

## ÉCHANGES VIRTUELS DANS L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET LE DOMAINE DE LA JEUNESSE

Les projets d'échanges virtuels consistent en des activités interpersonnelles en ligne qui favorisent le dialogue interculturel et le développement des compétences non techniques. Ils permettent à chaque jeune d'accéder à un enseignement (formel et non formel) international et interculturel de qualité, sans mobilité physique. Bien que le débat ou la formation virtuels ne comportent pas tous les avantages de la mobilité physique, les participants à des échanges virtuels devraient tirer parti de certains des avantages des expériences éducatives internationales. Les plateformes numériques constituent un outil précieux pour répondre partiellement aux contraintes mondiales en matière de mobilité causées par la pandémie de COVID-19. Les échanges virtuels contribuent également à la diffusion des valeurs européennes. En outre, dans certains cas, ils permettent de préparer, d'approfondir et d'étendre les échanges physiques, ainsi que de créer une nouvelle demande pour ces échanges.

Les échanges virtuels se déroulent en petits groupes et sont toujours animés par un facilitateur qualifié. Ils devraient être facilement intégrés dans des projets (d'éducation non formelle) en faveur de la jeunesse ou dans des cours d'enseignement supérieur. Les échanges virtuels peuvent attirer des participants des deux secteurs, même si, en fonction des projets spécifiques, ils pourraient concerner des participants d'un seul de ces secteurs ou des deux. Tous les projets relevant du présent appel associeront des organisations et des participants issus à la fois des États membres de l'UE et de pays tiers associés au programme, ainsi que de pays tiers non associés au programme.

### OBJECTIFS DE L'ACTION

L'action visera à:

- encourager le dialogue interculturel avec les pays tiers non associés au programme et accroître la tolérance par des interactions interpersonnelles en ligne, en s'appuyant sur des technologies numériques adaptées aux jeunes;
- promouvoir différents types d'échanges virtuels en complément de la mobilité physique Erasmus+, permettant à davantage de jeunes de bénéficier d'une expérience interculturelle et internationale;
- renforcer l'esprit critique et l'éducation aux médias, en particulier dans l'utilisation de l'internet et des réseaux sociaux, afin de lutter contre la discrimination, l'endoctrinement, la polarisation et la radicalisation violente;
- favoriser le développement des compétences numériques et non techniques<sup>125</sup> des étudiants, des jeunes et des animateurs socio-éducatifs<sup>126</sup>, y compris la pratique des langues étrangères et le travail en équipe, notamment pour améliorer l'employabilité;
- promouvoir l'éducation à la citoyenneté et aux valeurs communes de liberté, de tolérance et de non-discrimination;
- renforcer la dimension «jeunesse» dans les relations de l'UE avec les pays tiers.

### DOMAINES THÉMATIQUES/OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

---

<sup>125</sup> Les compétences non techniques incluent la capacité à réfléchir de façon critique, à être curieux et créatif, à prendre des initiatives, à résoudre des problèmes et à travailler en collaboration, à communiquer efficacement dans un environnement multiculturel et interdisciplinaire, à s'adapter au contexte, et à faire face au stress et à l'incertitude. Elles font partie des compétences clés, telles que définies dans la recommandation du Conseil sur les compétences clés pour l'éducation et la formation tout au long de la vie (JO C 189 du 4.6.2018, p. 1).

<sup>126</sup> Les animateurs socio-éducatifs sont des professionnels ou des bénévoles intervenant dans l'éducation non formelle et qui soutiennent les jeunes dans leur développement personnel sur les plans socio-éducatif et professionnel.

