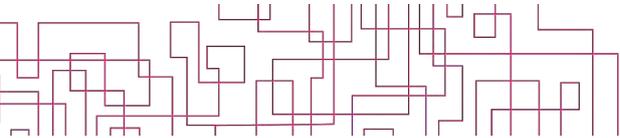


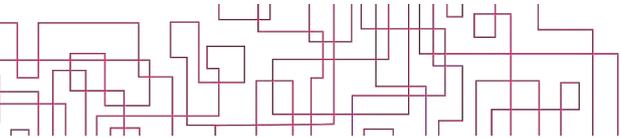
KIT DE DEMARRAGE





INDEX

SOMMAIRE	2
GLOSSAIRE	4
1. Qu'est-ce qu'une Ville ou une Région d'Apprentissage?	5
2. Comment cartographier votre Ville ou votre Région	6
2.1 Les Etapes de la Cartographie	6
2.2 Commencer par la recherche	7
2.3 Cartographier les Opportunités d'Apprentissage	10
3. Support pour les Prestataires d'Apprentissage	10
3.2 Comment Créer une activité sur la Plateforme	12
3.3 Open Badges – un outil de reconnaissance de l'Apprentissage et de ses résultats	14
3.3 Comment créer une playlist d'Apprentissage	15
Mot de la Fin	18
4. Annexes	19
4.1 Exemples de Bonnes Pratiques	19
Lorca	20
Tilburg	20
Saxe-Anhalt	22
Savonie du Sud	23
Vilnius	26
4.2 Apprentissage Connecté	27
4.3 Questions pour la Phase de Recherche des Parties Prenantes	31
4.4 Questions pour les Apprenants	31
4.5 Projet « Recherche-Action Participative Menée par les Jeunes »	32
4.6 Tendances en Matière de Cartographie	35
Fiches sur les tendances en matière d'Apprentissage	36
4.7. Fiche "Persona de l'Utilisateur"	37
Sources	39
Crédits	40



SOMMAIRE

Ce kit de démarrage a pour but de soutenir les organismes qui veulent développer leur Ville ou Région d'Apprentissage (CRoL); il est basé sur ce que nos partenaires qui ont déjà mis en place des Villes et Régions d'Apprentissage dans les territoires suivants ont appris et tirés de leurs expériences:

- Saxe-Anhalt (Région d'Allemagne)
- Vilnius (Ville de Lituanie)
- Lorca (Ville d'Espagne)
- Tilburg (Ville des Pays-Bas)
- Savonie du Sud (Région de Finlande), et
- Val de Loire (Région de France).

Au cours de notre phase de coordination des Villes ou Régions d'Apprentissage, nous avons beaucoup appris des autres. Les jeunes ont joué un rôle particulièrement important : ils ont collaboré avec nous, ont observé notre travail, nous ont donné des idées et nous ont soutenu lors des phases de conception du projet. Nous avons appris les uns des autres et de tous ceux qui étaient impliqués dans ce réseau des Villes et Régions d'Apprentissage, tout comme eux ont aussi appris des gens qui travaillaient dans leurs Villes et Régions, que ce soient des organisateurs (formels, non-formels ou informels), des municipalités ou des personnes qui travaillent dans le monde de l'entreprise.

A présent, nous sommes ravis de pouvoir vous présenter dans ce Kit de Démarrage- tiré de notre propre expérience- ce qui a marché pour nous et de partager avec vous d'autres outils et résultats découverts au cours du processus de développement. Nous espérons ainsi vous encourager à développer votre projet de Ville d'Apprentissage. N'hésitez pas à ne garder que ce qui vous intéresse et à ajuster le contenu si nécessaire. Il existe bien sûr d'autres manières de gérer une Ville d'Apprentissage, et le succès dépend de la manière dont on aura su identifier les besoins des gens sur place et des utilisateurs de la plateforme en ligne.

Le Chapitre 1 du Kit de Démarrage explique ce que nous entendons par Villes et Régions d'Apprentissage et présente les principales caractéristiques de la plateforme. Le Chapitre 2 explique comment lancer votre Ville ou Région d'Apprentissage, les premières étapes pour entrer dans la plateforme, ce dont vous aurez besoin pour commencer les recherches dans votre zone, et comment choisir les éléments ou les personnes qui apparaîtront sur la carte d'Apprentissage. Dans le 3^{ème} Chapitre vous pourrez apprendre à créer votre profil et vos activités sur la plateforme et apprendre en quoi consiste la création d'une *playlist* ; vous y trouverez aussi un espace dédié aux badges numériques et à leur utilisation sur la plateforme. Toutes ces parties constituent l'essentiel de notre Kit de Démarrage. A la fin de ces chapitres, vous trouverez des annexes : des outils supplémentaires pour vous aider à créer votre Ville/Région d'Apprentissage, ainsi que les bonnes pratiques de nos partenaires du projet. Nous espérons que notre Kit de Démarrage vous aidera à comprendre

comment utiliser la plateforme en ligne dans votre Ville/Région et vous inspirera à créer vous aussi de nouvelles expériences enrichissantes pour les jeunes !

GLOSSAIRE

TERME	DEFINITION
Ville d'Apprentissage	Une Ville qui met en lien les passions et centres d'intérêt de ses citoyens avec les possibilités d'Apprentissage qui se trouvent sur le territoire, et qui grâce à sa plateforme en ligne, offre des systèmes de reconnaissance et de parcours d'Apprentissage flexibles.
Plateforme de la Ville d'Apprentissage	Une plateforme numérique qui répertorie les opportunités d'Apprentissage et offre la possibilité à ceux qui le souhaitent de poursuivre leurs passions et leurs désirs d'apprendre d'une manière ouverte et flexible. La plateforme donne aussi la possibilité aux prestataires d'Apprentissage de présenter leurs activités locales ou numériques ainsi que des <i>playlists</i> d'Apprentissage. Pour chaque activité ou <i>playlist</i> , la plateforme génère des <i>Open Badges</i> numériques.
Apprentissage Connecté	"L'Apprentissage connecté est une expression qui s'utilise lorsqu'une personne poursuit un centre d'intérêt personnel avec le soutien de pairs, de mentors et d'adultes bienveillants dans des perspectives d'ouverture pour l'avenir." ¹ Lire la suite dans l'annexe.
Prestataire d'Apprentissage	Une organisation ou un individu qui propose des offres pédagogiques d'Apprentissage.
Playlist d'Apprentissage	Un ensemble d'activités diverses combiné dans un parcours d'Apprentissage flexible et qui aboutit à l'obtention d'un badge numérique.
Open Badges	Une preuve de réussite numérique vérifiée. Les <i>open badges</i> numériques permettent aux prestataires d'Apprentissage de confirmer les expériences liées à l'Apprentissage, et aux Apprenants de mettre en avant leurs réussites d'Apprentissage. Chaque badge émis respecte les normes techniques internationales des <i>Open Badges</i> .
Tendances	Des développements observés qui indiquent des changements dans la société (et donc à l'avenir).

¹ Connected Learning Lab

1. Qu'est-ce qu'une Ville ou une Région d'Apprentissage ?

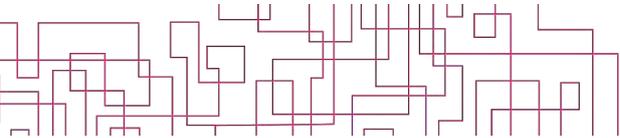
Les Villes et les Régions d'Apprentissage (CRoL) utilisent les dernières technologies du numérique pour cartographier les offres locales et les expériences digitales combinées en *playlists* ; elles s'appuient sur des *Open Badges* (Badges Ouverts) pour mettre en valeur les apprentissages et les résultats. Votre Ville ou votre Région peut devenir partenaire et accéder à une plateforme Internet sur son territoire qui lui permettra de créer un parcours d'Apprentissage unique basé sur les caractéristiques suivantes :

- Des cartes interactives pour que les Apprenants et les organismes puissent facilement naviguer parmi les offres de parcours d'Apprentissage et les filtrer.
- Des *playlists* d'Apprentissage créées par les partenaires locaux qui réunissent les activités locales et numériques regroupées en parcours d'Apprentissage thématiques.
- Des *Open Badges* numériques pour que les Apprenants et les organisations puissent enregistrer, vérifier et présenter sous forme visuelle et sécurisée les différentes expériences et compétences réalisées ainsi que les résultats achevés.



Notre plateforme intègre la base de données de la *Classification européenne des aptitudes/compétences, certifications et professions (ESCO)*. Chaque activité rajoutée peut s'harmoniser à un ensemble de compétences. Les Apprenants peuvent ainsi voir l'ensemble des compétences reliées à une seule activité ou à toute une *playlist* d'Apprentissage.

Les organisations et institutions qui utilisent cette plateforme peuvent avoir accès aux analyses de données sur l'Apprentissage et leur impact.



2. Comment Cartographier votre Ville ou votre Région

2.1 Étapes de la Cartographie

Suivez ces quelques étapes pour cartographier votre Ville ou votre Région :

1. Faites d'abord une recherche pour identifier les besoins en termes d'Apprentissage et les centres d'intérêt des jeunes de votre Ville/Région.
2. En fonction des résultats de votre recherche, vous pourrez voir quelle serait l'expérience d'Apprentissage la plus appréciée.
3. Vous ciblez particulièrement les jeunes de votre Ville/Région d'Apprentissage, ne l'oubliez pas ; pensez à les intégrer dans toutes les phases de développement et de maintenance en utilisant des méthodes de recherche participatives.
4. Cartographiez avec eux les lieux et espaces d'Apprentissage qui seront répertoriés sur votre carte de Ville/Région d'Apprentissage, et présenter vos idées aux différents prestataires et acteurs de l'Apprentissage.
5. Après avoir cartographié les lieux d'Apprentissage et répertorié les attentes des jeunes et les tendances actuelles, vous pourrez alors décider de votre orientation stratégique et établir vos priorités.

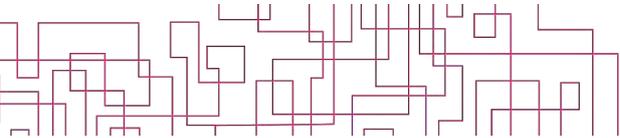
Exemples d'orientation stratégique :

- Promouvoir un mode de vie plus sain à la portée de tous
- Encourager une plus grande participation des jeunes au volontariat international
- Accéder à de meilleures compétences en matière d'employabilité pour les jeunes à risque
- Aider les immigrants à apprendre la langue nationale
- Accroître ses compétences numériques et techniques pour de meilleures opportunités d'emploi

Après avoir sélectionné votre axe stratégique et vos priorités, vous devrez faire le lien avec les priorités, les passions et les centres d'intérêt du groupe ciblé.

6. Créer une stratégie de communication adaptée pour votre Ville/Région d'Apprentissage

Dans le paragraphe suivant, vous trouverez quelques idées sur la manière de procéder à la cartographie et des exemples de méthodes utilisées par le Réseau des Villes d'Apprentissage. Vous n'êtes pas obligés de vous en servir ; si vous avez déjà vos propres méthodes de recherches ou une idée de ce qui pourrait marcher dans votre Ville/Région d'Apprentissage, alors n'hésitez pas !



2.2 Commencer par la recherche

Objectifs

Voici les principaux objectifs de la phase de recherche :

- Rassembler les impressions et les attentes des **Apprenants** pour élaborer l'ordre des priorités et la conception des programmes d'Apprentissage pour un territoire donné.
- Établir les priorités, convenir des secteurs et domaines de compétences les plus appropriés, cartographier les perspectives d'Apprentissage sur tout le territoire en impliquant **les acteurs concernés**.
- Rassembler les éléments pertinents pour établir une **stratégie de communication** basée sur la réalité du territoire.

