

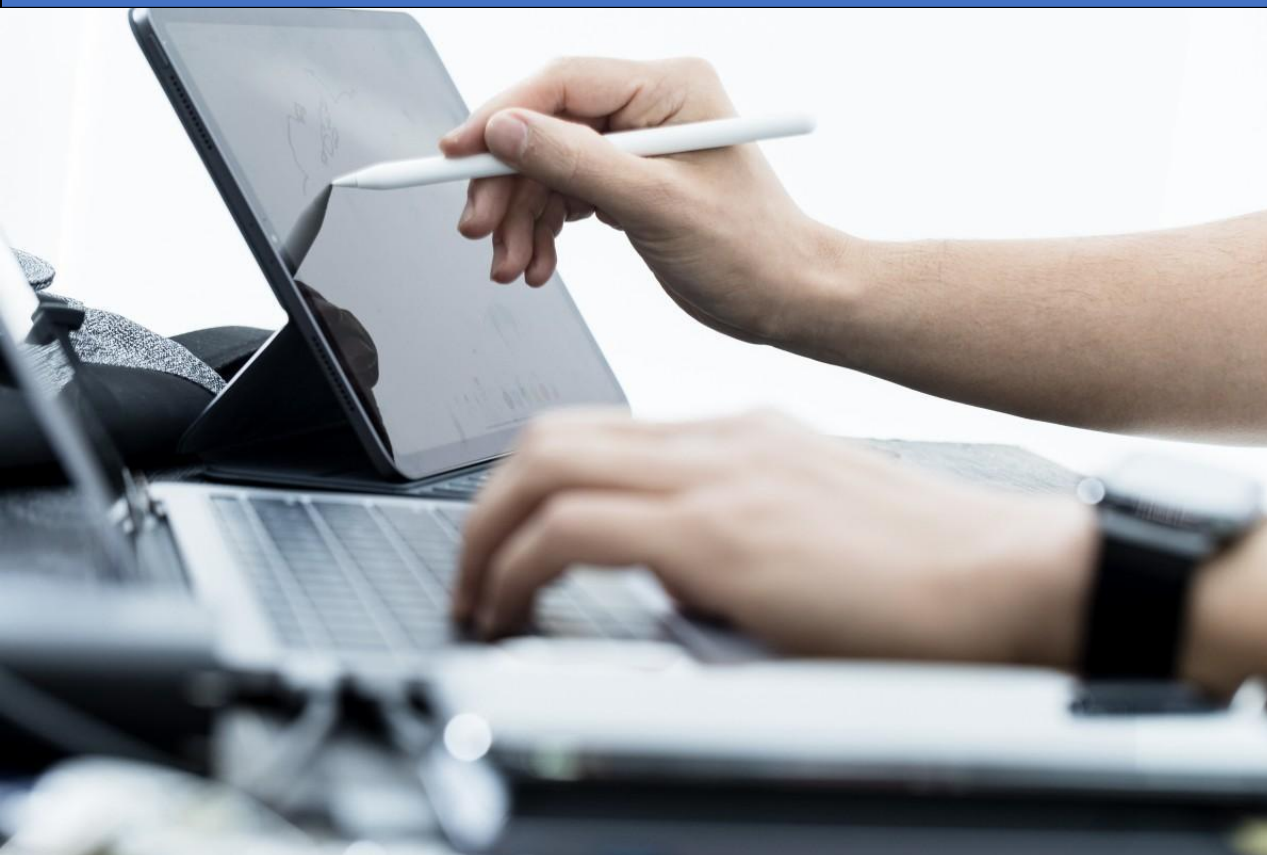


PAINT THE BIT

Rethinking artistic
and creative
competences and
job
profiles

2024

R2.1+2.2 - Résultats de l'apprentissage "Paint the Bit" - Programme d'enseignement et de formation



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les vues et opinions exprimées n'engagent que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni l'Union européenne ni l'autorité chargée de l'octroi ne peuvent en être tenues pour responsables.