Les échanges virtuels Erasmus+ constituent une initiative ascendante. Dans le cadre du présent appel, les organisations participantes sont libres de choisir les thèmes sur lesquels elles se concentreront, mais les propositions doivent démontrer de manière convaincante leur impact attendu au regard d'un ou de plusieurs des objectifs susmentionnés (voir également la section «Impact attendu» ci-dessous). Les aspects liés à l'égalité entre les femmes et les hommes devraient être pris en compte en tant que de besoin, en fonction de la portée et des thèmes des projets (par exemple par l'introduction d'aspects liés à la prise en compte des questions d'égalité des genres dans les formations). Il convient d'accorder une attention particulière à l'inclusion des personnes socialement et économiquement vulnérables et des personnes incapables de se porter candidates à la mobilité physique. Étant donné que les échanges virtuels sont plus faciles à organiser avec les étudiants et les universités, les candidats sont encouragés à associer les jeunes et les organisations qui ne participent pas à l'enseignement supérieur.

## **ACTIVITÉS**

Les projets seront financés sur la base de plans de travail susceptibles d'intégrer un large éventail d'activités de coopération en ligne, notamment:

- des discussions en ligne avec animateur entre les jeunes d'organisations de jeunesse établies dans différents pays, dans le cadre de projets en faveur de la jeunesse. Elles pourraient inclure des simulations sous forme de jeux de rôle;
- des formations pour les animateurs socio-éducatifs désireux de mettre en place un projet d'échange virtuel avec des collègues d'autres pays;
- des discussions en ligne avec animateur entre étudiants d'établissements d'enseignement supérieur établis dans des pays différents, dans le cadre de diplômes d'enseignement supérieur;
- des formations pour les professeurs d'université/le personnel universitaire désireux de mettre en place un projet d'échange virtuel avec des collègues d'autres pays;
- des cours en ligne ouverts et interactifs, y compris des supports de cours traditionnels tels que des conférences filmées, des lectures et des séries de problèmes (comme les fameux MOOC, cours en ligne ouverts à tous, mais en mettant l'accent sur des forums d'utilisateurs interactifs fonctionnant par petits groupes, afin de soutenir les interactions entre les étudiants, les professeurs, les assistants pédagogiques, les jeunes et les animateurs socio-éducatifs).

## **MISE EN PLACE D'UN PROJET**

Tous les projets d'échanges virtuels doivent être:

- animés par des facilitateurs qualifiés;
- sûrs et soucieux de la protection des participants et des hôtes, dans le respect intégral des règles de l'UE en matière de protection des données<sup>127</sup>;

---

<sup>127</sup> [https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection/eu-data-protection-rules\\_fr](https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection/eu-data-protection-rules_fr)

- politiquement opportuns et culturellement pertinents: les activités d'échange virtuel doivent être solidement ancrées dans les secteurs de la jeunesse et de l'enseignement supérieur et être en phase avec les cultures en ligne et hors ligne des jeunes dans les pays participants;
- ouverts et accessibles au niveau de l'expérience utilisateur et de l'interaction. L'enregistrement et les interactions avec les pairs, les facilitateurs, les administrateurs et d'autres parties prenantes doivent être simples et faciles;
- principalement synchrones, avec d'éventuels composants asynchrones (par exemple, lectures, vidéos).

Les organisations participantes doivent organiser des échanges virtuels pour un public âgé de 13 à 30 ans. Si un projet concerne des jeunes âgés de moins de 18 ans, les organisations participantes doivent obtenir au préalable l'autorisation des parents ou de leurs représentants légaux. Les participants doivent être établis dans les pays des organisations participant au projet.

Pour réaliser leurs activités, les projets devraient, dans la mesure du possible, s'appuyer sur les outils et plateformes existants. La nécessité éventuelle de développer de nouveaux outils ou plateformes pour des projets spécifiques devra être dûment justifiée.

## **QUELS SONT LES CRITÈRES À REMPLIR POUR SOUMETTRE UNE DEMANDE DE PROJET D'ÉCHANGES VIRTUELS DANS L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DANS LE DOMAINE DE LA JEUNESSE?**

### **CRITÈRES D'ÉLIGIBILITÉ**

Pour pouvoir prétendre à une subvention Erasmus+, les propositions de projets concernant les échanges virtuels dans l'enseignement supérieur et le domaine de la jeunesse doivent respecter les critères suivants:

