Funded by the European Union

République Tunisienne
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

Erasmus+ Tunisia
NATIONAL ERASMUS+ OFFICE OF TUNISIA

CLUSTER MEETING

IMPACT DES PROJETS CBY 2021-2026

"Renforcement des capacités dans le domaine de la jeunesse"

19 Novembre 2026 ○ **Golden Tulip El Mechtel**



Funded by the European Union

République Tunisienne
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

Erasmus+ Tunisia
NATIONAL ERASMUS+ OFFICE OF TUNISIA

AXE 1 — STRUCTURE DU PROJET

ACRONYME: Learn2Volunteer Reloaded

DUREE: 24 mois

PARTENAIRES:

Tunisie: AVEC

Jordanie: SYL

Grèce: Solidarity Tracks

Italie: ACARBIO

Turquie: Gazi University

Liban: Chabibeh

Learn 2 Volunteer

AXE 1 — STRUCTURE DU PROJET

Objectifs du projet

Identifier l'évolution des besoins des acteurs de l'action solidaire des jeunes afin de moderniser les outils de formation, de tutorat et de diffusion.
Promouvoir des méthodes et des outils d'enseignement en ligne innovants, adaptés aux besoins variés des jeunes volontaires pour améliorer leurs compétences clés et renforcer l'impact de leurs activités.
Offrir un soutien continu et personnalisé aux volontaires, en particulier ceux ayant moins d'opportunités, grâce à des outils de formation innovants et au tutorat à distance.
Faciliter les échanges entre les jeunes et les acteurs des projets de volontariat, et permettre une large diffusion de leurs activités.
Permettre aux animateurs de jeunesse (*youth workers*) engagés dans des projets de volontariat d'échanger des bonnes pratiques et de développer des compétences en mentorat.

Funded by the European Union

République Tunisienne
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

Erasmus+ Tunisia
NATIONAL ERASMUS+ OFFICE OF TUNISIA

AXE 1 — STRUCTURE DU PROJET

Architecture des Work Packages (WP)

WP 1

Gestion et mise en œuvre de projet

Pilotage administratif, suivi financier et coordination transversale des partenaires.

WP 2

Analyse des besoins et préparation

1- Enquête sous forme de questionnaire auprès des jeunes.
2- Entretiens avec< les acteurs en soutien des volontaires, bénéficiaires et non bénéficiaires de la plateforme.
3- La mise en œuvre de 2 world café par partenaire (Réflexion structurée, évolutive et interactive impliquant les jeunes qui exercent leur activité de volontariat).

WP 3

Développement des outils pédagogiques numériques

- Amélioration, enrichissement et mise à jour du contenu des 26 E-formations existantes de la plateforme learn2volunteer.org en se référant aux résultats de la recherche. - Création de 3 nouvelles e-formations interactives qui abordent des sujets clés proposés par les jeunes cibles de la recherche Créer un module d'E-formation en faveur des acteurs de l'action volontaire : tuteurs, superviseurs et mentors des jeunes porteurs des projets de solidarité pour joindre l'équipe des E-tuteurs existants de la plateforme learn2volunteer.
- Création d'une application mobile learn2volunteer permettant un accès facile aux modules E-learning nuggets et les autres formations/ permettant l'information en temps réel sur les initiatives prises par les jeunes volontaires.

WP 4-

Mobilités d'apprentissage

- 1ère formation en grèce: developpement des compétences de base pour devenir E-tuteur de la plateforme
- 2ème formation en Tunisie: renforcement de compétences du meme groupe en terme du tutorat de distance
- 3ème formation en Turquie: développement de compétences en terme de co administratioin de la plateforme et de l'application mobile

Learn 2 Volunteer

AXE 1 — STRUCTURE DU PROJET

WP 5 **Dissémination**

- Création et dissémination de 6E-magazines interactifs
- Création et dissémination d'une vidéo promotionnelle de la plateforme et de l'application mobile.
- Création du matériel promotionnel
- Organisation d'un événement de diffusion à distance à la fin du projet par chaque partenaire.
- Organisation d'un événement de diffusion en présentiel à la fin du projet.

AXE 2 — BILAN D'EXÉCUTION

Principaux Résultats et Réalisations

1. Outils et Livrables Concrets (Tangibles)

- **Plateforme d'apprentissage & Application Mobile « Learn2Volunteer » :** Intégration d'outils digitaux modernes, de capsules e-learning (*E-learning Nuggets*) et d'un support d'e-tutorat à distance via Moodle.
- **La Carte GIS Interactive :** Un outil de mise en réseau géolocalisé pour connecter les volontaires, partager les bonnes pratiques et inspirer de nouvelles initiatives solidaires.
- **Ressources Éducatives Libres (REL) :** Création et mise à disposition gratuite d'outils multilingues transférables pour pérenniser l'impact au-delà du partenariat.
- **Système de Certification :** Génération d'attestations et de certificats formalisant les compétences acquises pour faciliter l'insertion socioprofessionnelle des jeunes.