Table des matières

- 1) Introduction
- 2) Objectifs d'apprentissage et cadre des résultats d'apprentissage
- 3) Méthodologie de l'EFP par étapes
 - 3.1) MOOC (apprentissage ouvert et informel)
 - 3.2) Formation mixte (apprentissage formel avec apprentissage sur le lieu de travail (apprentissage non formel)
 - 3.3) Apprentissage entre pairs



1) Introduction

Ce document a été développé dans le cadre du projet Paint the Bit - Repenser les compétences artistiques et créatives et les profils professionnels dans un marché du travail renouvelé par les partenaires du projet E-Juniors (coordinateur du projet), CENTRO STUDI CITTA DI FOLIGNO ASSOCIAZIONE, In Progress, CSI CENTER FOR SOCIAL INNOVATION LTD et BEST Institut für berufsbezogene Weiterbildung und Personaltraining GmbH (chef de projet).

Il s'agit d'un programme d'enseignement et de formation professionnels (EFP) comprenant des étapes formelles (cours de spécialisation), non formelles (MOOC) et informelles (sur le lieu de travail) utilisant des ressources éducatives libres. Il suit le système ECVET (European Credit for Vocational Education and Training) et EQF (European Qualification Framework) qui facilitent tous deux les parcours hybrides et augmentent les compétences de haut niveau à travers les systèmes éducatifs et au-delà des frontières des pays.

Le document s'appuie sur les résultats précédents développés dans le cadre de ce projet, en particulier l'identification des rôles professionnels qui ont émergé lors de l'analyse du secteur culturel et créatif.

L'objectif global est de s'assurer que les professionnels du secteur de la culture et de la créativité (SCC) utilisent la technologie de forme appropriée pour améliorer leurs performances professionnelles et leur bien-être et pour être en mesure de répondre aux défis respectifs du secteur créatif.

Pour le secteur de l'EFP, il s'agit d'apporter une compréhension approfondie des nouveaux défis auxquels les professionnels du secteur des arts et de la créativité doivent être capables de répondre. En ce sens, ce document se concentre sur les compétences numériques de base et avancées, ainsi que sur l'alphabétisation numérique des professionnels du SCC pour faire face aux défis actuels du marché du travail dans une situation post-Covid, en particulier lorsqu'il s'agit de créer et de promouvoir leurs œuvres d'art dans un format numérique.

Les aptitudes et les compétences incluses dans ce projet sont des compétences dites transférables. Il s'agit en particulier de :

1 - Compétences de communication spécifiques (vers les clients), 2 - Bases du marketing pour les artistes, 3 - Gestion d'entreprise pour les artistes, 4 - Compétences de gestion, 5 - Compétences d'organisation, 6 - Techniques de collaboration, 7 - Travail d'équipe pour les artistes, 8 - Compétences de résolution de problèmes, 9 - Compétences de résolution de conflits, 10 - Compétences d'autonomisation, 11 - Apprendre à apprendre (apprentissage autonome), 12 - Compétences de créativité.

Les modules spécifiques abordant les compétences numériques sont : 1 - Création en ligne d'œuvres d'art et d'œuvres créatives (art virtuel), 2 - Protection de la propriété intellectuelle pour les artistes, 3 - NFT, 4 - Conception et développement d'applications, 5 - Distribution en ligne d'œuvres d'art, 6 - Création d'un site web et d'autres outils numériques pour votre art, 7 - Utilisation des réseaux sociaux et des plateformes pour promouvoir/ vendre des œuvres d'art, 8 - Suivi des processus créatifs en tant que travail



collaboratif en ligne, 9 - Cybersécurité, 10 - Blockchain, 11 - Outils de paiement numérique.

La méthodologie proposée pour mettre en œuvre la formation et l'apprentissage Paint the Bit est basée la mise en œuvre de nouveaux formats de formation en ligne (MOOC - Massive Open Online Course) et de contenu numérique (Open Education Resources).

Il semble important d'exploiter les avantages de ces modes de formation (comme l'accès libre 24 heures sur 24 et 365 jours par l'intermédiaire de tout type d'appareil numérique connecté à l'internet et l'apprentissage à son propre rythme), mais aussi de contrer les obstacles qui pourraient menacer la réussite de l'expérience d'apprentissage (par exemple, une infrastructure technologique surchargée, une navigation confuse, une lecture de texte longue et ennuyeuse affectant la motivation de l'apprenant). Pour y parvenir, il convient d'appliquer les principes de la formation des adultes, d'amener les artistes apprenants à devenir des "sujets actifs de la formation" et de leur apprentissage, d'améliorer leurs compétences existantes en stimulant en même temps des connexions utiles et des complémentarités professionnelles, et de leur donner l'occasion de partager des connaissances et de travailler en réseau.