<b>Qui peut soumettre une demande?</b>	<p>Les organisations suivantes peuvent participer en tant que coordinateur:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les organisations publiques ou privées actives dans le domaine de l'enseignement supérieur ou de la jeunesse (éducation non formelle);</li> <li>- les établissements d'enseignement supérieur, les associations ou organisations d'établissements d'enseignement supérieur, ainsi que les organisations nationales ou internationales de recteurs, d'enseignants ou d'étudiants légalement reconnues.</li> </ul> <p>L'organisation introduit une demande au nom de toutes les organisations participantes associées au projet et doit être légalement établie et située dans un État membre de l'UE ou dans un pays tiers associé au programme.</p>
--	--

<p><b>Quels types d'organisations peuvent participer au projet?</b></p>	<p>Les organisations participantes peuvent être établies dans un État membre de l'UE, dans un pays tiers associé au programme ou dans un pays tiers éligible non associé au programme. Chaque proposition de projet ne peut associer des organisations et des participants issus que d'<u>une seule</u> des régions éligibles de pays tiers non associés au programme. Les régions éligibles couvertes par cette action sont les régions 1, 2, 3, 4 et 9 (voir section «Pays éligibles» dans la partie A du présent guide).</p> <p>Les organisations participantes peuvent relever des catégories suivantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– organisations de jeunesse<sup>128</sup>;</li> <li>– établissements d'enseignement supérieur, associations ou organisations d'établissements d'enseignement supérieur, et organisations nationales ou internationales de recteurs, d'enseignants ou d'étudiants légalement reconnues;</li> <li>– vecteurs de changement dans le système éducatif (cadres universitaires, départements internationaux, doyens, agences de qualité, etc.); organisations publiques ou privées actives dans les domaines de l'enseignement supérieur ou de la jeunesse et établies dans un État membre de l'UE, dans un pays tiers associé au programme ou dans l'un des pays tiers éligibles non associés au programme.</li> </ul> <p>D'autres entités peuvent participer avec d'autres rôles dans un consortium, tels que partenaire associé, sous-traitant, tiers apportant des contributions en nature, etc. Les entités affiliées ne sont pas éligibles à un financement.</p>
<p><b>Nombre et profil des organisations participantes</b></p>	<p>Les propositions doivent être soumises par un consortium composé d'au moins 4 organisations (bénéficiaires; à l'exclusion des entités affiliées). Les consortiums doivent remplir les conditions suivantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– un minimum de deux établissements d'enseignement supérieur ou organisations de jeunesse issus de deux États membres de l'UE et pays tiers associés au programme et deux établissements d'enseignement supérieur ou organisations de jeunesse issus de deux pays tiers éligibles non associés au programme appartenant à la même région (sauf dans le cas des projets avec la Russie, qui ne compteront que la Russie comme pays tiers non associé au programme); et</li> <li>– le nombre d'organisations des États membres de l'UE et de pays tiers associés au programme ne doit pas être supérieur au nombre d'organisations de pays tiers non associés au programme;</li> <li>– dans le cas de l'Afrique subsaharienne, les candidats sont encouragés à associer à leur proposition des participants issus d'un large éventail de pays, y compris les pays les moins avancés<sup>129</sup> et/ou les partenaires ayant moins d'expérience dans Erasmus+.</li> </ul>
<p><b>Lieu des activités</b></p>	<p>Les activités doivent avoir lieu dans les pays des organisations y participant.</p>

<sup>128</sup> C'est-à-dire toute organisation, publique ou privée, travaillant avec ou pour des jeunes en dehors du cadre formel. Cette organisation peut, par exemple, être: une organisation, association ou ONG sans but lucratif (y compris les ONG européennes intervenant dans le domaine de la jeunesse); un conseil national de la jeunesse; une autorité publique au niveau local, régional ou national; un établissement d'enseignement ou de recherche; ou une fondation.