AXES DE RECHERCHE

La phase de recherche devrait se focaliser sur les trois éléments principaux suivants :

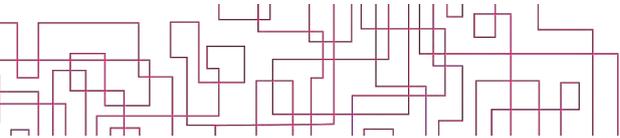
1. Comment établir un réseau solide ou développer une coalition d'acteurs clés élargie qui pourront tout en s'impliquant, soutenir et promouvoir la mise en place de votre Ville/Région d'Apprentissage dans un territoire donné.
2. Comment établir les conditions nécessaires d'utilisation de la plateforme en ligne pour les activités de la Ville/Région d'Apprentissage dans un territoire donné pour :
 - a. Cartographier les centres d'intérêts et les opportunités présentes
 - b. Concevoir des parcours d'Apprentissage
 - c. Valider et reconnaître l'Apprentissage
3. Comment créer des contenus et ressources de communication attrayants pour valoriser la Ville/Région d'Apprentissage dans un territoire.

GROUPES DE RECHERCHE

La phase de recherche a pour but d'impliquer les différents groupes ciblés concernés. Vous trouverez ci-dessous des recommandations pour apprendre à planifier et à programmer l'implication des groupes de recherche :

Quelques Recommandations pour faire participer les **Apprenants** :

- Définir des groupes selon des tranches d'âge spécifiques (par ex. les 13-17 ans, 18-25 ans) – en général leurs centres d'intérêts, besoins éducatifs et parcours d'Apprentissage différent selon les âges.
- Veiller à une représentation équitable des Apprenants selon leur âge, genre et profile.
- Inclure à la fois les Apprenants qui sont encore dans le système éducatif classique et ceux qui en sont sortis ou qui ont du mal avec l'éducation traditionnelle (y compris ceux qui sont en échec scolaire ou qui sont dans des centres de soins).



- Combiner les méthodes de recherche conventionnelles (ex. sondages, groupes de réflexion) avec des activités interactives (ex. ateliers, [Kahoot! sessions](#), [World Cafe](#), [Actionbound](#)).
- Saisir toutes les occasions possibles pour aller à la rencontre des Apprenants (ex. en milieu éducatif, dans des programmes d'Apprentissage, ou au cours d'évènements ou d'activités plus larges).

Vous pouvez mettre au point vos outils de recherche à partir des questions que nous vous recommandons et que vous trouverez dans l'annexe 4.3, 4.4, et 4.5.

Recommandations pour faire participer les **acteurs concernés** :

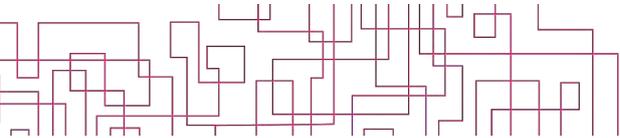
- Définir des groupes de personnes spécifiques qui ont une influence et/ou sont impactés par le développement des Villes/Régions d'Apprentissage dans un territoire donné. Exemples de groupes potentiels :
 - éducateurs, éducateurs non-formels, animateurs de jeunesse
 - parents et tuteurs
 - ONG, organisations civiques et culturelles
 - administrateurs et décideurs en matière d'éducation, de formation, travail auprès des jeunes /éducation non-formelle
 - chercheurs et universitaires
 - employeurs et représentants du monde de l'entreprise
 - *incubateurs, start-ups, espaces de co-working*
 - autres
- Assurer un bon équilibre et donner une valeur égale aux contributions collectées auprès des différents groupes d'acteurs impliqués.
- Rassembler les différents groupes d'acteurs concernés dans des sessions collaboratives pour identifier les priorités et cartographier les opportunités d'Apprentissage dans un territoire donné.
- Ces personnes peuvent être très occupées ; choisissez des méthodes efficaces pour recueillir toutes leurs contributions.

METHODES DE RECHERCHE

Choisissez une ou plusieurs des méthodes suivantes pour continuer la recherche-utilisateurs :

- **Sondages** – on peut choisir une série de questions à poser aux utilisateurs potentiels de la plateforme CRoL pour apprendre à mieux connaître ceux qui visiteront le site.

Cette méthode est **recommandée** pour toucher un plus grand nombre d'Apprenants et d'éducateurs sur le territoire. Les réponses aux questions devraient permettre aux chercheurs de recueillir un nombre important d'informations.



- **Groupes de Réflexion** – discussions de groupes- animées par un modérateur- pour comprendre les idées et les désirs du groupe ainsi que sa réaction concernant la plateforme et la mise en place du programme de Ville ou Région d’Apprentissage.
Cette méthode est **recommandée** pour une recherche auprès de groupes qui ont des particularités communes (ex. rôle commun dans l’Apprentissage, groupe du même âge, etc...).
- **Entretiens Individuels** - discussions individuelles pour comprendre ce que pense une personne de l’idée de la plateforme et du projet de la Ville/Région d’Apprentissage. Ces entretiens permettent de se faire une bonne idée des attentes et des désirs de la personne et de ses expériences vécues.

Cette méthode est **recommandée** si vous cherchez à entrer en contact avec des intervenant potentiels très occupés ou difficile à joindre.

- **Méthodes de recherche participatives**- se sont des activités ou des ateliers interactifs en groupes ([Kahoot! sessions](#), [World Cafe](#), [Actionbound](#)) pour comprendre les idées et les désirs du groupe ainsi que sa réaction concernant la plateforme et la mise en place du programme de Ville/Région d’Apprentissage. Si vous souhaitez faire participer les jeunes, pour qu’ils prennent une part active dans la phase de recherche, vous pouvez essayer le programme YPAR (*Recherche-Action Participative Menée par les Jeunes*); c’est une approche à la recherche scientifique et au changement social, enracinée dans des principes d’équité qui encouragent les jeunes à identifier leurs priorités, à mener des recherches pour comprendre ces priorités, et à plaider pour le changement en fonction des résultats de la recherche.

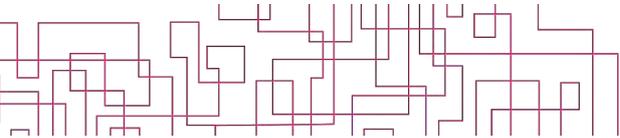
Cette méthode est **recommandée** pour toucher des groupes d’Apprenants qui ne sont pas à l’aise avec les méthodes de recherche conventionnelles.

- **Personas** - la création d’un utilisateur-type ou représentatif sur la base de données disponibles et suite à des entretiens avec les utilisateurs. Si les détails concernant l’utilisateur-type restent fictifs, les informations utilisées pour sa création ne le sont pas.

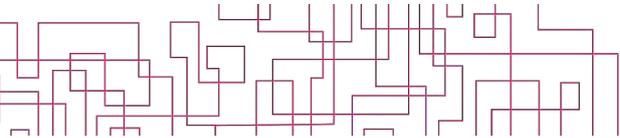


Cette méthode est **recommandée** pour toute collaboration avec les équipes qui travaillent directement sur la mise en place de la Ville/Région d’Apprentissage.

- **Cartographie des Tendances à Venir.** Qu’est-ce qu’une tendance ? Les tendances sont des développements que l’on peut observer et qui indiquent des changements dans la société (et donc pour l’avenir). Plongez-vous dans le comportement des jeunes pour observer leurs nouvelles tendances en termes d’Apprentissage. Si vous voulez développer une Ville/Région d’Apprentissage qui dure dans le temps, gardez un œil sur les nouvelles tendances et les nouveaux projets qui se développent autour de vous, en particulier parmi les jeunes, et sur la



manière dont ils aiment apprendre. Gardez ces choses à l'esprit lorsque vous concevez et développez votre stratégie à court et long terme. Lire la suite dans l'Annexe 4.6.



2.3 Cartographier les Opportunités d'Apprentissage

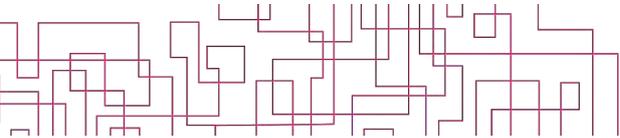
Un espace d'Apprentissage est un lieu où se déroulent des activités d'Apprentissage. Un organisateur peut être un organisme, un groupe de personnes ou un individu qui a fait des propositions d'Apprentissage à une Ville ou à une Région. Ce lieu peut être un bâtiment, comme un centre communautaire, un musée, une école un centre sportif, une église, une entreprise, etc. Mais un lieu d'Apprentissage peut également être un endroit sans construction comme un parc, un espace numérique, ou encore un groupe d'amis qui organisent un évènement.

Pour cartographier les lieux d'Apprentissage de votre Ville/Région d'Apprentissage, vous devrez mener une enquête ou faire un sondage pour avoir les informations précises concernant les organisateurs potentiels des activités qui y seront proposées. Vous pourrez alors faire un bilan de la situation et cette cartographie établira la condition ou la valeur de votre Ville/Région d'Apprentissage.

Avant de démarrer la cartographie des organisateurs, vous devrez décider si vous voulez les soutenir en les inscrivant sur la carte en ligne de la plateforme, ou si vous choisissez de les informer sur les possibilités d'afficher leur espace et leurs activités d'Apprentissage sur la plateforme en ligne de votre Ville/Région.

Voici quelques exemples d'informations qui peuvent être recueillies auprès des Organisateurs :

- Information concernant la disponibilité (nom de l'organisateur, son descriptif, pays, langues utilisées, adresse, numéro de téléphone, adresse email, site Internet, nom de la personne à contacter, infos Twitter, Facebook, image du logo)
- Type d'activités d'Apprentissage ; événement, stage, volontariat, expérience numérique, projet, *open space*, cours, atelier.
- Quels centres d'intérêt sont ciblés : Technologie et informatique, Sport et activités en plein air, Carrière et préparation à l'emploi, Artisanat et fabrication, Engagement civique, Créativité et Design, Expérience à l'étranger, Arts et Culture, Savoir-faire, L'International et L'Interculturel.
- Ciblent-ils un groupe en particulier, est-il possible de programmer des activités, quelles méthodes utilisent-ils ?
- Quelles opportunités offrent-ils aux jeunes ?



3. Support pour les Prestataires d'Apprentissage

3.1 Session d'introduction à l'intention des prestataires d'Apprentissage

La première chose à faire lorsque vous lancez la Ville ou Région d'Apprentissage, c'est de présenter ce qui existe déjà en termes d'opportunités d'Apprentissage dans votre Ville/Région. C'est le rôle de la [Plateforme des Villes d'Apprentissage](#). Ainsi tout prestataire d'Apprentissage présent dans votre ville pourra publier ses évènements, ses parcours d'Apprentissage et émettre les *Open Badges*. Un prestataire d'Apprentissage peut être un organisme, un groupe de jeunes, une entreprise, une structure d'éducation traditionnelle, un club sportif, ect...qui offre une activité pédagogique.

[Cette présentation](#) vous aidera à savoir comment recruter des prestataires d'Apprentissage pour alimenter la plateforme de la Ville d'Apprentissage. Faites simplement une copie de la Présentation et adaptez-la selon vos besoins. Les commentaires en bas des diapos vous aideront à faire la présentation ou à animer un atelier.

3.2 Comment Créer une activité sur la plateforme

Un utilisateur peut créer n'importe quelle proposition pédagogique ; il suffit d'aller sur le tableau de bord de la plateforme, de choisir l'organisme concerné et de cliquer sur "Créer l'activité". Un formulaire s'affichera ensuite ; il faudra alors décrire les caractéristiques de l'activité et l'afficher sur la plateforme.

Si vous organisez une session et que les prestataires d'Apprentissage sont équipés de PC ou de Smartphones, vous pouvez consacrer 30 à 60 minutes pour leur permettre d'essayer de créer leur activité directement sur la plateforme. S'il y a un manque d'appareils ou un problème technique quelconque, vous pourrez toujours utiliser une fiche de travail qui contient les mêmes questions que la fiche pour la création en ligne, en dehors du logo et de l'image.

