



LES PARTENAIRES DU PROJET

Le projet ImDiPeT est composé de 5 partenaires provenant de 4 pays européens

- Chef de file : Petra Patrimonia Corsica (PPC), France
- Institute For Training Of Personnel In International Organizations (ITPIO), Bulgarie
- Profesionalna Gimnaziya po turizam «Pecho Semov» (PGT), Bulgarie
- Višja Strokovna Šola Za Gostinstvo In Turizem Maribor (VSGT), Slovénie
- Kuldigas Tehnologiju Un Turisma Tehnikums (KTTT), Lettonie



CONTACTER

LE SITE INTERNET DU PROJET

www.xxx.eu

contact@petrapatrimonia-corse.com

S'IMPLIQUER

S'ABONNER À NOS NEWSLETTERS ET NOUS SUIVRE SUR FACEBOOK



Numéro de projet **2020-1-FR01-KA226-VET-095598**

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



Améliorer les compétences pédagogiques numériques des enseignants de l'EFP dans le secteur du tourisme

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne



CONTEXTE

De nouveaux défis sont apparus dans le domaine de l'éducation en raison du contexte de Covid-19, comme les fermetures d'écoles (partielles ou totales) et le passage à l'apprentissage en ligne et à distance. Les enseignants manquent souvent de connaissances et de préparation en matière d'éducation numérique et doivent adapter le contenu des matériels utilisés dans l'éducation numérique pour le rendre plus attrayant et interactif afin de mieux impliquer les élèves dans le processus d'apprentissage. Leur attention pourrait être bien mieux préservée si le matériel d'apprentissage était présenté différemment. Cela peut être réalisé en transformant le contenu de l'apprentissage, notamment grâce à la gamification comme approche pédagogique dans le processus d'e-learning professionnel.

LE PROJET IMDIPET

Durée : 24 mois, de mars 2021 à Février 2023

Le projet ImDiPeT vise à doter les enseignants et les formateurs de l'EFP dans le secteur du tourisme des compétences pédagogiques numériques requises pour faire face aux défis mentionnés ci-dessus, afin de préserver la nature inclusive des opportunités d'apprentissage et de fournir une éducation numérique de haute qualité.



OBJECTIFS DU PROJET

L'objectif principal du projet est le développement des compétences pédagogiques numériques des enseignants de tourisme de l'EFP dans le contexte actuel de COVID-19.

Les objectifs spécifiques sont :

- Le soutien d'une éducation numérique inclusive de haute qualité dans l'EFP.
- Le développement et l'utilisation de ressources éducatives et de manuels scolaires libres d'accès et de logiciels éducatifs open-source et gratuits.
- Le renforcement de la coopération et de la mise en réseau entre les écoles professionnelles de tourisme.
- La préparation des professionnels de l'éducation aux défis de l'équité, de la diversité et de l'inclusion dans l'environnement d'apprentissage numérique.
- La promotion de l'utilisation de la plateforme en ligne School Education Gateway auprès des enseignants pendant la mise en œuvre du projet et après les activités du projet.

GROUPES CIBLES

Le projet Imdipet vise deux groupes cibles :

- Les utilisateurs cibles sont les enseignants des écoles et des centres de formation professionnels dans le secteur du tourisme.
- Les bénéficiaires cibles sont les apprenants de l'EFP dans le secteur du tourisme (cuisinier, serveur, réceptionniste d'hôtel).
- Les bénéficiaires indirects sont les parties prenantes principales, telles que les entreprises informatiques, les experts du secteur du tourisme, les décideurs politiques, les ministères, les institutions dans le domaine de l'EFP, ...



PRODUCTIONS INTELLECTUELLES

PRODUCTION INTELLECTUELLE 1

«Étude et atelier de consultation en ligne sur le manque de compétences numériques dans l'enseignement dans l'EFP (secteur du tourisme)»

PRODUCTION INTELLECTUELLE 2

«Développement d'un logiciel éducatif innovant open-source»

PRODUCTION INTELLECTUELLE 3

«Développement d'une bibliothèque numérique open-source»