);

Analysis and Evaluation of Good Practice 3: Social Entrepreneurs Nation.