Avant de se lancer, les gens doivent d'abord prendre le temps d'examiner les centres d'intérêts, besoins et passions communes des jeunes et voir ce qu'un prestataire d'Apprentissage peut leur offrir. Le projet des Villes d'Apprentissage est bien plus qu'une simple liste d'activités. La plateforme offre la possibilité de développer des parcours d'Apprentissage flexibles pour les jeunes. Ainsi l'activité peut se faire en personne ou sous forme numérique et peut être le début d'un long parcours d'Apprentissage.



ACTIVITY DESIGN



CHOOSE TYPE OF ACTIVITY: (8 options to choose from)

- | | |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Event | <input type="checkbox"/> Internship |
| <input type="checkbox"/> Project | <input type="checkbox"/> Open space |
| <input type="checkbox"/> Volunteering | <input type="checkbox"/> Digital experience |
| <input type="checkbox"/> Course | <input type="checkbox"/> Workshop |



DESCRIPTION OF WHAT PEOPLE CAN DO AND LEARN IN THIS ACTIVITY: (8 options to choose from)

DO	LEARN



WHAT SKILLS WILL PEOPLE IMPROVE?



DATE AND LOCATION OF THE ACTIVITY : (optional)

DATE	LOCATION
------	----------



NAME OF THE ACTIVITY:



INTEREST CATEGORY: (11 options to choose from)

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Crafts and making | <input type="checkbox"/> Science |
| <input type="checkbox"/> Environment and ecology | <input type="checkbox"/> Technology and computers |
| <input type="checkbox"/> Career and job readiness | <input type="checkbox"/> Sports and active lifestyle |
| <input type="checkbox"/> Civic engagement | <input type="checkbox"/> Global world |
| <input type="checkbox"/> International and Intercultural | <input type="checkbox"/> Creativity and design |
| <input type="checkbox"/> Personal development | |



DURATION:



IDENTIFY ADDITIONAL MATERIALS: (videos, online tools, text to read, etc.)



BADGE NAME:

3.3 Open Badges – un outil de reconnaissance de l’Apprentissage et de ses Résultats

Les créateurs de la plateforme travaillent avec la norme “*Open Badge*” depuis 2012. L’“*Open Badge*” est une accréditation vérifiée numériquement, composée d’une image et de métadonnées encodées. Les Apprenants peuvent gagner des badges en fonction des critères émis par les prestataires d’Apprentissage. Les badges sont visibles sur le tableau de bord de l’Apprenant et sont partagés en ligne. Ainsi, en partageant des *Open Badges* numériques partout en ligne, les Apprenants peuvent montrer quels sont leurs réalisations et leurs parcours d’Apprentissage.

COMMENT CRÉER UN BADGE FACILEMENT

Chaque activité et chaque *playlist* d’Apprentissage est rattaché à un badge qui se trouve sur la plateforme des Villes d’Apprentissage. Les badges sont créés automatiquement ; les créateurs d’activités peuvent facilement éditer leur contenu par la suite, si nécessaire.

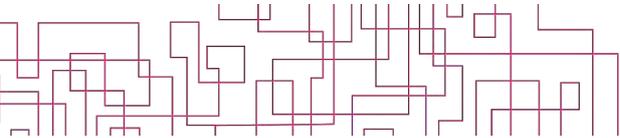
Lorsqu’on décrit une activité, la plateforme “Ville d’Apprentissage” crée automatiquement un “*Open badge*” en ajoutant les métadonnées suivantes :

1. Nom du Badge : ajouté automatiquement à partir du *nom de l’activité*
2. Description du Badge : ajoutée automatiquement à partir de la *description de l’activité*
3. Critère du Badge : sera mis en place automatiquement en scannant un code QR. Le code QR et le texte du code sont créés automatiquement. Le code QR peut s’afficher facilement à partir de la plateforme et on peut scanner le code pour gagner un badge.
4. Le modèle de l’image du Badge est généré automatiquement. L’équipe qui développe la plateforme pour une Ville décidera d’une couleur dominante pour tous les badges. Ils auront une forme hexagonale et l’image représentant l’activité sera importée en arrière-plan. L’icône au centre du badge représente la catégorie des centres d’intérêt choisie. Ainsi tous les badges seront uniques, tout en formant, en même temps, une identité visuelle propre à chaque plateforme.

EDITER UN BADGE

La description du badge pourra être différente, dans certains cas, de la description de l’activité ; c’est vous qui décidez. Vous pourrez aussi changer le critère ou la méthode d’émission des badges. Voici comment procéder:

1. Entrer le nom de l’activité et cliquer sur “éditer”, à côté du badge.
2. Cliquer sur “non-publié” et changer les données que vous souhaitez modifier.
3. Cliquer sur “sauvegarder et publier” et le badge sera mis à jour immédiatement.



COMMENT ÉMETTRE UN BADGE

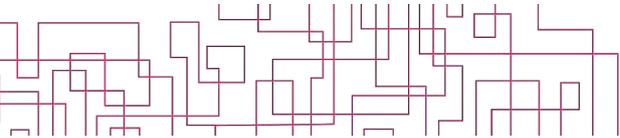
Voici différentes manières d'émettre un badge. Choisissez celle qui vous convient le mieux en fonction des objectifs que vous avez fixés pour vos activités ou vos *playlists* d'Apprentissage.

1. **Émettre un badge en scannant un code QR.** C'est la méthode générée automatiquement par la plateforme. Cette méthode est particulièrement adaptée pour des événements en présentiel lorsque les participants sont physiquement présents pour participer à une activité ; cela permet aux organisateurs de décider à quel moment émettre un badge. Avec cette méthode, les Apprenants n'ajouteront pas d'autres preuves au badge qui se suffira à lui-même pour prouver la présence et la participation de la personne.
2. **Émettre un badge par e-mail.** Cette méthode est utile lorsque les gens n'ont pas pu scanner le code QR sur place ou s'ils participent à une expérience numérique ; les organisateurs devront avoir les adresses mail de tous les Apprenants.
3. **Obtenir un badge après avoir Accompli certaines Tâches.** Dans certains cas il est préférable que le badge ne soit pas émis mais que l'Apprenant puisse l'obtenir après avoir complété certaines tâches. L'organisateur peut définir une ou plusieurs tâches à accomplir pour chaque badge et demander à l'Apprenant de télécharger une preuve du travail accompli- un fichier quelconque, une réflexion écrite, une image ; un lien, etc. L'organisateur peut évaluer l'Apprenant de trois manières différentes :
 - a. Auto-évaluation. La preuve apportée est auto-évaluée au moment du téléchargement du document. Si vous choisissez de baser votre processus d'Apprentissage sur la confiance et l'auto-réflexion, c'est une méthode qui convient parfaitement.
 - b. Evaluation par un pair. Vous pouvez demander à un nombre de pairs engagés dans la même activité d'approuver la preuve apportée, après quoi le badge pourra être émis. Cette méthode est particulièrement adaptée aux activités qui impliquent plusieurs personnes qui doivent accomplir certaines tâches.
 - c. Evaluation Externe. Cette méthode convient si les organisateurs de l'activité souhaitent voir la preuve des tâches accomplies et avoir la possibilité de l'examiner et de l'approuver. Cette méthode par le haut est la plus adaptée aux programmes pédagogiques plus rigides.

3.3 Comment Créer une Playlist d'Apprentissage

La plateforme des Villes et Régions d'Apprentissage permet de concevoir des parcours d'Apprentissage rigides ou plus flexibles. C'est ce que nous appelons les "*Playlists* d'Apprentissage". Commencez par télécharger plusieurs activités. Voici comment procéder si vous souhaitez combiner ces activités entre elles et les présenter sous forme de *playlist* d'Apprentissage :

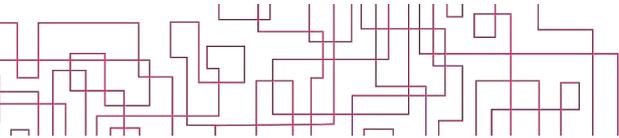
1. Trouvez un nom pour la *playlist* et ajoutez-y un bref descriptif.
2. En option, ajoutez une vidéo Youtube ou Vimeo pour présenter la nature de votre *playlist*.
3. Choisissez l'animateur et ajoutez une image de couverture à la *playlist*.



4. Ajoutez des activités à la *playlist* d'Apprentissage.
5. Etablissez l'ordre des activités et déterminez si les Apprenants devront les compléter en séquences avec une certaine flexibilité ou pas.
6. Sélectionnez les activités qui seront obligatoires pour l'obtention du badge de la *playlist* d'Apprentissage. Au moins une activité doit être obligatoire.
7. Cliquez sur 'Publier' et votre *playlist* d'Apprentissage sera prête, ainsi que le badge numérique généré automatiquement.

Consultez cette [présentation diapos](#) si vous désirez en savoir plus les *Playlists* d'Apprentissage ou si vous souhaitez les présenter lors d'un évènement. Faites une copie des diapos et adaptez-les selon vos besoins.

Si les gens ne disposent pas de matériel ou de connexion Internet lors de l'atelier de présentation des *playlists* d'Apprentissage, utilisez les fiches que vous trouverez à la page suivante et imprimez des copies pour tous les participants.



LEARNING PLAYLIST DESIGN



PLAYLIST NAME:



BRIEF DESCRIPTION:



IDENTIFY ACTIVITIES FOR THE PLAYLIST:



WHAT IS THE SEQUENCE OF ACTIVITIES?
(two choices: **Fixed** or **Flexible**)



**MARK WHICH ACTIVITIES ARE MANDATORY
FOR PLAYLIST COMPLETION:**



**BADGE
NAME:**

Checklist pour une bonne *playlist*

Cette *checklist* est basée sur les recommandations des gagnants au concours du 6^{ème} « Digital Media and Literacy competition² ». Aux USA, 11 organisations ont reçu des bourses pour créer des *playlists*.

Nous vous invitons à tester vos connaissances en matière de bonnes *playlists* et de jeter un œil sur les recommandations faites par ces organisations.

Ne cochez (☒) que les cases de la *checklist* qui correspondent à la conception de votre *playlist*.

Est-ce que nous avons pensé à....