<sup>129</sup> Conformément à la liste des pays les moins avancés établie par le Comité d'aide au développement de l'OCDE: [liste-des-beneficiaires-APD-etablie-par-le-CAD-2021.pdf \(oecd.org\)](#)

<b>Durée du projet</b>	Les projets d'échanges virtuels dans l'enseignement supérieur et dans le domaine de la jeunesse durent 3 ans.
<b>Où soumettre sa demande?</b>	À l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Code d'identification de l'appel: ERASMUS-EDU-2022-VIRT-EXCH
<b>Quand soumettre sa demande?</b>	Les candidats doivent avoir soumis leur demande de subvention au plus tard le <b>20 septembre à 17h00</b> (heure de Bruxelles).

Les organisations candidates seront évaluées sur la base des critères d'exclusion et de sélection applicables. Pour de plus amples informations, voir la partie C du présent guide.

### IMPACT ATTENDU

Les activités et les résultats des différents projets viseront à produire un impact positif par rapport aux objectifs de l'appel qui, bien qu'il varie en fonction des spécificités des projets, devrait être étroitement lié à la dimension d'apprentissage des échanges virtuels. Chaque proposition de projet, dans le cadre logique inclus dans le formulaire de demande, doit contenir des informations sur cet impact attendu. Les demandeurs sont encouragés à prévoir un retour d'information de la part des personnes et des organisations participantes, en particulier pour ce qui est de la valeur d'apprentissage, lorsqu'ils rendent compte de l'impact des projets.

### CRITÈRES D'ATTRIBUTION

<p><b>Pertinence du projet</b></p> <p><b>(30 points maximum)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La demande est pertinente par rapport aux objectifs généraux et spécifiques de l'appel choisis. La proposition de projet est cohérente par rapport aux objectifs de l'appel. La proposition est clairement expliquée.</li> <li>▪ Cohérence: les différentes composantes de la demande sont concordantes et cohérentes entre elles. La demande repose sur une analyse adéquate des défis et des besoins; les objectifs sont réalistes et portent sur des questions présentant un intérêt pour les organisations participantes et les groupes cibles directs et indirects. L'efficacité de l'approche proposée pour les échanges virtuels est étayée par des éléments probants.</li> <li>▪ Accroissement d'échelle: la demande démontre l'existence d'un potentiel d'accroissement d'échelle des pratiques du projet à différents niveaux (local, régional, national, UE, etc.) et sa transférabilité à d'autres secteurs. Cet accroissement est susceptible de produire un impact non seulement au niveau des diverses organisations partenaires, mais aussi au niveau des systèmes et/ou des politiques. La proposition a le potentiel de renforcer la confiance mutuelle et d'améliorer la coopération transfrontière.</li> <li>▪ Valeur ajoutée européenne: la demande apporte une valeur ajoutée au niveau de l'UE, grâce à des résultats impossibles à atteindre par un seul pays, et offre un potentiel de transfert des résultats vers des pays non associés au projet. Les résultats du projet sont susceptibles d'alimenter les programmes d'action de l'UE concernés.</li> </ul>
--	--

