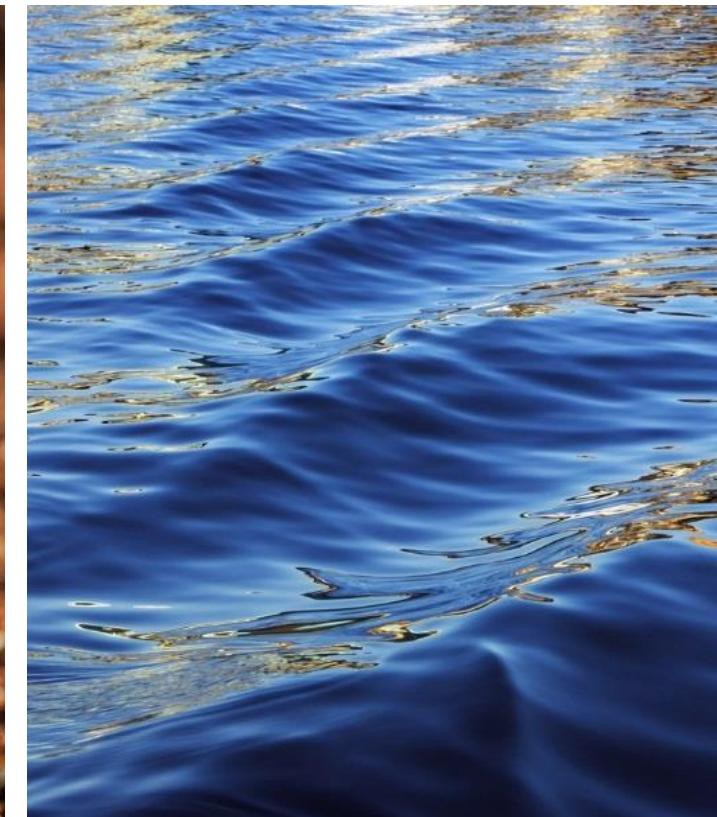


Plus vert

Module 1

Gestion de projet pour les enseignants
et outils numériques

IDECSA
Date : 19/6/2023



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



Partenaires

1. BLUE ROOM INNOVATION - ESPAGNE
2. IDEC - GRECE
3. FEDERATION DES ASSOCIATION DE PARENTS D'ELEVES DU LUXEMBOURG
4. UNIVERSITE DE LIEGE - BELGIQUE
5. ÉCOLE PRIMAIRE DE VAREIA - GRECE
6. Instituto Agrario Bell-lloc del Pla SA - ESPAGNE
7. Scuola Europea di Varese - ITALIE



1.1 Gestion de projet pour les enseignants

Le cours aidera les participants à :

- Comprendre leur rôle en tant qu'enseignants et l'importance du travail d'équipe
- Examiner et mettre à jour leurs méthodes d'enseignement tout en soulignant leurs points forts
- Utiliser des outils de communication et de gestion efficaces
- Planifier des projets et prévoir la qualité, les délais et les coûts.
- Mettre en œuvre des processus pour gérer efficacement les ressources, la communication, les risques et les changements
- Exécuter et contrôler les projets avec succès
- Développer des compétences en matière de leadership et d'organisation pour gérer des projets, des équipes et des parties prenantes.



1.2 Lancement du projet

Définir :

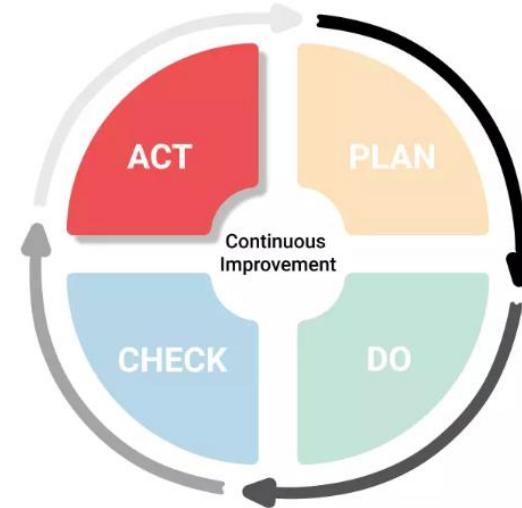
- 1) Objectifs du projet
- 2) Ressources disponibles
- 3) Les équipes de projet : leurs rôles et responsabilités
- 4) Principaux résultats attendus
- 5) Les parties prenantes
- 6) Le plan d'évaluation du projet
- 7) Programme d'éducation pour les parties concernées