ELABORER LA PLAYLIST

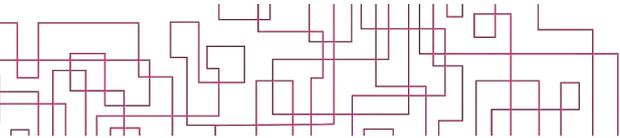
- Collaborer avec d'autres lors de la phase de conception de la *playlist* en impliquant aussi des jeunes au cours des différentes étapes de son développement
- Suivre les cinq étapes de réflexion dans la phase de conception (ex. se familiariser avec le concept, définir la *playlist*, lancer des idées, faire un prototype, faire un test)
- Etablir un langage commun entre les différents concepteurs, adultes et jeunes y compris
- Faire preuve de flexibilité pour s'adapter aux besoins des jeunes concepteurs et chercher à transformer des contraintes en opportunités de créativité
- Commencer par le produit final et remonter en arrière pour permettre aux jeunes de vivre toutes les étapes de la conception de la *playlist*
- Passer du temps avec les équipes pour comprendre les objectifs communs et ce qui peut être fait au niveau de la conception de la *playlist*
- Bien connaître les Apprenants, leurs attentes et leurs besoins et comprendre ce qui est important à leurs yeux
- Identifier les ressources nécessaires pour développer la communauté autour de ce projet et le contenu de la *playlist*
- Commencer par des *playlists* plus petites et s'agrandir au fur et à mesure

TESTER LA PLAYLIST

- Obtenir le plus de réactions possibles et le plus vite possible de la part des Apprenants et des partenaires que vous souhaitez engager dans la *playlist*
- Prendre le temps nécessaire pour tester la *playlist* et l'améliorer si besoin
- Prendre le temps de l'expérimenter

LANCER LA PLAYLIST

² DML competition Winner Hub:
<https://dmlcompetition.net/playlists-for-learning/winners-announcement/>



- Inclure des professionnels de l'industrie comme partenaires potentiels de tutorat
- Faire de la *playlist* une priorité au niveau des institutions de la Ville/Région
- S'assurer que les jeunes prennent plaisir à apprendre
- Inclure des expériences tirées de programmes qui ont marché dans le passé
- Commencer par des expériences qui peuvent marcher rapidement
- Permettre aux Apprenants de jouer avec le contenu avant de réfléchir à leur engagement ou avant de compléter les "tâches" connexes.
- Avoir un contenu vidéo de haute qualité
- Bâtir des liens avec des experts en matière de contenu, avec les animateurs et avec tous ceux qui travaillent avec les jeunes

ÉVALUATION & BADGES

- Si besoin, éditer des badges générés automatiquement
- Faire un travail en commun sur les badges et sur les critères choisis
- Définir clairement la manière dont les preuves (de travail accompli) renforcent les objectifs d'Apprentissage

RÉUSSITES & IMPACT

- Aligner les résultats d'Apprentissage sur les normes actuelles de carrières professionnelles
- Conduire les jeunes vers des parcours professionnels à long terme, bien au-delà de l'expérience vécue au sein de notre organisation
- Développer des *playlists* durables
- Apprendre à connaître les autres communautés qui travaillent sur les mêmes choses et apprendre les uns des autres
- Comprendre ce que vous et vos partenaires espérez tirer de cette collaboration autour du développement de la *playlist*

Mot de la Fin

Nous espérons que notre Kit de Démarrage vous aura été utile. Vous pourrez retrouver d'autres astuces, bonnes pratiques, idées de recherche et plus encore dans les annexes. N'hésitez pas à nous envoyer un mail à info@badgecraft.eu si vous avez des questions ou des réactions. Ce Kit de Démarrage sera mis à jour régulièrement et nous pourrions y ajouter vos commentaires.

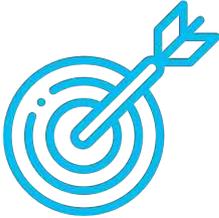
Nous tenons à remercier tous ceux qui ont inspiré notre travail, en particulier Timothy F. Cook et Leila Toplic, qui ont travaillé auparavant pour la plateforme LRNG ; Sybil Madison-Boyd, la directrice du Programme des Parcours d'Apprentissage au « Digital Youth Network » et coordinatrice de la Ville d'Apprentissage de Chicago. Nous aimerions également exprimer notre reconnaissance à l'Agence

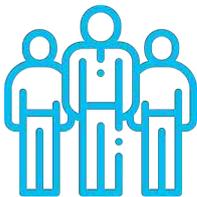
nationale Allemande du Programme Erasmus+ dans le domaine de la jeunesse, pour avoir cru en notre idée et avoir consacré des ressources financières importantes pour le développement de notre plateforme dans le cadre du projet des “Espaces Connectés d’Apprentissage en Europe”.

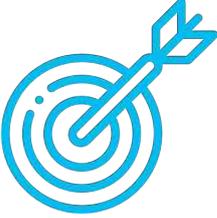
4. Annexes

4.1 Exemples de Bonnes Pratiques

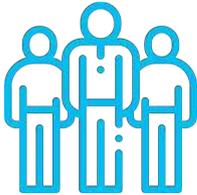


 <p>DESCRIPTION</p>	<p>L'objectif principal de la Ville d'Apprentissage de Lorca est d'offrir de meilleures opportunités d'employabilité aux jeunes de la ville. Nous croyons que grâce aux compétences reconnues acquises lors des activités et en complétant les <i>playlists</i>, ils auront de meilleures chances de trouver du travail le moment venu. Vous trouverez sur la plateforme des <i>playlists</i> aux thèmes très spécifiques, comme par exemple : chercher un premier emploi, ou d'autres plus génériques comme : devenir bénévole dans un centre de jeunesse local, mais dans tous les cas, la plateforme a pour but de développer les compétences qui permettront un meilleur parcours professionnel.</p>
 <p>OÙ SE TROUVE L'APPRENTISSAGE CONNECTÉ ?</p>	<p>Pour nous, l'Apprentissage connecté est une opportunité d'Apprentissage pour les jeunes qui met en lien les différents acteurs concernés au moment de la création des offres. Nos utilisateurs sont des jeunes, des ONG, des organisateurs, des entités publiques en lien avec l'employabilité et le travail, en tant que futurs employeurs mais également en tant qu'organisateur potentiels des activités pour les jeunes qui leur permettront de développer des compétences professionnelles.</p>
 <p>RÉUSSITES OU CONSEILS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Impliquez les jeunes autant que possible dans la phase de recherche ; • Lorsque vous organisez des ateliers autour de la plateforme, mettez en contact les différents acteurs les uns avec les autres et invitez des organisateurs aux profils différents ; • Demandez à une personne de mettre à jour la plateforme ; • Commencez d'abord par vos propres activités et à la suite de votre exemple, impliquez d'autres organisateurs ; • Dès le commencement, réfléchissez à la valeur que vous voulez donner aux badges que vous distribuerez par la plateforme.

 <p>DESCRIPTION</p>	<p style="text-align: center;">Groupes Ciblés + Besoins et Objectifs</p> <p>HEUREUX ET EN BONNE SANTÉ À TILBURG « Nous n’arrêterons pas tant que tous les habitants de Tilburg n’aient pas accès à une vie saine et épanouie. La plateforme sera un soutien pour créer une ville où chacun a sa place, où chacun peut se connecter et apprendre. »</p> <p>« Tilburg est une ville Expérimentale, Naturelle, Contradictoire, Décisive, Sociable et Joviale ! Une Ville industrielle, riche de son passé de textile et œuvrant pour une transformation sans précédent ! Une Ville surprenante, une Ville de faiseurs et de créateurs ».</p> <p>« <i>Tilburg.Cityoflearning.eu</i> » : après 5 mois d’existence, la ville est déjà en mesure d’offrir 101 activités d’Apprentissage et 3 <i>Playlists</i> d’Apprentissage. 16 prestataires d’Apprentissage présentent leurs offres dans les catégories suivantes : Technologie et informatique ; Carrière et Préparation à l’emploi; Artisanat et Production; Créativité et Design; Engagement Civique; Arts et Culture et Développement Personnel.</p>
 <p>OÙ EST L’APPRENTISSAGE CONNECTÉ ?</p>	<p>Au début du processus de développement du contenu de la plateforme, le groupe de réflexion et l’équipe en charge du projet ont fait des recherches approfondies pour trouver un panache constitué des éléments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interêts personnels des jeunes, • Voir en quoi les activités et les organismes pourraient être un soutien pour les échanges entre les jeunes, les prestataires d’Apprentissage, la municipalité et les employeurs, • Voir vers quel genre d’opportunités nos activités pourraient déboucher pour que chaque habitant de Tilburg puisse aller plus loin dans l’apprentissage. • Nous voulions également combiner l’Apprentissage par les activités locales avec les activités en ligne pour que chacun trouve le bon moment pour apprendre. <p>Peu de temps après le lancement de la plateforme “<i>Tilburg.Villeoflearning.eu</i>” nous avons remarqué que les prestataires d’Apprentissage étaient très motivés, en particulier lorsque l’usage de la plateforme servait à offrir de meilleures chances d’emploi pour tous.</p>

	<p>C'est pour cette raison que les prestataires veulent montrer en quoi les activités qu'ils proposent sont en lien avec les compétences nécessaires recherchées par les employeurs et reconnues par les cadres officiels. Nous serons bientôt en mesure d'offrir un système d'<i>Open Badges</i> numériques des compétences du XXI^e siècle - qui servira de support aux prestataires d'Apprentissage pour la reconnaissance des compétences présentes dans leurs activités.</p>
 <p>RÉUSSITES OU CONSEILS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez toujours auprès des jeunes si un projet de développement élaboré par des adultes correspond réellement à ce que les jeunes de la ville désirent • Dès le début, commencez par montrer des exemples d'activités sur la plateforme • Si besoin, aidez les nouveaux prestataires d'Apprentissage à mettre leurs activités en ligne • Mettez-vous en rapport avec un cadre d'Apprentissage reconnu qui offrira à tous la reconnaissance désirée. Les plateformes de la Ville d'Apprentissage sont déjà connectées à l'ESCO (<i>Classification européenne des aptitudes/compétences, certifications et professions</i>) pour mettre en rapport les formes d'Apprentissage formelles ou non formelles au domaine professionnel. • Rapprochez-vous des objectifs de la municipalité

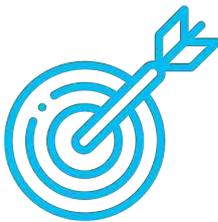


 <p>DESCRIPTION</p>	<p style="text-align: center;">Groupes Ciblés + Besoins et Objectifs</p> <p>Notre organisme cible les jeunes qui vivent en Saxe-Anhalt, et qui veulent avoir une expérience de vie à l'étranger soit dans le cadre d'un échange, d'un stage, d'un service volontaire ou encore d'activités internationales ... nous voulons aider ces jeunes à trouver les offres pour partir à l'étranger qui leur correspondent le mieux, et les préparer pour cette aventure. La plateforme nous sert donc de point d'accès pour trouver les offres de mobilité pour les jeunes de la Région. Ces points d'accès peuvent être par exemple des centres d'information ou des organismes qui connaissent bien la question du travail des jeunes à l'étranger et qui sont en mesure d'offrir de nombreuses activités à l'international. Pour garantir la pertinence des informations que nous offrons aux jeunes, nous avons formé une équipe de jeunes ambassadeurs âgés de 15 à 25 ans qui soutiennent de manière active la présentation des offres de mobilité ainsi que les points d'accès éligibles, qu'ils soient numériques ou hors ligne, dans notre Région.</p>
---	--



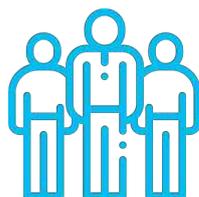
OÙ SE TROUVE L'APPRENTISSAGE CONNECTÉ ?

Nos ambassadeurs ont pris part au processus de cartographie et ont créés plusieurs *playlists* sous le thème suivant : "trouver sa voie à l'étranger". En constituant ce groupe d'ambassadeurs diversifié, nous avons pu mettre en avant l'Apprentissage connecté. Certains jeunes ambassadeurs ont déjà eu une grande expérience de mobilité à l'international pour avoir pris part à plusieurs projets dans le passé. Ils ont pu, à partir de leurs expériences créer des *playlists* et ajouter des activités qui aident les jeunes à se préparer pour leur séjour à l'étranger par le biais de vidéos, d'évènements ou de portes ouvertes. D'autres sont particulièrement motivés par de telles opportunités et sont particulièrement sensibilisés aux besoins et aux demandes des groupes ciblés. Le travail connecté de jeunes gens expérimentés, de jeunes prêts à partir à l'étranger, et des organismes qui offrent des opportunités, a permis un bon fonctionnement de l'Apprentissage connecté.