<p style="text-align: center;"><b>Qualité de la conception et de la mise en œuvre du projet</b></p> <p style="text-align: center;"><b>(20 points maximum)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Plan stratégique: la demande établit une stratégie claire reposant sur une analyse de faisabilité et définit les activités nécessaires pour tester, adapter, diffuser et étendre les bonnes pratiques dans le nouveau contexte du partenariat du projet.</li> <li>▪ Besoins: les besoins des différents partenaires ont été recensés et sont bien pris en considération. Un concept clair a été élaboré quant à la manière dont ces différents besoins seront gérés. La ou les approches pédagogiques choisies correspondent également à ces différents besoins.</li> <li>▪ Structure: le programme de travail est clair et compréhensible, et il couvre toutes les phases du projet. Des indicateurs de réalisation et des moyens de vérification ont été clairement définis pour chaque résultat.</li> <li>▪ Gestion: le plan de gestion du projet est solide et des ressources adéquates sont allouées aux différentes tâches. Des processus de coopération et de prise de décision efficaces ont été mis en place; ils sont compréhensibles pour toutes les parties prenantes. Le budget affiche un bon rapport coût-efficacité et un bon rapport qualité-prix. Les tâches, les rôles et les ressources financières allouées aux partenaires sont cohérents. Les modalités de gestion financière sont claires et adéquates.</li> <li>▪ Évaluation: des mesures spécifiques de suivi des processus et des éléments livrables (c'est-à-dire les indicateurs de réalisation et les moyens de vérification) garantissent la haute qualité de la mise en œuvre du projet. Les acquis d'apprentissage sont évalués et reconnus. Il existe un plan clair d'assurance de la qualité, qui couvre également la gestion du projet de manière adéquate. La stratégie de suivi comprend le recensement des risques et un plan d'action en matière d'atténuation. Ces éléments sont également inclus et détaillés dans le cadre logique (modèle obligatoire de l'appel).</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Qualité du partenariat et des modalités de coopération</b></p> <p style="text-align: center;"><b>(20 points maximum)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Configuration: le partenariat est capable d'assurer la réalisation intégrale des objectifs du projet. Le consortium dispose de toutes les compétences, de l'expertise et de l'expérience nécessaires dans les domaines couverts par le projet. La répartition du temps et des contributions entre les partenaires est adéquate. Le partenariat dispose d'aptitudes et de compétences complémentaires.</li> <li>▪ Engagement: chaque organisation participante démontre un engagement total correspondant à ses capacités et à son domaine d'expertise spécifique.</li> <li>▪ Coopération: les modalités de coopération sont équilibrées. Des mécanismes efficaces sont proposés pour assurer la coordination, la prise de décisions et la communication entre les organisations participantes, les parties prenantes et toute autre partie concernée.</li> </ul>

<p><b>Impact</b></p> <p><b>(30 points maximum)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diffusion: une stratégie claire de sensibilisation, de diffusion et de communication permet d'atteindre les groupes cibles concernés ainsi que l'ensemble des parties prenantes et le public pendant la durée du projet. Cette stratégie prévoit de rendre accessibles tous les matériels produits dans le cadre du projet au moyen de licences ouvertes.</li> <li>▪ Exploitation: la demande démontre que la ou les approches en matière d'échanges virtuels peuvent être efficacement diffusées et/ou étendues, qu'elles créent un impact plus généralisé et induisent un changement systémique. L'approche d'exploitation est clairement décrite et les mesures proposées pour exploiter les résultats du projet sont potentiellement efficaces.</li> <li>▪ Impact: l'impact prévisible, notamment pour les groupes cibles recensés, est clairement défini, et des mesures sont en place pour garantir la concrétisation et l'évaluation de cet impact. Les acquis d'apprentissage sont clairement définis avant chaque activité d'échange virtuel et mesurés après chaque activité; les progrès sont enregistrés et les réalisations reconnues. Les activités devraient produire des résultats significatifs. Les résultats du projet sont susceptibles de favoriser des changements et améliorations à long terme ou des évolutions favorables aux groupes cibles et systèmes concernés. La demande explique également comment l'impact de l'apprentissage (acquis d'apprentissage) via des échanges virtuels sera évalué en vue de la formulation de recommandations éclairées (fondées sur des données) pour améliorer l'enseignement et l'apprentissage par échanges virtuels au-delà du projet. Ces éléments sont également inclus et détaillés dans le cadre logique (modèle obligatoire de l'appel).</li> <li>▪ Durabilité: la demande contient des mesures et des ressources adéquates pour garantir que les résultats et avantages puissent être pérennisés au-delà du cycle de vie du projet.</li> </ul>
--	---

Pour pouvoir bénéficier d'un financement, les propositions doivent obtenir au moins 60 points. Elles doivent également obtenir au moins la moitié du nombre maximal de points pour chacune des catégories de critères d'attribution susmentionnées (c'est-à-dire 15 points au minimum pour les catégories «Pertinence du projet» et «Impact»; 10 points au minimum pour les catégories «Qualité du partenariat et des modalités de coopération» et «Qualité de la conception et de la mise en œuvre du projet»).

En cas d'ex æquo, la priorité sera accordée aux projets ayant obtenu le plus grand nombre de points pour le critère «Pertinence du projet» puis pour le critère «Impact».