1.2 Lancement du projet (2/2)

Le cycle PDCA et l'amélioration continue

Le cycle Planifier-Faire-Vérifier-Agir (PDCA), également connu sous le nom de cycle de Deming ou de cycle de Shewhart, est un modèle d'amélioration continue en quatre étapes. Le cycle PDCA est un processus qui peut être utilisé pour améliorer n'importe quel aspect et n'importe quelle étape d'un projet. Les quatre étapes du cycle PDCA sont les suivantes : Planifier, Faire, Vérifier et Agir.



1.3 Planification du projet

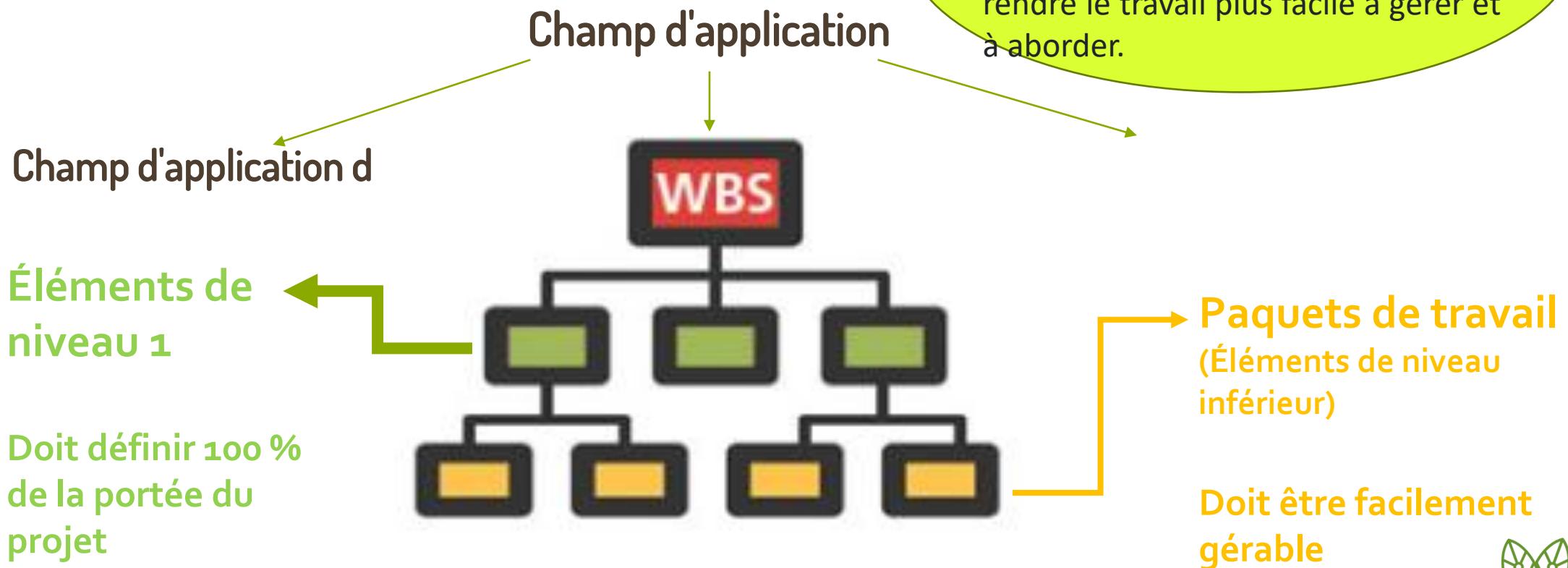
Planification de projet étape par étape

- La planification de projet consiste à créer une feuille de route détaillée pour atteindre les **objectifs** spécifiques du **projet** dans un **délai** et un **budget** définis.
- Une **structure de répartition du travail (SRT)** est une représentation hiérarchique des tâches et sous-tâches nécessaires à la réalisation d'un projet. Il s'agit d'un outil visuel utilisé pour organiser et diviser un projet en éléments plus petits et plus faciles à gérer.
- Les **diagrammes de Gantt** sont un type de diagramme à barres qui illustre les dates de début et de fin des différentes tâches et sous-tâches d'un projet. Ils sont utilisés pour visualiser le calendrier du projet et en suivre l'avancement.