RÉUSSITES OU CONSEILS

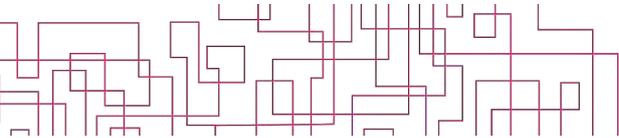
Avec le recul, nous voyons que cette connexion d'Apprentissage ne pouvait s'établir que par la participation active de notre équipe d'ambassadeurs, au cours du processus de développement. Nous avons organisé plusieurs ateliers au cours desquels nos ambassadeurs ont eu le temps et l'espace nécessaires pour essayer différentes méthodes pour les activités de cartographie et la création de *playlists* pertinentes. Ces ateliers comprenaient plusieurs étapes comme se familiariser avec les outils techniques disponibles et avec les concepts de cartes et de *playlists*, faire du *brainstorming*, créer des *playlists* concrètes, ajouter des évènements et effectuer les tests avec des pairs. Notre conseil c'est que nous pouvons apprendre de cette expérience et suivre ce processus par lequel nous exploitons les informations tirées des expériences vécues par les jeunes.

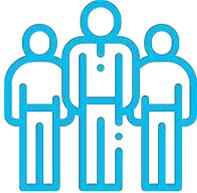


DESCRIPTION

Groupe ciblé : jeunes de 15 à 29 ans. La municipalité a besoin du soutien des jeunes pour aider d'autres jeunes et assister la municipalité dans son travail auprès de la jeunesse, en particulier par le biais des réseaux sociaux.

Une Formation pour jeunes s'est déroulée sur quatre sessions différentes de 3 heures. Toutes les sessions se sont tenues localement avec l'option de couvrir certains thèmes à distance. Chaque session donne accès à un badge numérique, et quatre sessions constituent une

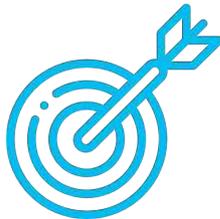


	<p><i>playlist.</i></p> <p>Playlist: https://etela-savo.Régionoflearning.eu/activities/6481</p> <p>La deuxième session était ouverte aux professionnels de l'emploi auprès des jeunes, et a permis aux adultes et aux plus jeunes de travailler ensemble.</p>
 <p>OÙ SE TROUVE L'APPRENTISSAGE CONNECTÉ ?</p>	<p>La formation offrait la possibilité de travailler localement ou de chez soi à distance.</p> <p>La deuxième session a mis en contact des professionnels et des jeunes. Ces jeunes issus des lycées ont pu également intégrer la formation "PR-youth training" dans leurs cursus officiels. A l'issue de cette formation, ils ont reçu un diplôme sous forme de badge numérique.</p> <p>Avant de prendre part à la formation, l'option de la <i>Playlist</i> a donné aux participants une image plus large et plus visible de la formation.</p>
 <p>RÉUSSITES OU CONSEILS</p>	<p>Les jeunes qui s'intéressent déjà au digital et aux réseaux sociaux ont trouvé la plateforme de la Région d'Apprentissage facile d'utilisation. Toute l'introduction pratique avait pour but de faire le lien avec la <i>playlist</i>.</p> <p>Le badge numérique suite à la formation complète est reconnu par l'établissement d'éducation secondaire officiel de la municipalité de Juva.</p>
 <p>DESCRIPTION</p>	<p>Notre équipe du projet « d'applications numériques dans les services d'emploi jeunesse » organisa une semaine à thème qui se déroula en Savonie du Sud du 6 au 10 mai 2019. L'idée était de piloter la plateforme de la Région d'Apprentissage de la Savonie du Sud. Le thème choisi pour la semaine était de promouvoir l'entrepreneuriat des jeunes et les jeux numériques. Le public ciblé était les jeunes de 15 à 29 qui ne sont pas scolarisés ou qui n'ont pas de travail. Au cours de la semaine, plusieurs événements eurent lieu autour de la question de l'entrepreneuriat des jeunes. Le projet d'applications numériques créa une <i>Playlist</i> pour les jeunes intéressés par les jeux et la création de jeux.</p>



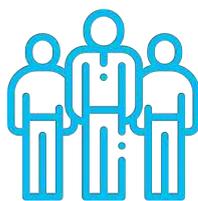
OÙ SE TROUVE L'APPRENTISSAGE CONNECTÉ ?

Notre cible (les jeunes qui ne sont pas scolarisés, ne travaillent pas ou ne suivent pas une formation) a eu l'occasion de tester la *playlist* de jeux et de création de jeux. Cette *playlist* avait été planifiée avec la participation des jeunes et tous les évènements ont été organisés avec les ressources de la plateforme de la Région d'Apprentissage. Cette plateforme a servi d'outil de marketing et d'information pour les évènements. Au cours de la semaine, l'équipe du projet « des applications numériques dans les services d'emploi jeunesse » a organisé plusieurs évènements pour les jeunes et deux ateliers pour les professionnels. Notre équipe a encouragé les jeunes à tester les badges de la plateforme de la Région d'Apprentissage de Mikkeli. Notre but était de montrer aux jeunes les possibilités qui existent dans la région ; ils ont eu l'occasion de se familiariser avec les activités en continu du GameLab (laboratoire de jeux).



RÉUSSITES OU CONSEILS

Les évènements étaient répartis dans plusieurs endroits de la Savoie du Sud et bon nombre d'opérateurs locaux ont été mis à contribution pour collaborer aux offres marketing de cette semaine à thème. Nous avons organisé des évènements en collaboration avec d'autres projets et autres organismes locaux. Les jeunes ont participé au planning de la *playlist*. Nous encourageons les organismes publics à tirer profit de la plateforme de la Région d'Apprentissage, en offrant formation et consultation.



DESCRIPTION

Le projet s'adressait à tous les jeunes qui recherchent une activité pendant les congés d'été. Trois municipalités avaient embauché un transporteur et un salarié avec un véhicule. L'employeur organisa localement différentes activités qu'il afficha sur la plateforme de la Région d'Apprentissage. A l'issue des sessions, il était possible d'obtenir des badges numériques.

Raccourci : www.kesa-auto.fi

Vers : <https://etela-savo.Régionoflearning.eu/opportunities?q=kes%C3%A4auto>

Exemples de thèmes de badges numériques :

Se Familiariser avec diverses activités d'été

Développer de nouvelles activités pour les services de voiturage d'été

Formation de base en sous-abordage

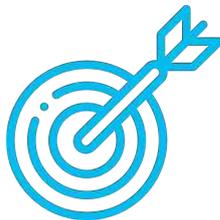


OÙ SE TROUVE L'APPRENTISSAGE CONNECTÉ ?

La plateforme de la Région d'Apprentissage a aidé à diffuser l'information sur les itinéraires et les emplacements des sessions locales. Par l'introduction des badges numériques, elle a aussi donné l'occasion de montrer quelles étaient les possibilités d'Apprentissage.

Le projet « Voiture d'été » était une marque en soi mais ne possédait pas de plateforme numérique. La plateforme à base d'une carte, était le choix adapté pour aider les jeunes à trouver un job d'été.

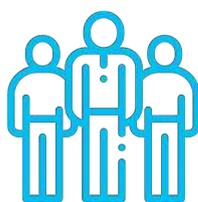
Des sessions locales furent organisées conjointement avec des travailleurs locaux qui ont connectés leurs services à la même plateforme.



RÉUSSITES OU CONSEILS

Cette pratique a permis de toucher plus facilement les jeunes de 7 à 12 ans qui pour la plupart n'ont pas eu besoin de comptes personnels ni de se connecter à la plateforme. C'est pourquoi il est bon de pouvoir accéder aux descriptifs des événements sans être obligé de se connecter.

Il n'y avait pas de publicité sur la plateforme ; la municipalité avait donc fait le bon choix pour son programme de voiture d'été.



DESCRIPTION

L'équipe Nectarus a mis en place une coopération avec les animateurs jeunesse des centres pour jeunes de la ville de Vilnius. Ils ont joué un rôle essentiel pour impliquer plusieurs centres pour jeunes et les soutenir lorsqu'ils devaient décrire les activités de la plateforme de la Ville d'Apprentissage de Vilnius.

L'équipe du projet et les animateurs jeunesse ont dirigé plusieurs ateliers pour aider les personnels des centres à comprendre comment fonctionne la plateforme et quelle serait la valeur ajoutée d'avoir leurs offres pédagogiques en ligne.

En novembre 2019, les centres pour jeunes disposaient déjà de 224 activités et de 14 *playlists* publiées sur la plateforme.

Les activités couvraient toutes sortes de centres d'intérêt que peuvent avoir les jeunes : le sport, la créativité, la préparation à l'emploi, le développement personnel, la musique, etc.



OÙ SE TROUVE L'APPRENTISSAGE CONNECTÉ ?

Les centres de jeunes travaillent directement avec les jeunes et les activités sont souvent créés conjointement avec les animateurs jeunesse, les bénévoles et ceux qui fréquentent les centres pour jeunes.

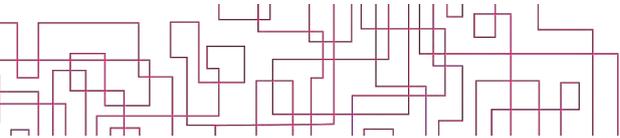
La plateforme permet aux jeunes d'exprimer leurs intérêts dans les activités proposées et de gagner des *Open Badges* numériques comme signe de reconnaissance pour leur participation, leurs Apprentissages ou leurs autres réalisations dans une activité particulière.

La plateforme permet aux centres pour jeunes de dépasser le stade de la simple promotion d'une seule activité. Les centres pour jeunes peuvent à présent combiner plusieurs activités et offrent des *playlists* d'Apprentissage, c'est à dire plusieurs activités, en présentiel ou en version numérique.



RÉUSSITES OU CONSEILS

- Impliquez des personnes qui travaillent directement dans des organismes
- Commencez avec un petit nombre d'organismes et créer des exemples pour les autres
- Développez leurs compétences lors d'ateliers ou de sessions de formation
- Établissez une bonne communication ainsi que des voies de soutien et restez disponibles pour un soutien à long –terme
- Recherchez des occasions de collaborer avec les endroits où se trouvent les jeunes : établissements scolaires, associations pour jeunes, etc,
- Ne baissez pas les bras et continuez d'ajouter de nouvelles activités ; habituez les organismes à publier leurs activités en ligne pour pouvoir toucher les jeunes qui habitent loin des centres pour jeunes.



4.2 Apprentissage connecté

1.1 QU'EST-CE QUE L'APPRENTISSAGE CONNECTÉ ?

“Les conclusions des recherches sont claires : les jeunes apprennent plus facilement lorsqu'ils sont activement engagés dans la créativité, dans la recherche de solutions aux problèmes qui leur tiennent à cœur, et qu'ils sont soutenus par des pairs qui savent apprécier et reconnaître leur travail.” (<https://clalliance.org/about-connected-learning/>)

“L'Apprentissage connecté est une pratique qui permet à quelqu'un de poursuivre un centre d'intérêt personnel avec le soutien de pairs, de mentors et d'adultes bienveillants, dans un format qui ouvre la voie à d'autres possibilités d'Apprentissages. C'est un mode de fonctionnement tout à fait différent d'une pédagogie classique avec des sujets bien définis enseignés par différents professeurs et contrôles standardisés à l'appui.

“Dans cette approche de l'Apprentissage, ce qui est “connecté” c'est l'humain et le pouvoir des technologies connectées. Plutôt que de considérer la technologie comme un moyen pour aboutir à une forme d'éducation plus efficace et plus automatisée, l'Apprentissage connecté met l'approche progressive, expérimentale et centrée sur l'Apprenant au centre de l'Apprentissage augmenté par la technologie.” (Apprentissage connecté Alliance)

L'Apprentissage connecté s'appuie sur “un programme d'équité qui a pour but de déployer de nouveaux média pour toucher des jeunes qui autrement n'auraient pas accès aux opportunités proposées.” (Mizuko I, Et all)

Les jeunes peuvent avoir différents parcours vers l'Apprentissage connecté :

- Les centres pour jeunes
- Les ONG
- Les établissements scolaires
- Le bénévolat en collectivité
- Des espaces en ligne pour apprendre
- Et plus encore.