2. Impacts sur les Jeunes Volontaires (dont JAMO)

- **Court terme :** Développement rapide de compétences plurielles (leadership, numérique, linguistique, civique) et renforcement de la confiance en soi grâce à la préparation en ligne.
- **Moyen terme :** Multiplicateur d'impact local et européen par le partage des connaissances et l'accompagnement personnalisé (*e-mentoring*).
- **Long terme :** Autonomie accrue, meilleure réintégration post-volontariat (psychologique, sociale et professionnelle) et engagement citoyen durable.

3. Impacts sur les E-Mentors et les Éducateurs

- **Montée en compétences :** Maîtrise des outils d'éducation non formelle à distance, du tutorat digital et de l'animation de communautés en ligne.
- **Pérennisation :** Création d'un réseau international d'éducateurs connectés, modernisant durablement leurs méthodes d'accompagnement des jeunes.

4. Impacts sur les Organisations Partenaires & la Communauté

- **Capacité organisationnelle :** Renforcement de l'expertise dans la gestion de projets européens stratégiques (Corps Européen de Solidarité / Erasmus+).
- **Partenariats élargis :** Consolidation du réseau transnational d'organisations de jeunesse et renforcement des liens avec les acteurs et décideurs locaux.
- **Impact communautaire :** Réponses concrètes aux besoins locaux grâce aux initiatives solidaires menées par les jeunes et sensibilisation des décideurs politiques aux bienfaits de l'action bénévole.

AXE 3 — MESURE D'IMPACT

Impact de votre projet

Impacts Clés du Projet

- **Pour les Jeunes Volontaires (dont JAMO) :**
  - Acquisition de compétences plurielles (leadership, numérique, civique) et autonomie renforcée.
  - Meilleure intégration, inclusion et employabilité grâce à la certification des acquis.
- **Pour les E-Mentors & Éducateurs :**
  - Modernisation des pratiques d'accompagnement et maîtrise du tutorat digital à distance.
  - Création d'une communauté transnationale durable de partage de bonnes pratiques.
- **Pour les Organisations Partenaires :**
  - Renforcement des capacités de gestion de projets européens et élargissement du réseau de coopération.
- **Pour les Communautés & la Société :**
  - Multiplication des initiatives solidaires locales et diffusion de Ressources Éducatives Libres (REL).
  - Sensibilisation des décideurs politiques à l'impact structurant de l'action bénévole.

AXE 3 — MESURE D'IMPACT

Impact de votre projet

Bonnes pratiques clés du projet

- **Apprentissage hybride (*Blended Learning*) :** Alliant autonomie numérique (*E-learning Nuggets*) et e-tutorat à distance (Moodle).
- **Inclusion active :** Des parcours adaptés pour faciliter l'engagement des jeunes ayant moins d'opportunités (JAMO).
- **Mentorat continu :** Un accompagnement renforcé et sécurisant par des e-mentors formés tout au long du service.
- **Mise en réseau géolocalisée (Carte GIS) :** Pour connecter les volontaires, partager les pratiques et inspirer de nouvelles initiatives.
- **Reconnaissance des acquis :** Valorisation formelle des compétences et génération de certificats pour l'employabilité.
- **Ressources Éducatives Libres (REL) :** Outils multilingues gratuits en accès libre pour garantir la durabilité et l'essaimage du projet.

AXE 4 — RETOURS D'EXPÉRIENCE

Difficultés Rencontrées et Atténuation

⚠ **Refus de visas pour quelques participants**

→ **Sol. : selection des participants ayant des visas valides**

⚠ **les participants principaux se sentaient frustrés à cause de refus de visas**
→ quelques participants ont arrêté le travail et n'étaient pas motivés

→ **Sol. : Obligation de changer les participants**

AXE 5 — VISION FUTURE

Perspectives de Pérennisation du Projet

Planification de l'organisation d'une nouvelle phase du projet intitulé Learn2volunteer Civic lab 2.0 pour la poursuite de la mise à jour de notre plateforme https://learn2volunteer.com/

Funded by the European Union

République Tunisienne
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

Erasmus+ Tunisia
NATIONAL ERASMUS+ OFFICE OF TUNISIA

Merci pour votre attention

ASSOCIATION DE VOLONTARIAT ,ECHANGE CULTUREL ET ACTION DES JEUNES