La structure du présent programme suit les éléments pertinents de cette approche en mettant en évidence - et en résumant - les objectifs d'apprentissage et les résultats des modules, suivis de l'exploration d'une méthodologie d'EFP appropriée qui s'appuie dans sa phase finale sur une expérience pilote dans les cinq pays partenaires (c'est-à-dire la France, l'Italie, l'Espagne, l'Autriche et Chypre).

Les contenus proposés aux professionnels de l'EFP dans ce programme doivent néanmoins être facilement adaptables à d'autres contextes nationaux, éventuellement aussi à des environnements de formation et d'apprentissage similaires qui explorent les principes de l'éducation des adultes et de l'EQAVET ainsi que les exigences du secteur.

2) Objectifs d'apprentissage et cadre des résultats d'apprentissage

Les objectifs d'apprentissage pour les artistes sont les suivants :

- Se familiariser avec les nouvelles technologies qu'ils peuvent utiliser pour la communication - y compris la promotion -, la création, la mise en œuvre et la présentation de leurs œuvres d'art en tant qu'artistes individuels, ainsi que pour la collaboration avec d'autres personnes en vue de présenter et de promouvoir des œuvres d'art,
- Acquérir les compétences et la culture numériques nécessaires, y compris les connaissances en matière de cybersécurité,
- Connaître les droits de propriété et les outils numériques pour mieux gérer les suivis,
- Développer les compétences liées à la gestion de l'activité artistique en tant qu'artiste individuel en vue d'une entreprise commerciale réussie.



L'apprenant type n'a pas de connaissances spécifiques sur les sujets présentés dans le module.

Les acquis de l'apprentissage, les connaissances, les compétences et les indications d'autonomie/responsabilité indiquent ce que l'apprenant doit savoir et être capable de faire après avoir suivi le(s) module(s) respectif(s) et sont énumérés dans les tableaux ci-dessous.



Titre du module	Connaissances	Compétences	Autonomie/ responsabilité	Durée suggérée
	L'apprenant connaîtra :	L'apprenant sera capable de :	L'apprenant sera capable de mettre en oeuvre :	En heures
Compétences spécifiques en matière de communication - Ce qu'il faut retenir dans la communication orale avec des clients potentiels de l'art	la structure et les éléments clés de situations typiques de communication orale avec un des clients potentiels	s'exprimer dans des situations professionnelles lorsqu'il s'agit de s'adresser à des clients (potentiels) afin de les informer sur l'art en question	la préparation d'un discours (par exemple pour une exposition/un événement artistique) individuellement et pour parler à des clients potentiels lors d'événements artistiques	1 heure
Les bases du marketing pour les artistes	les bases du marketing dans le domaine de l'art et les tendances actuelles du marketing dans le secteur de l'art	planifier en fonction des éléments clés une stratégie de marketing personnel	les outils de marketing en fonction de la stratégie de marketing individuelle et les réadapter sur la base de leur propre expérience	1 heure
Gestion d'entreprise pour les artistes	les étapes à suivre pour appliquer au travail de l'artiste les idées de gestion d'entreprise dans un "monde intelligent".	Vendre ses propres œuvres d'art, s'entourer de talents, être orienté vers la croissance et développer un modèle d'entreprise intelligent (c'est-à- dire une entreprise qui utilise les données et la technologie).	son propre travail en tant qu'artiste dans le cadre d'un modèle d'entreprise intelligent	1 heure
Compétences en matière de gestion	principales compétences techniques, conceptuelles et interpersonnelles pour organiser la continuité des activités ; un système de gestion pour optimiser les processus de production	mieux comprendre les consommateurs et les comportements organisationnels dans lesquels ils évoluent ; planifier et gérer des projets	la planification et la délégation des tâches dans le cadre de constellations collaboratives afin d'assurer la continuité de l'activité	1 heure
Compétences organisationnelles	des mesures et des outils concrets de planification et de	planifier les tâches et structurer le travail de manière efficace	le maintien d' un espace de travail ordonné, de respecter des délais et	1 heure