### OBJECTIFS GÉOGRAPHIQUES

Les instruments de l'action extérieure de l'UE contribuent à cette action. Le budget disponible est réparti entre les différentes régions et la taille de chaque enveloppe budgétaire est différente. De plus amples informations sur les montants disponibles dans chaque enveloppe budgétaire seront publiées sur le portail des financements et des appels d'offres (FTOP).

Les objectifs géographiques fixés pour cette action sont les suivants:

- **Afrique subsaharienne:** la priorité sera accordée aux pays les moins avancés; une attention particulière doit également être accordée aux pays prioritaires en matière de migration; aucun pays ne peut obtenir plus de 8 % du financement prévu pour la région.

En règle générale, et dans les limites des cadres juridiques nationaux et européens existants, les résultats devront être mis à disposition sous forme de ressources éducatives libres (REL) ainsi que sur les plateformes professionnelles et sectorielles pertinentes ou sur les plateformes des autorités compétentes. La proposition décrira la manière dont les données, les matériels, les documents ainsi que l'activité liée à l'audiovisuel et aux médias sociaux produits seront mis librement à disposition et diffusés grâce à des licences ouvertes, et elle ne contiendra aucune restriction disproportionnée.

## QUELLES SONT LES RÈGLES DE FINANCEMENT?

Cette action suit un modèle de financement forfaitaire. Le montant de la contribution forfaitaire unique sera déterminé pour chaque subvention sur la base du budget prévisionnel de l'action proposé par le candidat. L'autorité chargée de l'octroi fixera le montant forfaitaire de chaque subvention sur la base de la proposition, du résultat de l'évaluation, des taux de financement et du montant maximal de la subvention fixé dans l'appel.

La subvention de l'UE par projet s'élèvera à **un maximum de 500 000 EUR, avec un investissement maximal de 200 EUR par participant (c'est-à-dire qu'un projet de 500 000 EUR devrait atteindre au moins 2 500 participants)**. La subvention accordée peut être inférieure au montant demandé.

### Comment le montant forfaitaire du projet est-il déterminé?

Les candidats doivent remplir un tableau budgétaire détaillé dans le formulaire de demande, en tenant compte des points suivants:

- a) le budget doit être détaillé, le cas échéant, par le ou les bénéficiaires et organisé en modules de travail cohérents (par exemple, «gestion de projet», «formation», «organisation d'événements», «préparation et mise en œuvre de la mobilité», «communication et diffusion», «assurance de la qualité», etc.);
- b) la proposition doit décrire les activités couvertes par chaque module de travail;
- c) les candidats doivent fournir dans leur proposition une ventilation des coûts estimés indiquant la part par module de travail (et, dans chaque module de travail, la part attribuée à chaque bénéficiaire et entité affiliée);
- d) les coûts décrits peuvent couvrir les frais de personnel, les frais de voyage et de séjour, les frais d'équipement et de sous-traitance ainsi que d'autres frais (tels que la diffusion d'informations, la publication ou la traduction).

Les propositions seront évaluées conformément aux procédures d'évaluation standard avec l'aide d'experts internes ou externes. Les experts évalueront la qualité des propositions par rapport aux exigences définies dans l'appel ainsi que l'impact, la qualité et l'efficacité escomptés de l'action.

À la suite de l'évaluation de la proposition, l'ordonnateur établira la valeur du montant forfaitaire en tenant compte des conclusions de l'évaluation effectuée. La valeur forfaitaire sera limitée à 95 % au maximum du budget prévisionnel déterminé après évaluation.

Les paramètres de la subvention (montant maximal de la subvention, taux de financement, coûts totaux éligibles, etc.) seront fixés dans la convention de subvention.

Les réalisations du projet seront évaluées sur la base des productions achevées. Le système de financement permettrait de mettre l'accent sur les résultats plutôt que sur les intrants, privilégiant ainsi la qualité et le niveau de réalisation des objectifs mesurables.



De plus amples informations sont fournies dans le modèle de convention de subvention disponible sur le portail des financements et des appels d'offres (FTOP).