Tous ces moyens peuvent jouer un rôle pour guider les jeunes vers l'Apprentissage connecté.

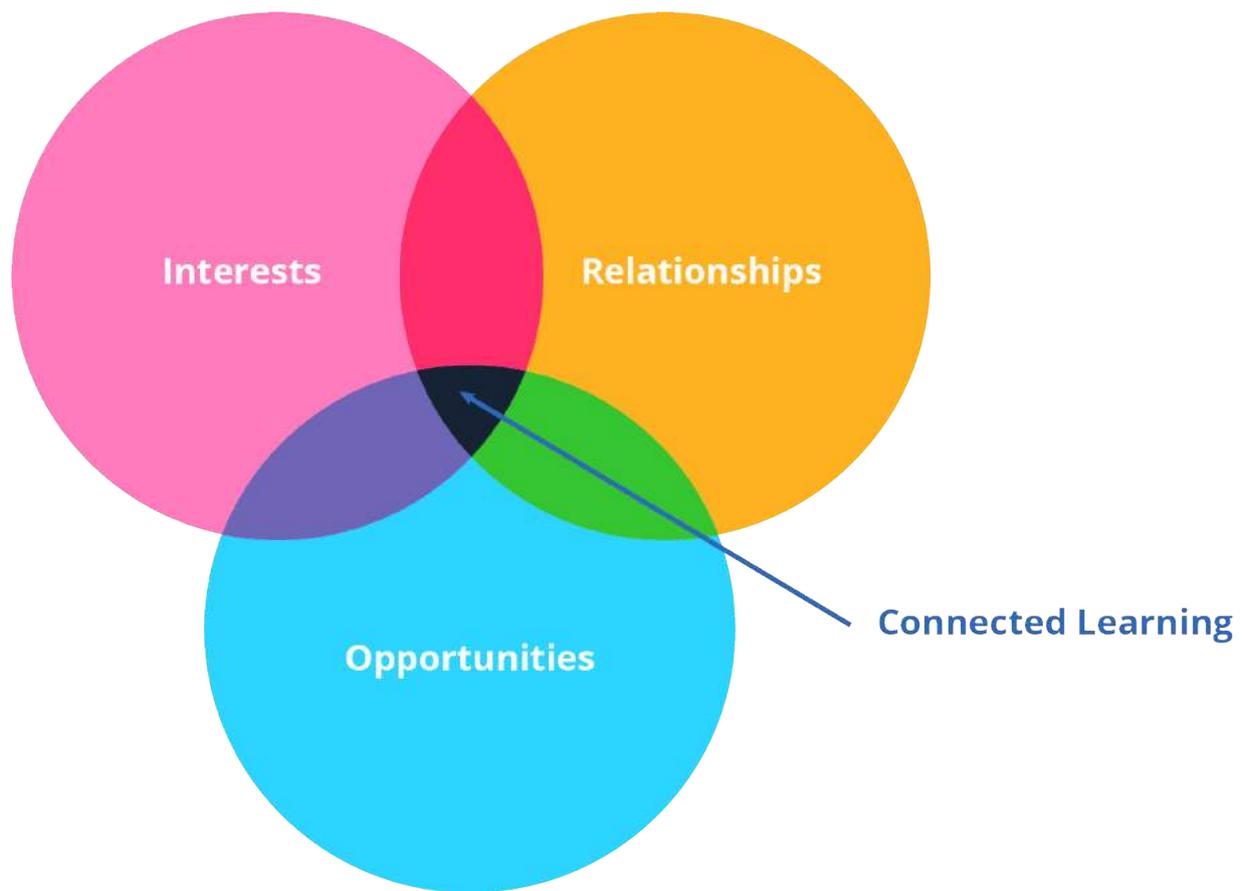
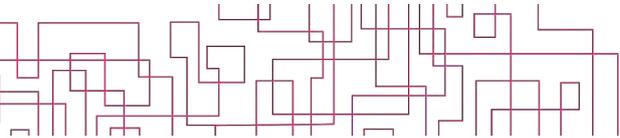


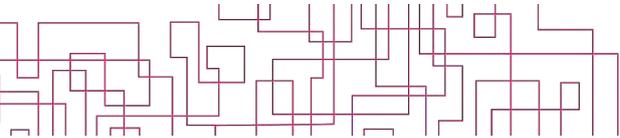
Image source: <https://clalliance.org/about-connected-learning/>

PRINCIPES DE L'APPRENTISSAGE CONNECTÉ

L'Apprentissage connecté est défini par l'interaction entre les trois sphères d'Apprentissage présentes dans la vie des jeunes : les centres d'intérêts, la culture des pairs, la sphère académique, qui peut aussi inclure les carrières professionnelles et les opportunités civiques.

1. Principes d'Apprentissage :

- **Motivé par les Centres d'intérêt** : l'intérêt pour une chose pousse au désir d'acquérir une plus grande connaissance et expertise dans la matière. Les recherches ont révélé que lorsqu'une personne est particulièrement intéressée par un sujet qui la concerne, elle obtient de biens meilleurs résultats. L'Apprentissage connecté considère les passions et centres d'intérêt développés dans un contexte social comme des éléments essentiels.
- **Soutien des Pairs** : l'Apprentissage connecté s'épanouit dans le cadre d'une participation continue et dans le contexte d'une écologie socialement riche en connaissance et importante, d'une expression de soi et d'une reconnaissance. Dans leurs échanges quotidiens avec leurs pairs et leurs amis, les jeunes partagent, s'expriment et donnent leur avis de manière fluide. Grâce aux possibilités offertes par les réseaux sociaux d'aujourd'hui, cette culture des pairs peut produire un Apprentissage engagé et fort.



- **Tourné vers les Études :** l'Apprentissage connecté reconnaît que les centres d'intérêt et les relations doivent être en rapport avec les opportunités proposées pour obtenir des résultats qui peuvent changer la vie de quelqu'un. Lorsque le monde du travail, ainsi que les institutions civiques et éducatives s'inspirent des jeunes, de leurs passions et se connectent à leur culture et centres d'intérêt, les Apprenants peuvent mieux s'épanouir et réaliser leur véritable potentiel.

2. Principes dans la Conception :

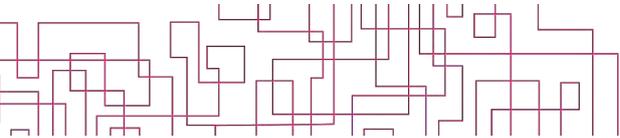
- **Objectif Partagé :** le type d'Apprentissage le plus engagé se réalise lorsque l'on fait quelque chose d'important qui a du sens, que ce soit créer quelque chose, contribuer à la vie collective ou s'engager dans une compétition amicale. Les réseaux sociaux et communautés d'internautes ouvrent des portes sans précédent et offrent aux Apprenants des occasions de collaborer, de s'engager dans des productions créatives, de faire des publications ou encore de mobiliser des gens en ligne. Lorsqu'il est centré sur des objectifs communs, le potentiel de connexion et d'Apprentissage intergénérationnel se déploie davantage.
- **Centré sur la Production :** l'Apprentissage connecté récompense l'Apprentissage issu d'une production et d'une création actives ; il met en avant les compétences et les dispositions nécessaires pour un Apprentissage de toute une vie et contribue largement aux conditions de travail et conditions sociales qui évoluent rapidement.
- **En Réseau Ouvert:** l'environnement de l'Apprentissage connecté permet de relier l'Apprentissage entre les écoles, le lieu de domicile et la communauté environnante car les Apprenants accomplissent davantage lorsque leur Apprentissage est renforcé par des cadres multiples. Les plateformes en ligne augmentent les ressources accessibles à l'Apprentissage et les rendent plus visibles dans toutes sortes de contextes.

L'APPRENTISSAGE CONNECTÉ EN PRATIQUE

L'Apprentissage connecté n'est pas un fardeau qu'une organisation doit porter seule ; c'est plutôt une occasion d'établir des liens entre les différents sites d'Apprentissage.

Voici quelques exemples d'Apprentissage connecté dans le réseau des Villes/Régions d'Apprentissage :

- **Ville d'Apprentissage de Vilnius :** les centres pour jeunes travaillent directement avec les jeunes et les activités sont le plus souvent développées conjointement avec les animateurs jeunesse, les bénévoles et ceux qui fréquentent les centres.
- **Région de la Savonie du Sud :** au cours de la semaine à thème sur l'utilisation des applications numériques dans les services pour l'emploi des jeunes, l'équipe a organisé



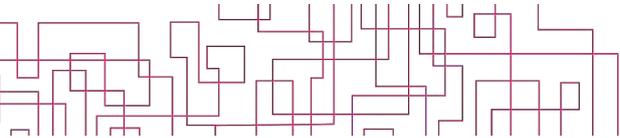
plusieurs évènements pour les jeunes et deux ateliers de Région d'Apprentissage destinés aux professionnels.

- Région de Savonie du Sud : les jeunes des établissements scolaires du secondaire ont pu également intégrer la formation « PR-youth » dans leur cursus officiel.
- **Saxe-Anhalt** : nos ambassadeurs ont pris part au processus de cartographie et ont développé plusieurs *playlists* sous le thème de : "trouver ma voie à l'étranger". L'Apprentissage connecté a pu être mis en avant d'une manière particulière grâce à la formation d'un groupe d'ambassadeurs. Certains jeunes ambassadeurs avaient déjà acquis une grande expérience en mobilité internationale pour avoir participé à d'autres projets dans le passé.
- **Tilburg** : nous voulions combiner l'Apprentissage via les activités locales aux activités en ligne pour donner à chacun l'occasion d'apprendre au bon moment.
- **Lorca** : Pour nous, l'Apprentissage connecté est une opportunité d'Apprentissage pour les jeunes qui met en lien les différents acteurs au moment de la création des offres. Nos utilisateurs sont des jeunes, des ONG, des organisateurs, des entités publiques en lien avec l'employabilité et le travail en tant que futurs employeurs mais également en tant qu'organisateur potentiels des activités pour les jeunes qui leur permettront de développer des compétences professionnelles.

RÉSULTATS DE L'APPRENTISSAGE CONNECTÉ

1. Une plus grande Profondeur et Largeur d'intérêts. Les expériences d'Apprentissage connecté, bien que moins documentées que des intérêts poursuivis en profondeur, devraient également par définition, encourager une plus grande étendue des intérêts. Crowley et Jacobs suggèrent qu'avec l'appui solide d'un adulte, un enfant peut élargir son île, sortir de son centre d'intérêt exclusif pour rechercher une profondeur de connaissances dans différents domaines (2002). Ils soulignent aussi l'importance du dialogue et de la pratique qui permettent de relier un domaine connu en profondeur à d'autres domaines dans le but d'élargir le répertoire et la réflexion de l'enfant. Ce processus qui consiste à développer des liens dans d'autres domaines d'expertise à partir de la base d'un centre d'intérêt plus profond, est un élément essentiel au modèle d'Apprentissage connecté.

2. Pairs, adultes, et soutien de l'Apprentissage institutionnel. Les jeunes immergés dans l'Apprentissage connecté ne poursuivent pas leurs intérêts dans l'isolement mais le font dans un contexte riche en échanges avec autrui. Ainsi, l'Apprentissage connecté aspire également à développer un capital social dans des domaines d'intérêts, d'expertises et d'opportunités divers. Ce soutien social peut provenir de pairs du même âge qui partagent les mêmes centres d'intérêts, de pairs adultes ou mentors mais aussi d'échanges institutionnels en lien avec des domaines d'intérêts ou de réalisations particuliers. Dans la poursuite de l'Apprentissage connecté, les jeunes devraient pouvoir s'insérer dans des réseaux sociaux et communautés d'intérêts et d'expertise partagés à qui



ils pourront faire appel en cas de besoin, que ce soit pour un tutorat, un partage d'expérience ou une aide ponctuelle.