- Les **WBS** et les **diagrammes de Gantt** sont souvent utilisés en combinaison pour fournir une vue d'ensemble de la portée et du calendrier d'un projet.



1.3 Planification du projet

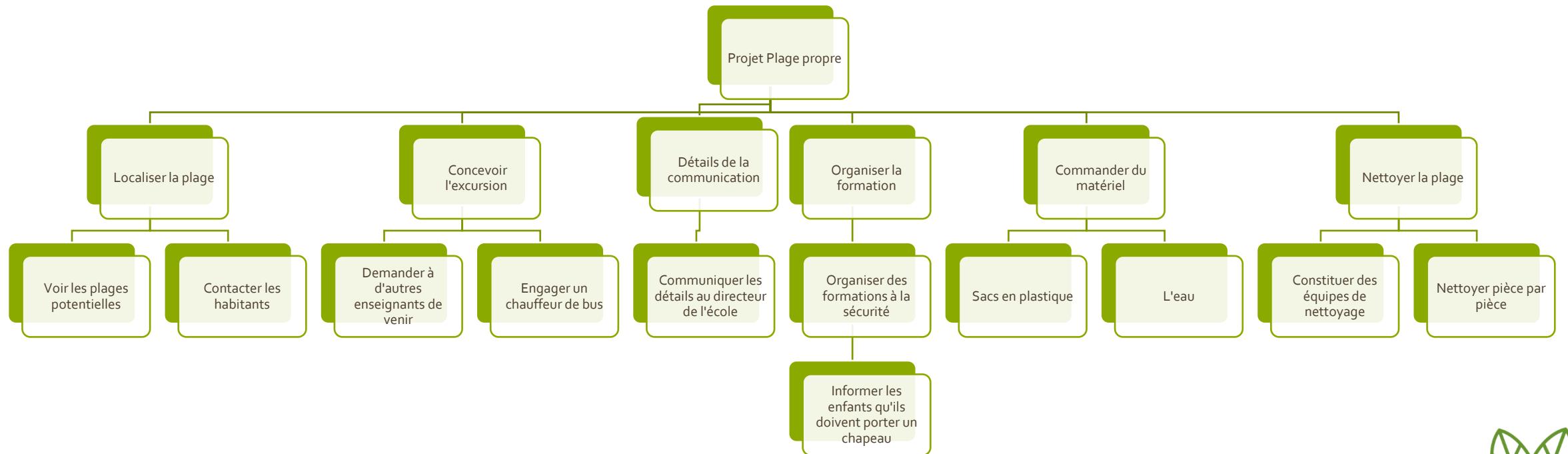
Structure de répartition du travail



Exemple de structure de répartition du travail : nettoyage d'une plage



WBS



**GREENER
GREEN**

Exercice

Pour un projet futur que vous envisagez pour votre école, définissez :

- 1) Objectifs du projet
- 2) Ressources disponibles
- 3) Les équipes de projet, leurs rôles et responsabilités
- 4) Principaux résultats attendus
- 5) Les parties prenantes
- 6) Le plan d'évaluation du projet



1.3 Planification du projet

Le diagramme de Gantt

- Visualiser l'avancement du projet
- Identifie les dépendances des tâches
- Fait ressortir le calendrier du projet



1.4 Mise en œuvre du projet

La mise en œuvre d'un projet est le processus de réalisation d'un projet conformément au plan et dans le respect des contraintes de temps, de coût et de qualité spécifiées.

Il s'agit de coordonner les efforts de tous les membres de l'équipe du projet et de gérer les ressources nécessaires pour mener à bien le projet.

