

MOVE IT, Compte-rendu d'un séminaire européen sur la mobilité des jeunes à l'heure du digital

☒ Le RED a participé à ce cycle de conférences / rencontres d'acteurs jeunesse européens dans le cadre du programme ERASMUS+. Celui – ci avait pour thème « **la mobilité des jeunes à l'ère du digital** » .

Ces webinaires, interactifs, auxquels participaient une centaine d'acteurs jeunesse européens a été l'occasion d'approfondir ses connaissances sur les concepts, la réalité des usages ainsi que sur des outils et des nouvelles pratiques.

Vous trouverez ci-dessous les principaux supports utilisés lors des conférences, le compte-rendu de chaque temps de présentation et d'échange ainsi qu'une sélection de documents européens de référence sur le sujet.

Ces réflexions permettent de prendre conscience que cette digitalisation est une réalité aujourd'hui et sera encore plus incontournable à l'avenir. Elle représente un nouveau champ et un potentiel important également pour construire des projets éducatifs créatifs et innovants. Il faut cependant être très vigilant à certaines limites et accompagner son usage pour certains publics.

Les pratiques numériques et digitales seront également encouragées par l'Europe pour notamment développer dans le futur programme 2021-2027 ERASMUS+ les compétences numériques chez les jeunes et les formateurs, faciliter l'inclusion et aussi réduire l'impact environnemental des mobilités physiques parfois.

Enfin, l'utilisation de méthodes d'animation non formelles et interactives, d'outils collaboratifs en ligne tout au long du séminaire donne également des idées pour nos propres projets avec des jeunes à distance. Ce sera l'objet d'un autre article sur ces outils spécifiques testés à l'occasion de la période du Covid.

Le travail de jeunesse numérique en général a été largement débattu et conceptualisé au cours des dernières années, bien avant que COVID-19 ne catapulte le sujet sous les projecteurs. Cet événement en ligne se concentre spécifiquement sur la mobilité internationale des jeunes qui, jusqu'à présent, n'a pas été au centre des débats. Du discours d'ouverture au BarCamp en ligne et des webinaires aux questions / réponses en direct, **MOVE IT – La mobilité des jeunes à l'ère numérique (événement en ligne)** est conçu pour inspirer les participants, les mettre à jour sur les dernières tendances et leur donner une plate-forme d'échange d'idées. Il veut également façonner l'avenir de la mobilité numérique des jeunes! Comment les outils numériques sont-ils utilisés pour soutenir la mobilité internationale des jeunes? Les solutions numériques et technologiques ont-elles le potentiel de développer davantage la mobilité, l'inclusion et la participation des jeunes? Comment les acteurs et les décideurs gèrent-ils le «numérique» et y voient-ils les obstacles et les opportunités?

Retrouvez le programme complet et les références des intervenants :

<https://www.jugendfuereuropa.de/veranstaltungen/MOVE-IT/>

Présentation powerpoint reprenant les contenus de tous les temps du séminaire en ligne : [MOVE IT – Youth mobility in the digital era \(case study\)](#)



La chaîne Youtube des rencontres permet de revoir tous les

temps d'échange et les présentations :

Chaque webinaire était résumé en direct par une illustratrice :



EU youth programmes and mobility in a digital era – Status quo and what could be developed further?



MOVE IT Online BarCamp



MOVE IT Online BarCamp



MOVE IT Online BarCamp



MOVE IT Online BarCamp – Solutions



MOVE IT Online BarCamp – Virtual exchange



MOVE IT Online
BarCamp



MOVE IT Online
BarCamp



MOVE IT Online
BarCamp



MOVE IT Online
BarCamp



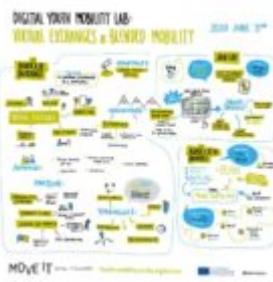
MOVE IT Online
BarCamp



Virtual exchange
and Blended
Mobility



Virtual exchange
and Blended
Mobility



Virtual exchange
and Blended
Mobility



Virtual exchange
and Blended
Mobility



MOVE IT Online
BarCamp



Virtual reality
and Youth
mobility



Virtual reality
and Youth
mobility



Virtual reality
and Youth
mobility



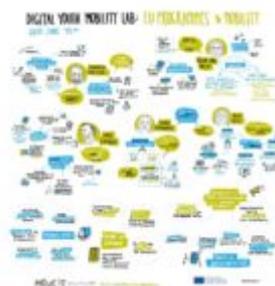
Social Inclusion
and Digital



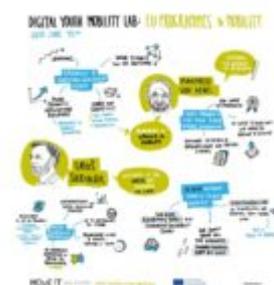
Social Inclusion
and Digital



Social Inclusion
and Digital



UE programs and
Digital mobility



UE programs and
Digital mobility



How to further Youth mobility



UE programs and Digital mobility

Ressources utiles sur la mobilité des jeunes à l'ère du Digital



[Digitalisation and youth work](#)