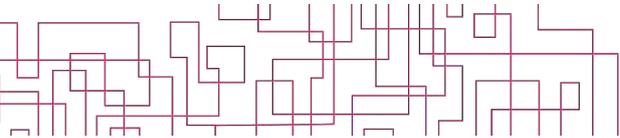
3. Une plus Grande Orientation Académique. Par le biais de l'Apprentissage connecté, les jeunes intègrent leurs centres d'intérêt et leurs rapports sociaux dans des contextes civiques, académiques et de parcours professionnels. Un des marqueurs de l'Apprentissage connecté est une prédisposition positive à poursuivre des études plus académiques.

4.3 Questions Pour la Phase de Recherche des Parties Prenantes

Vous pouvez inclure les questions suivantes dans la phase de recherche des Villes/Régions d'Apprentissage. Les questions doivent être adaptées aux groupes de recherche ou aux activités spécifiques.

Questions pour **les parties prenantes concernées** :

- Comment les Apprenants trouvent-ils les informations nécessaires s'ils veulent développer de nouvelles compétences ou talents ou poursuivre une de leurs passions à **_ajouter le nom du territoire?**
- Comment les prestataires d'Apprentissage communiquent-ils leurs offres aux Apprenants ?
- Quelles sont les solutions Internet disponibles pour répondre aux demandes et aux besoins d'Apprentissage à **_ ajouter le nom du territoire ?**
- Quels sont les lieux/organismes/programmes les plus populaires parmi les Apprenants, en dehors des instances d'éducation traditionnelle ?
- Quelles seraient les raisons qui pousseraient un Apprenant à choisir telles ou telles activités/organismes en particulier ?
- Quelles sont les offres qui manquent encore à **_ ajouter le nom du territoire** si l'on veut apprendre de nouvelles choses, poursuivre sa passion ou développer ses talents ?
- D'après vous, quelles sont les compétences qui manquent encore à **_ ajouter le nom du territoire** si l'on veut avoir une meilleure vie à l'avenir
- Quelles sont les offres d'Apprentissage intéressantes que peut offrir **_ ajouter le nom du territoire** aux (jeunes) gens qui veulent préparer leur avenir ?
- D'après vous, quelles sont les 3 caractéristiques qui décrivent le mieux l'identité de **_ ajouter le nom du territoire**
- Comment les Apprenants qui vivent à **_ ajouter le nom du territoire** peuvent-ils bénéficier de la plateforme en ligne et des informations sur toutes les offres d'Apprentissage qui se trouvent à **_ajouter le nom du territoire ?**
- Comment les prestataires d'Apprentissage peuvent-ils bénéficier de la plateforme en ligne avec toutes les informations nécessaires à l'Apprentissage à **_ ajouter le nom du territoire ?**
- Quelles opportunités d'Apprentissage souhaiteriez-vous trouver sur la plateforme en ligne ?
- Comment recommanderiez-vous cette plateforme en ligne à vos pairs ?

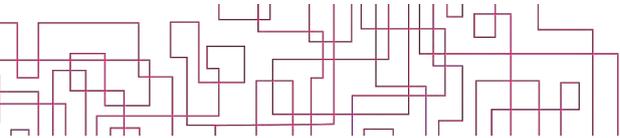


4.4 Questions pour les Apprenants

Les questions suivantes s'adressent aux Apprenants et peuvent s'insérer dans la phase de recherche des Villes/Régions d'Apprentissage. Elles doivent être adaptées aux activités et aux besoins spécifiques de chaque groupe de recherche.

Questions pour les **Apprenants** :

- Comment trouver les informations nécessaires sur les offres d'Apprentissage à *ajouter le nom du territoire*, que ce soit dans le but de poursuivre ses passions, apprendre de nouvelles compétences ou développer ses talents ?
- Si vous passez par Internet pour faire des recherches sur les offres d'Apprentissage disponibles à *ajouter le nom du territoire*, donnez 2 ou 3 exemples de sites Internet qui vous donnent ce genre d'informations.
- Quels sont les lieux/organismes/programmes que vous choisissez à *ajouter le nom du territoire*, pour apprendre de nouvelles compétences, poursuivre vos passions ou développer vos talents ?
- Pour quelles raisons choisissez-vous ces lieux/organismes/programmes ?
- Quel genre d'offres manquent encore à *ajouter le nom du territoire* pour apprendre de nouvelles compétences, poursuivre ses passions ou développer ses talents ?
- D'après vous, quelles sont les compétences qui manquent encore à *ajouter le nom du territoire* si l'on veut avoir une meilleure vie à l'avenir ?
- Quelles sont les offres d'Apprentissage intéressantes que peut offrir *ajouter le nom du territoire* aux (jeunes) gens qui veulent préparer leur avenir ?
- D'après vous, quelles sont les 3 caractéristiques qui décrivent le mieux l'identité de *ajouter le nom du territoire* ?
- Comment les Apprenants qui vivent à *ajouter le nom du territoire* peuvent-ils bénéficier de la plateforme en ligne et des informations sur toutes les offres d'Apprentissage qui se trouve à *ajouter le nom du territoire* ?
- Quelles offres vous attendez-vous à trouver sur la plateforme en ligne ?
- Comment partager cette plateforme en ligne à vos pairs ?
- Quels sont vos besoins en termes d'Apprentissage pour lesquels vous utilisez la plateforme en ligne ?
- Quel genre d'Apprentissage vous a inspiré ?
- De quel genre d'endroits ou de quel type d'activités voulez-vous apprendre ?
- Quel genre de parcours d'Apprentissage souhaitez-vous poursuivre et comment ?



4.5 Recherche-Action Participative Menée par les Jeunes

Les informations présentes dans cette annexe sont un résumé tiré d'un outil développé par le Projet « Youth Activism Project » appelé [“Qu'est-ce qu'une Recherche-Action menée Par les Jeunes”](#) (un guide du « Par où commencer ? » adressé aux jeunes, aux éducateurs, et aux animateurs jeunesse dans le monde):

Le projet “ *Recherche-Action Participative menée par les Jeunes* ” est une approche à la recherche scientifique et au changement social enracinée dans des principes d'équité et qui encourage les jeunes à identifier leurs priorités, à mener des recherches pour comprendre ces priorités, et à plaider pour un changement, en fonction des résultats des recherches. Dans le cas qui nous intéresse, nous pouvons utiliser ce type de recherches pour identifier les priorités et besoins d'Apprentissage des jeunes d'une communauté particulière et cartographier ensemble, avec les jeunes, les activités d'Apprentissage qui correspondent à leurs besoins.

LE PROCESSUS

1. Recrutement

« Si vous travaillez déjà avec des jeunes, vous avez certainement déjà votre équipe de recherche mais pourquoi ne pas recruter d'autres jeunes pour être sûr d'avoir une équipe plus diverse ? Recrutez les nouvelles personnes en fonction des qualités ou caractéristiques que vous recherchez. Voici quelques options à explorer (selon la culture de votre communauté)³ si vous cherchez à mettre en place une nouvelle équipe pour votre Ville/Région. »

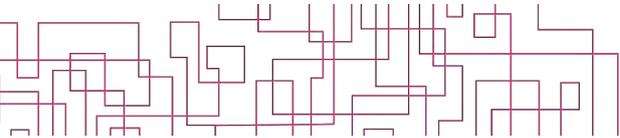
- Quelle est la motivation nécessaire pour participer, ou pour quelle raison votre groupe veut-il s'impliquer ? Par exemple : vous allez rencontrer d'autres pairs qui seront dans des situations similaires ; vous pouvez dire pourquoi selon vous la situation doit changer ; vous pouvez, par votre expérience être un soutien pour les autres ; c'est cool d'adhérer...
- “Annoncez l'offre dans votre Ville/Région et suivez l'évolution en faisant du recrutement à domicile
- Demandez des références à vos proches, à vos familles, à vos voisins, à vos connaissances
- Faites-vous connaître sur les réseaux sociaux, ou sur une radio locale spécial jeunes ”⁴
- Créez une *Playlist* sur la Plateforme des Villes d'Apprentissage et assurez-vous que les participants peuvent gagner un *Open Badge*

2. Développer le relationnel

Une fois que vous avez constitué votre groupe ... maintenez le niveau d'implication. “Avant de vous

³ Youth Activism Project, 2018

⁴ Youth Activism Project, 2018



lancer dans la phase de recherche, il est très important de vous concentrer sur l'aspect relationnel entre tous les membres de l'équipe. Vous pourrez ainsi développer le niveau de confiance entre eux et permettre aux adultes de partager les pouvoirs avec les jeunes. Voici quelques conseils pour vous aider :

- Activités « brise-glace » ludiques
- En tant qu'adulte, développez la bonne attitude pour un bon partage des pouvoirs. Faites preuve de curiosité et soyez à l'écoute."⁵ Ne vous contentez pas de faire des promesses, posez aussi des actes !

Tout au long du processus, apprenez à créer des liens ; développez des habitudes propres au groupe (par exemple, commencez chaque réunion par une nouvelle activité "brise-glace" et démarrez chaque session en partageant une pensée du jour) pour apprendre à connaître votre équipe personnellement et lui montrer que vous vous intéressez à sa démarche d'Apprentissage.

3. Développer la Prise de Conscience

Avant de pouvoir identifier les priorités, aidez les gens à prendre conscience du projet, de l'importance de la communauté environnante et de l'importance d'un Apprentissage équitable.

4. Identifier les Priorités

"Si les jeunes doivent prendre l'initiative d'identifier les priorités qu'ils veulent explorer, les adultes doivent toutefois les aider à affiner ces priorités selon certains critères comme les délais du calendrier, les ressources disponibles, et le soutien possible d'autres membres de la collectivité. Vous trouverez ci-dessous quelques outils pour vous aider à affiner ces questions⁶":

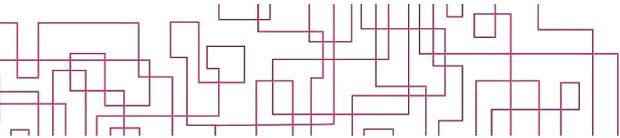
- Analyse des raisons principales : Découvrez la raison principale derrière chaque priorité définie par le groupe pour être sûr que les recherches ciblent bien ces raisons principales.
- Art Culturel : organisez des ateliers au cours desquels les jeunes pourront combiner des activités de type artistique tout en contribuant à vos recherches. Faites de vos réunions des moments ludiques et créatifs tout en découvrant quelles sont les priorités des jeunes.
- Vote à Scrutin Anonyme : un vote anonyme sur les priorités à définir peut-être un moyen d'éviter que les adultes n'influencent trop le choix des Apprenants.

5. Créer un Modèle de Recherche

C'est lorsque le groupe se met d'accord sur une méthode pour recueillir les données. Discutez des points forts et des points faibles des différentes méthodes : quel serait le moment opportun pour recueillir des données à partir des chiffres ou des entretiens réalisés ? Êtes-vous sûr d'avoir le temps

⁵ Youth Activism Project, 2018

⁶ Youth Activism Project, 2018



et les ressources nécessaires pour la méthode choisie ? Voici quelques exemples de méthodes qui pourront vous aider dans un premier temps :

- Les sondages sont un moyen rapide de recueillir bon nombre de données auprès d'un grand nombre de personnes. Explorez [U-report](#), un outil gratuit de l'UNICEF qui sert à recueillir des données par SMS.
- [Les Groupes de réflexion](#) et les interviews sont une autre manière de recueillir des données plus précises auprès des membres d'une collectivité. Ces groupes ressemblent à des interviews mais avec plusieurs personnes.
- [PhotoVoice](#) est une technique populaire utilisée dans les projets de « Recherche-Action Participative des Jeunes » dans le monde et dont l'objectif est de recueillir des données en prenant des photos au sein de la collectivité pour servir de preuve visuelle aux problèmes qui peuvent exister.