L'objectif principal de la mise en œuvre d'un projet est de s'assurer que le projet est achevé dans les délais, dans le respect du budget et à la satisfaction de toutes les parties prenantes.



1.4 Mise en œuvre du projet (2/2)

Veillez à contrôler les activités à chaque étape du projet, en vérifiant chaque élément du diagramme de Gantt et de la structure de répartition du travail.

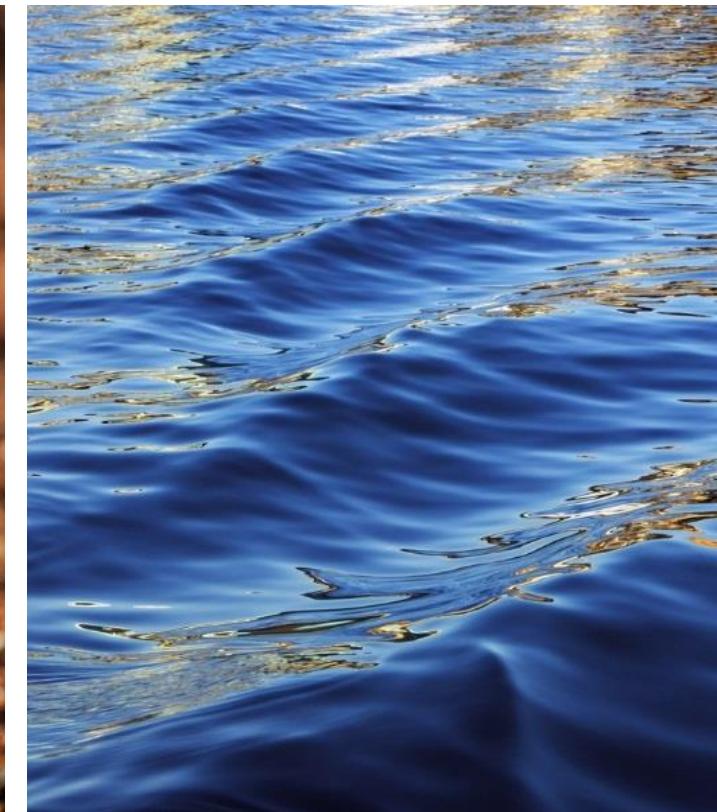
Disposer d'une évaluation des risques et de solutions possibles ou d'un "plan B" en cas de retard ou d'échec.

Prendre des mesures correctives si nécessaire, pendant toute la durée du projet.





Compétences numériques pour les enseignants et gestion de projets



1.5 Compétences numériques pour les enseignants et la gestion de projets

Chef de projet

- Exercez votre créativité avec les médias sociaux
- Créer des jeux de cartes visuellement attrayants
- Garder le sens du détail tout en se concentrant sur l'essentiel
- Visualiser les données pour les parties prenantes
- Parler le même langage que les développeurs
- Bien recueillir le retour d'information et le recueillir souvent
- Communiquer de manière asynchrone