	structuration pour organiser son travail		d'organiser le travail de manière efficace	
Techniques de collaboration	la différence entre la collaboration et le travail d'équipe ; différentes techniques de collaboration (en ligne et hors ligne)	être multitâches, travailler de manière autonome et s'adapter aux méthodes de travail d'autrui	une certaine flexibilité et compenser lorsqu'un collaborateur contribue moins au travail collectif, faire preuve de respect à l'égard des collaborateurs et de leur travail	1 heure
Travail d'équipe pour les artistes	la théorie de l'importance des collectifs d'artistes et du travail en équipe, la dynamique d'équipe utile à la réussite de projets artistiques communs	travailler en appliquant les règles du fair-play, faire preuve d'empathie ; comprendre la valeur ajoutée de la coopération et de la coordination ; appliquer une gestion d'équipe dynamique	une équipe proactive et de fixer des objectifs communs avec d'autres en travaillant de manière coopérative (par exemple, expositions collectives).	1 heure
Compétences en matière de résolution de problèmes	l'évaluation de la situation pour identifier les paramètres d'un problème, les alternatives qui existent pour l'atténuer, les techniques de médiation	reconnaître les situations problématiques, choisir l'option la plus efficace pour résoudre le problème, définir le processus de résolution du problème, exécuter le processus choisi	la gestion des risques ; l'établissement de priorités ; prendre les mesures nécessaires à la prise de décision	1 heure
Compétences en matière de résolution des conflits	ce qu'il faut prendre en compte et faire pour éviter et gérer les situations de conflit. faire la différence entre désaccord et conflit.	appliquer des mesures (comportementales, communicatives) permettant d'éviter et de résoudre les conflits	des mesures pour résoudre les situations de conflit avec les autres	1 heure
Compétences en matière d'autonomisation	comment se fixer des objectifs raisonnables et vivre une vie d'artiste autonome	adopter une attitude positive, prendre soin de soi, se fixer des objectifs raisonnables, s'affirmer, parler de soi de manière positive, pour renforcer la résilience et faire face à l'adversité.	l'auto-efficacité, l'attitude positive, la résilience, l'action, la communication dans un langage positif, l'évitement de la critique et de la négativité	1 heure



2021-1-FR01-KA220-VET-000033163

Apprendre à apprendre des compétences (apprentissage autonome)	les techniques d'évaluation des besoins, les méthodes d'identification des objectifs, les styles d'apprentissage et l'évaluation des situations d'apprentissage	développer la capacité d'autogérer son propre apprentissage acquérir, traiter et assimiler de nouvelles connaissances et compétences	son propre apprentissage en appliquant le style d'apprentissage qui convient le mieux transformer sa propre expérience en nouvelles connaissances	1 heure
Compétences en matière de créativité	comment aborder un défi sous un angle nouveau ; comment adopter un angle différent ou un état d'esprit atypique lors de la production d'une œuvre d'art.	appliquer la pensée collaborative, la pensée abstraite, la pensée interdisciplinaire, la pensée visuelle	la planification radicale, l'expérimentation et la simplification	2 heures
Création électronique d'œuvres d'art (art virtuel)	comment créer des œuvres d'art à l'aide d'outils numériques	utiliser des outils de création numérique de base	l'art numérique à l'aide d'une variété d'outils	1 heure 30
Protection de l'art par la propriété intellectuelle	les différents outils de protection de la propriété intellectuelle (droits d'auteur, marques, brevets d'utilité, secrets commerciaux), les actions primordiales pour protéger sa propre propriété intellectuelle (documenter les découvertes, utiliser des systèmes de gestion des droits numériques, opter pour des accords de confidentialité, créer des identifiants d'accès solides) et la manière de lutter contre le vol	d'utiliser ces outils, d'entreprendre des actions et de lutter pour ses droits	la responsabilité de sa propre propriété intellectuelle, de sa protection et de la lutte contre le vol	1 heure 30
NFT	du point de vue de l'utilisateur, ce qu'est cette technologie et ce qu'un artiste pourrait avoir à prendre en considération avant	de réfléchir aux avantages individuels et de choisir parmi les fournisseurs existants en fonction de considérations	ouvrir un portefeuille et utiliser le NFT individuellement pour la vente d'œuvres d'art, le suivi des œuvres d'art après la vente, le soutien aux	1 heure