Une fois le modèle créé, vous pourrez aller recueillir les données auprès de la collectivité.

Une pratique qui marche bien dans les projets de « Recherche-Action Participative des Jeunes » c'est de noter dans un journal toutes les remarques et réflexions au cours de la phase de recueil des données. Voici quelques questions à poser aux jeunes pour les aider dans leur réflexion⁷:

- Qu'ai-je découvert sur moi-même au cours de ce processus de recherche ?
- Qu'ai-je appris des autres personnes qui conduisaient avec moi les recherches et en particulier de mon binôme ?
- Quelles tâches ont été bien réalisées ?
- Que ferais-je différemment ?

7. Analyser les données

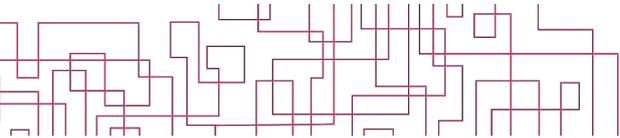
L'analyse des données ne sera pas la même selon le type de ressources dont vous disposerez. Mais pas besoin de logiciel ou d'applications sophistiqués pour faire une bonne analyse de données ! Voici quelques idées qui pourront vous aider si vos ressources sont limitées :

- Pour ce qui est des chiffres, vous pouvez facilement calculer des statistiques à la main pour trouver par exemple une moyenne, une médiane et une fourchette.
- Dégagez des tendances à partir des données recueillies lors des entretiens ou des discussions de groupe et triez-les par thème.
- Utilisez des outils gratuits comme *SurveyMonkey* ou *Microsoft Excel* pour créer des graphiques et des tableaux.

8. Promouvoir le changement

Une fois les données analysées, rencontrer l'équipe pour voir quels sont leurs résultats et leurs conclusions. Comment les résultats peuvent-ils aboutir à des solutions ? Une fois que vous avez trouvé des solutions avec l'appui des données que vous avez collectées, les jeunes pourront

⁷ Reclaiming Adolescence project



partager ces solutions avec la collectivité de différentes manières⁸. Soutenez la phase d'apprentissage par le biais d'une *Playlist* que vous créez pour aider votre équipe à apprendre puis reconnaissez et validez les apprentissages par l'obtention d'un *Open Badge*.

4.6 Cartographier les Tendances

Comment être bien préparé pour l'avenir ? Comment s'adapter à l'évolution rapide de ce que les jeunes vivent ? Comment créer un impact ? La réponse est simple. Observez les tendances et les modes de comportement des jeunes en termes d'Apprentissage. Si vous voulez créer une Ville/Région d'Apprentissage durable, gardez un œil sur les tendances et les nouveautés autour de vous, parmi les jeunes et sur la manière dont les jeunes aiment apprendre. Gardez ces tendances à l'esprit pour développer votre stratégie à court et long terme.

Qu'est-ce qu'une tendance ? Les tendances sont des développements que l'on peut observer et qui indiquent des changements dans la société (et par conséquent pour l'avenir).

Rechercher les tendances. On peut rechercher les tendances et les suivre de différentes manières. Certains utilisent Twitter, d'autres lisent des articles ou suivent des blogs (nationaux ou internationaux). Nous vous recommandons de rester connectés au Réseau des Villes/Régions d'Apprentissage et de partager entre vous ce qui se passe dans chaque Ville ou Région. Mais plus important encore, nous vous recommandons de rester à l'écoute des jeunes, ce sont eux vos clients ; ils décideront s'ils veulent ou non prendre part à l'offre d'Apprentissage que votre Ville/Région propose, en fonction de leurs besoins ou des nouvelles technologies qu'ils veulent essayer.

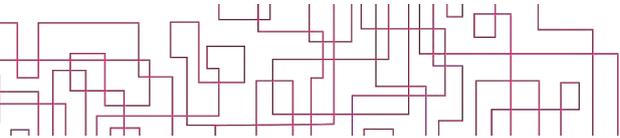
Prendre Conscience de ce que Vous Pensez. Quel est le lien entre les faits et les signes que vous avez observés ? Quels sont les développements en cours derrière ce que vous avez découvert ? Quelles valeurs se trouvent derrière ce que vous avez découvert ?

Relier les Points entre Eux. Une fois que vous avez réussi à bien cerner les tendances que vous avez observées (et analysées), renforcez-les par des images, du texte, etc. pour en inclure d'autres et servez-vous de votre expérience pour impliquer d'autres personnes dans la Plateforme de votre Ville d'Apprentissage

Oser utiliser la Tendance. Une tendance ou un jeu peut finir par devenir une vraie "coqueluche", comme par exemple le jeu de Pokémon, qui a eu beaucoup de succès. Cette idée pourrait convenir à vos activités d'Apprentissage sur la plateforme de votre Ville d'Apprentissage. Les gens peuvent choisir de rester à cause d'un jeu qui leur plaît dans une activité, mais cette méthode peut également attirer de nouvelles personnes qui sans ce côté ludique ne participeraient pas facilement aux activités d'Apprentissage.

N'utilisez que les tendances ou les nouveautés qui correspondent à votre Ville ou à votre Région, et qui parlent aux jeunes. Les prestataires d'Apprentissage auront peut-être entête des cours

⁸ Youth Activism Project, 2018



d’alphabétisation alors que les jeunes se sentent concernés par le changement climatique. Pourquoi ne pas essayer d’aborder l’alphabétisation par des activités en lien avec le changement climatique ?

FICHE sur les tendances en matière d’Apprentissage

Recherchez les Tendances

Intuition	Existent-ils des éléments qui donnent du poids à votre intuition et si oui, quels sont-ils ?

Prendre Conscience de ce que Vous Pensez. Quel est le lien entre les faits et les signes que vous avez observés?

1. Quels sont les développements en cours derrière ce que vous avez découvert ?
2. Quelles valeurs se trouvent derrière ce que vous avez découvert ?
3. Les faits et les signes évoqués sont-ils vrais ou reflètent-ils seulement l’avis d’une seule personne, avis que les autres ne partagent pas ?
4. Les tendances sont-elles importantes pour l’utilisateur final de votre plateforme ?
5. Dans quel contexte pouvez-vous utiliser ces tendances ?

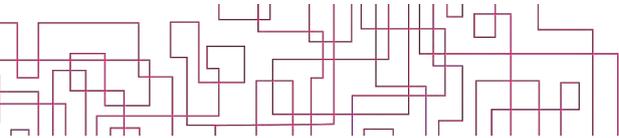
Relier les Points Entre Eux. Une fois que vous avez réussi à bien cerner les tendances que vous avez observées (et analysées), renforcez-les par des images, du texte, etc. pour en inclure d’autres et servez-vous de votre expérience pour impliquer d’autres personnes dans la Plateforme de votre Ville d’Apprentissage.

Si vous choisissez d’utiliser une tendance particulière dans votre Ville/Région, voyez de quelle manière et à quel endroit vous le ferez.

4.7. Fiche “Persona de l’Utilisateur”

Le *Persona* d’utilisateur est une description très détaillée d’un utilisateur de la Plateforme de la Ville d’Apprentissage. Grace aux *Personas*, vous arrivez à mieux sympathiser avec de “vraies” personnes au lieu d’avoir à faire à de larges groupes de cibles plus difficilement identifiables en pratique. En travaillant sur le concept à l’aide d’une description plus détaillée de l’utilisateur de votre plateforme, vous veillez à créer une plateforme qui au final sert mieux le public que vous ciblez.

Exemples d’Identifiant de *Persona* pour la Plateforme de la Ville d’Apprentissage :



PERSONA ID 

Name: Cedric
Gender: Male
Age: 18-30
Lives in: Centre region, France
Slogan: "Even being perfect, they'll criticize you, then why should I change."

Interests and personality:

At the moment unemployed, international interests, engagement wish. Openness, curious, otherness, culture interest, get experiences.

DIGITAL ID

Online behaviour:

Has expertise level in using technology: IT and internet (100%), using software (70%), using mobile, tablet apps (80%), using social networks (100%)
Devices and platforms: HBO, Netflix, Android/iOS, Youtube, online games

Goals for playlists:

Learning another language, get professional experience, have fun, meet people, expects kind of safety, develop autonomy



Créez un ou plusieurs *Personas* d'utilisateurs sur **votre** plateforme de Ville d'Apprentissage. Pour créer vos *Personas*, utilisez les résultats des recherches que vous avez effectuées pour connaître les attentes et les besoins des Apprenants.

PERSONAL ID 

Name:
Gender:
Age:
Live in:
Slogan:

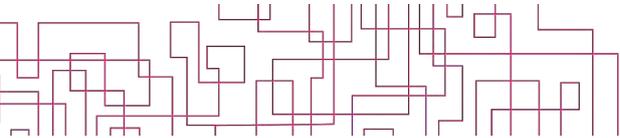
Interests and personality:

DIGITAL ID

Online behaviour:

Goals for playlists:





Sources

- Les Informations contenues dans ce Kit de démarrage proviennent des sources suivantes, ou s'en sont inspiré :
- LRNG Partenaire Handbook v.1, <https://www.lrng.org/playgroundVille/activité/lrng-Partenaire-handbook>, accessed in 2017-07-10
- Alliance d'Apprentissage connecté, <https://clalliance.org/about-connected-learning/> accessed in 2018-02-14, <https://clrn.dmlhub.net/>, accessed in 2018-12-15
- Inspelen op tendances, het waarom en het hoe, <https://www.anneraaymakers.nl/inspelen-op-tendances-waarom-en-hoe/>, Anne Raaymakers; accessed on 02-01-2020
- Apprentissage connecté: un programme pour la recherche et le design, http://eprints.lse.ac.uk/48114/1/_lse.ac.uk_storage_LIBRARY_Secondary_libfile_shared_repository_Content_Livingstone%2C%20S_Livingstone_Connected_learning_agenda_2010_Livingstone_Connected_learning_agenda_2013.pdf , LSE Recherche online, Mizuko Ito et all, accessed on 2018-02-17
- "Qu'est-ce que la Recherche-Action participative menée par les Jeunes? Un guide du "Par où commencer?" pour les jeunes, les éducateurs, et animateurs-jeunesse dans le monde <https://youthactivismproject.org/wp-content/uploads/2018/05/Youth-Activism-Project-YPAR-Guide.pdf>, consulté le 28.11.2019

Crédits

Le kit de démarrage a été mis au point par un collectif de Partenaires dans le cadre du projet “Espaces d’Apprentissage Connectés en Europe” :

PAYS	ORGANISATION	RÔLE
Lituanie	Nectarus	Partenaire Principal
Les Pays-Bas	Fonsation « Breakthrough »	Partenaire Principal
France	Centraider	Partenaire Principal
Espagne	Cazalla Intercultural	Partenaire Principal
Allemagne	Deutsches Rotes Kreuz Landesverband Sachsen-Anhalt e.V.	Chef de File
Lituanie	Centre de Jeunesse de Vilnius "Mes"	Partenaire Associé
France	Région Centre-Val de Loire	Partenaire Associé
Espagne	Consejo de la Juventud de Lorca (CJLorca)	Partenaire Associé
Allemagne	Internationaler Bund, IB Mitte gGmbH	Partenaire Associé
Irlande	Badgecraft Irlande	Partenaire Associé



Et la suite ? Comment devenir partenaire du réseau des villes d’Apprentissage ?

Les organismes ou institutions qui aimeraient devenir partenaires du réseau des Villes ou des Région d’Apprentissage peuvent nous contacter en envoyant un mail à info@badgecraft.eu.

Clause de non-responsabilité : le soutien de la Commission Européenne dans la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui ne reflète que l’avis des auteurs ; la Commission ne peut être tenue pour responsable de l’utilisation du contenu.

With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Ce **KIT DE DEMARRAGE** peut être mis à jour; pensez à utiliser notre dernière version.