Enseignant

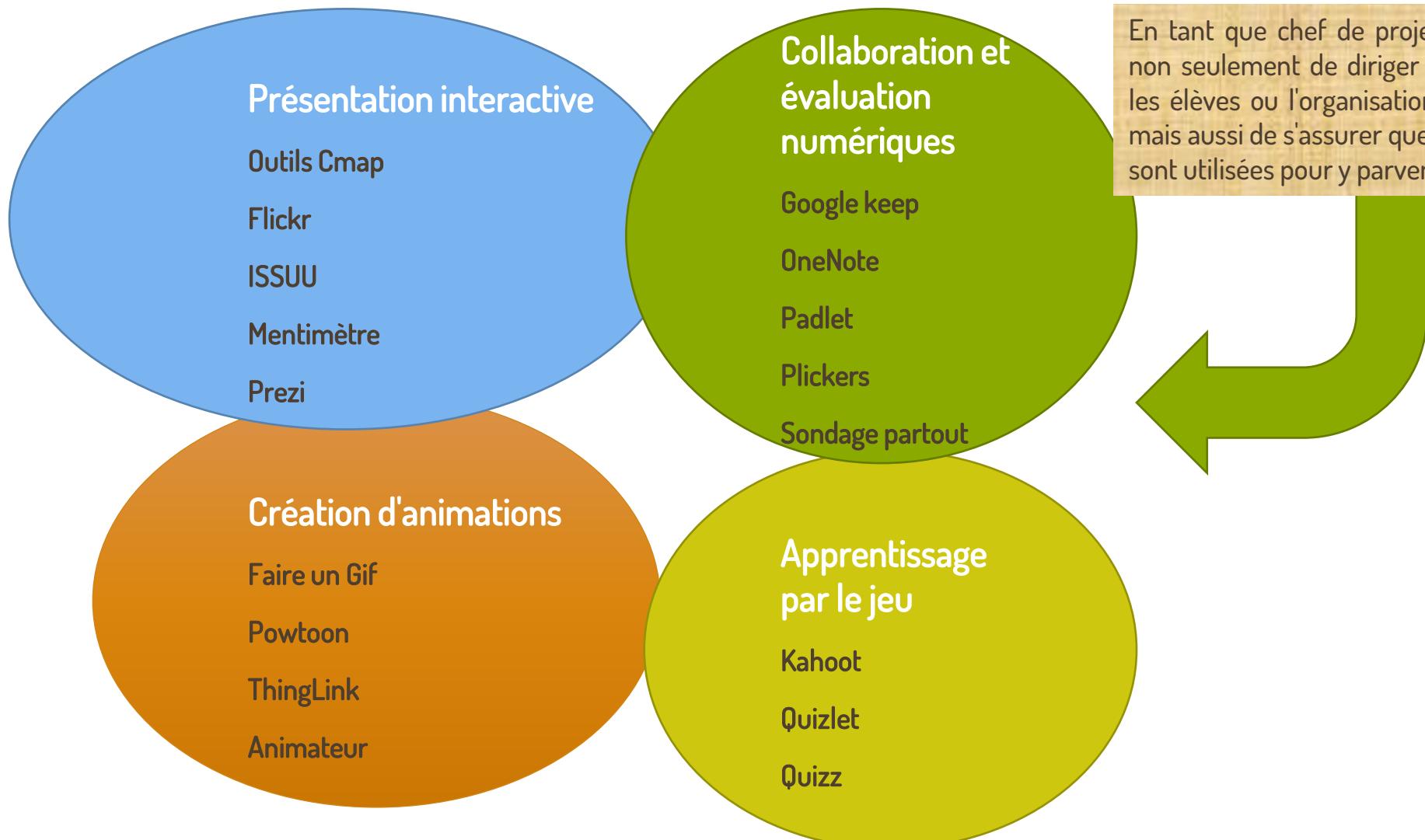
- Utiliser les médias sociaux pour les opportunités de développement professionnel
- Créer des visuels attrayants
- Créer un blog ou un wiki
- Utiliser et créer du contenu vidéo
- Créer du contenu audio numérique
- Effectuer des recherches sur le web de manière efficace et efficiente
- Adopter l'apprentissage par le jeu

Compétences générales

- Motivation
- Leadership
- Communication
- Gestion des conflits
- Renforcement de la confiance
- Prise de décision
- Organisation
- Gestion du temps



1.6 Outils numériques pour les enseignants



En tant que chef de projet ou enseignant, il est important non seulement de diriger les différentes parties prenantes, les élèves ou l'organisation scolaire vers un même objectif, mais aussi de s'assurer que les technologies les plus récentes sont utilisées pour y parvenir.

Plates-formes

1.7 Outils numériques pour la gestion du temps – Diagramme de Gantt

Exercice : Créez un simple diagramme de Gantt pour un projet écologique de nettoyage d'une plage.

Utilisez Excel ou un logiciel de diagramme de Gantt tel que ClickUP, Wrike, TeamGantt, GoodDay, dotProject et Microsoft Project.

#	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri
#	Week one					Week two					Week three				
Item1															
Item2															
Item3															
Item4															
Item5															
Item6															
Item7															
Item8															
Item9															



Projet 2021-1-ES01-KA220-SCH-000032687