	de choisir un fournisseur.	individuelles prises en compte	accords sur les droits d'auteur	
Conception et développement d'applications	comment développer une application (numérique) innovante dotée de fonctionnalités avancées permettant aux utilisateurs de vendre ou d'acheter des objets d'art en ligne	créer et développer une application (en ligne) et son contenu	une application d'art numérique utilisant des outils et des langages de programmation ad hoc	1 heure
Distribution électronique des œuvres d'art	comment développer une plateforme virtuelle pour distribuer ses propres œuvres d'art	utiliser une plateforme en ligne pour partager des œuvres d'art et des travaux créatifs en ligne	la plateforme virtuelle individuelle et l'exposition et la présentation de ses propres œuvres d'art en ligne	1 heure
Création d'un site web et d'autres outils numériques pour promouvoir ses propres œuvres d'art	les outils numériques, comprendre leur utilité et leur importance pour la création d'un site web sur internet	créer et utiliser un site web et d'autres outils numériques pour la promotion de son propre travail artistique et d'un portfolio professionnel	le propre site web pour promouvoir ses propres œuvres d'art et présenter le portefeuille professionnel	1 heure
Utilisation des réseaux sociaux et des plateformes pour promouvoir/ vendre ses propres œuvres d'art	les réseaux sociaux les plus populaires (comme Facebook, Instagram, LinkedIn, Pinterest), les hashtags et autres outils d'autopromotion ; et comment appliquer la technique du "story telling".	créer du contenu pour engager le public en ligne sur les plateformes de réseaux sociaux ; planifier et programmer des publications, utiliser des outils d'analyse pour évaluer l'impact.	un plan éditorial et un suivi des métriques pour vérifier les progrès (via Google Analytics en particulier)	1h30
Suivi des processus créatifs sous forme de travail collaboratif en ligne	techniques de suivi en ligne vis-à-vis des clients et avec d'autres artistes dans le cadre d'une collaboration en ligne ; connaître les plateformes utilisées à cet effet	assurer le suivi des clients et des artistes en utilisant les principales techniques numériques de base	le suivi et échange avec les clients, la collaboration avec d'autres artistes en ligne	1 heure
La cybersécurité	les critères minimaux à appliquer aujourd'hui dans les mentions légales, les réglementations en	gérer et sécuriser les empreintes numériques personnelles et effectuer une	la protection de l'intégrité de toutes les données à caractère personnel collectées, gérées,	1 heure



	matière de protection des données (en particulier le règlement général sur la protection des données (RGPD) de l'UE), les concepts juridiques de base en matière de protection de la vie privée	évaluation de la vulnérabilité de la page d'accueil individuelle	stockées ou traitées sur son propre canal internet, et mettre e, œuvre les mesures en cas d'attaques ou de pertes de données dues à une cyberattaque	
Blockchain	ce qu'est la blockchain, ce qu'elle permet et comment l'utiliser	reconnaître la blockchain, valider son utilité pour ses propres services et pouvoir y accéder	l'utilisation de la technologie blockchain pour générer des bénéfices pour soi-même et son art.	1 heure
Outils de paiement numérique	les plateformes et les fournisseurs les plus pertinents pour gérer les paiements numériques des propres ventes d'œuvres d'art	utiliser des plateformes de paiement, en particulier : des passerelles de paiement en ligne (PayPal, World Pay, After pay, Square), des places de marché tierces (Etsy, EBay, Amazon, Art Station e Saatchi Art), des applications mobiles (apple pay, etc.), des paiements en crypto-monnaie et autres.	des paiements de manière simple, sécurisée et fiable par voie numérique	1 heure

NB : la durée suggérée se réfère au temps moyen nécessaire aux apprenants pour accomplir le module (sans évaluation spécifique). Au total, on estime que tous les modules couvrent un temps d'apprentissage moyen de 25 à 30 heures. Il convient de noter ici que les apprenants peuvent appliquer un parcours d'apprentissage modulaire dans le sens où ils peuvent s'intéresser individuellement à certains modules plus adaptés sans envisager d'avoir assisté à un module spécifique avant celui-ci.