COMMENT LA DIGITALISATION CHANGE-t-elle notre société ? Quels sont les principaux développements technologiques ou « mégatendances » dont nous devrions tous être conscients ? La numérisation et le travail des jeunes » vise à fournir de nouvelles perspectives sur la numérisation et le développement technologique de la société actuelle, en abordant le sujet à travers quatre grands thèmes : les aptitudes et les compétences, la participation et l'engagement, l'égalité et l'amélioration de la croissance et des conditions de vie. L'objectif est de mettre en évidence l'impact technologique, social et culturel de la numérisation dans le contexte de la jeunesse, et de recenser et de traiter les opportunités et les risques associés au développement technologique. Le livre met également en évidence les concepts de travail numérique et intelligent pour les jeunes, et la façon dont ils peuvent aider à saisir les opportunités et à surmonter les défis actuels et futurs rencontrés par le travail de jeunesse. Les articles ont été rédigés par des professionnels de différents domaines, tels que l'ingénierie, la futurologie, les sciences de l'éducation, la sociologie, les sciences cognitives,

l'analyse de données et l'urbanisme. La publication a été produite et éditée conjointement par Verke, le Centre national d'expertise pour le travail numérique de la jeunesse en Finlande, et le Centre estonien pour le travail de la jeunesse (EYWC), l'agence gouvernementale pour la politique de la jeunesse et le développement du travail de la jeunesse. Le livre s'adresse aux professionnels et aux bénévoles travaillant avec les jeunes, ainsi qu'aux gestionnaires, aux décideurs et aux fonctionnaires dans le domaine du travail de la jeunesse. Il est idéal pour tous ceux qui s'intéressent de manière générale à la numérisation de la société.



[Erasmus+ virtual exchange – Intercultural learning experiences](#)

L'échange virtuel Erasmus+ (EVE) est un projet pilote, qui fait partie du programme Erasmus+, et qui offre aux jeunes un moyen accessible et novateur de participer à des expériences d'apprentissage interculturel en ligne. Grâce à une série d'activités, l'échange virtuel Erasmus+ vise à étendre le champ d'application du programme Erasmus+ par le biais d'échanges virtuels (EV), qui sont des échanges de personne à personne basés sur la technologie des programmes éducatifs, facilités et soutenus sur une certaine période. En collaboration avec des organisations de jeunesse et des universités, le projet est ouvert à tout jeune de 18 à 30 ans résidant en Europe et dans le sud de la Méditerranée.



[Erasmus+ Virtual Exchange – Handbook](#)

Ce manuel offre aux organisations de jeunesse toutes les informations dont elles ont besoin pour faire participer leurs jeunes membres aux activités proposées dans le cadre de l'échange virtuel Erasmus+. Cette initiative pilote lancée en 2018 par la Commission européenne vise à permettre au plus

grand nombre possible de jeunes de participer à des expériences interculturelles significatives en ligne. Le manuel commence par une section « Contexte » qui se concentre sur ce qu'est l'échange virtuel et sur les caractéristiques du projet d'échange virtuel Erasmus+ de la Commission européenne. Il présente ensuite les avantages de la participation au projet, ainsi que quelques lignes directrices sur les possibilités offertes par le projet et la manière dont les animateurs de jeunesse peuvent s'impliquer et faire participer les jeunes. Pour illustrer ce propos, nous fournissons quelques exemples pratiques d'activités d'échange virtuel Erasmus+, suivis de quelques idées sur la manière d'intégrer les activités d'échange virtuel dans les activités éducatives non formelles de l'organisation de jeunesse. Enfin, nous proposons quelques mesures pratiques que les organisations de jeunesse peuvent prendre pour s'engager dans le projet



[Youth workers 2.0](#)

Ce guide numérique est basé sur les résultats du projet de partenariat stratégique « Youth Workers 2.0 » soutenu par le programme Erasmus+ de l'Union européenne. Fruit d'un effort conjoint de l'Asociación EuropeYou (Espagne), de l'Österreichische Jungarbeiterbewegung (Autriche), du Groupe de la Jeunesse européenne pour le changement (Roumanie) et de l'Institut pour la politique des relations culturelles (Hongrie), ce livret vise à fournir aux travailleurs de jeunesse les ressources et les bonnes pratiques afin d'améliorer leur connaissance de l'utilisation des différents outils numériques et de leur faire comprendre le type de compétences nécessaires dans différents contextes.