3) Méthodologie: L'EFP par étapes

Ce chapitre détaille les méthodologies d'apprentissage que le projet envisage et auxquelles il se réfère, en particulier :

- L'approche maïeutique, orientée vers le développement du potentiel d'apprentissage de chaque personne/groupe, pour donner une nouvelle capacité à gérer les problèmes,
- L'apprentissage coopératif : particulièrement indiqué pour l'apprentissage des compétences non techniques et, en général, de toutes les compétences sociales liées aux relations de travail ; il est mis en œuvre en divisant les apprenants en petits groupes de travail pour atteindre des objectifs communs, en essayant d'améliorer leur apprentissage de manière réciproque.
- Communauté de pratique, visant à l'amélioration collective par le partage des expériences de travail, des résultats produits, des défis rencontrés et des pratiques qui se sont avérées efficaces.

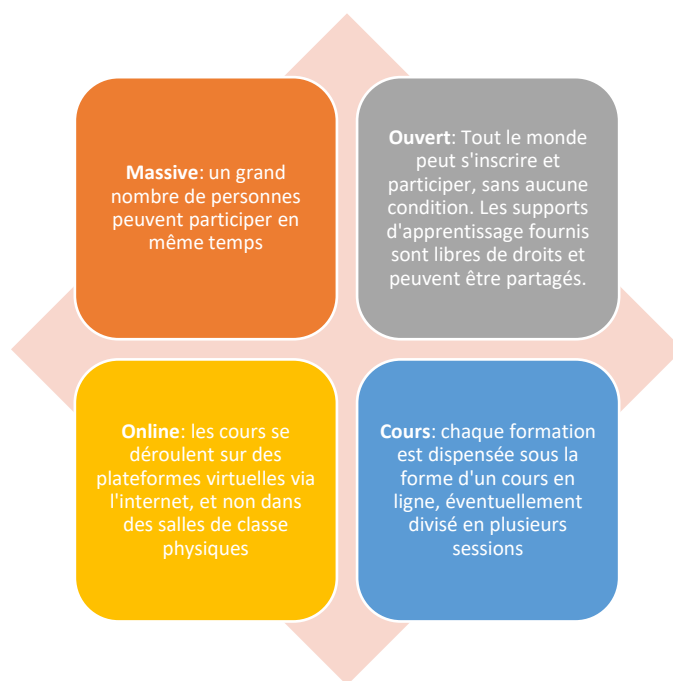
Les sous-chapitres suivants explorent comment utiliser le MOOC en tant qu'environnement d'apprentissage ouvert et informel, l'apprentissage/la formation mixte en tant que différentes formes d'apprentissage qui sont combinées en une seule formation de telle sorte qu'il est possible d'intégrer les avantages de chaque forme et de compenser les inconvénients de l'autre, et comment bénéficier de l'apprentissage de pair à pair pour s'aider mutuellement.

3.1) MOOCs

Les MOOC (Massive Open Online Courses) sont des activités éducatives proposées en ligne à un large public. Le terme MOOC a été inventé en 2008 par l'écrivain et chercheur George Siemens à l'occasion d'un cours ouvert intitulé "Connectivism and Connective Knowledge" auquel 2 300 utilisateurs ont participé gratuitement via le web.

L'intention est que de nombreux MOOC soient entièrement gratuits et ouverts à toute personne sans limitation. En réalité, il s'avère qu'un nombre croissant d'entre eux ne sont plus disponibles gratuitement.





Les MOOC représentent un moyen flexible d'acquérir de nouvelles compétences et connaissances par le biais d'une expérience d'apprentissage continu. Il suffit de disposer d'une connexion Internet et d'une adresse électronique, qui sont dans la plupart des cas nécessaires pour s'inscrire à la plateforme de MOOC souhaitée.

En général, pour suivre des MOOC, vous devez avoir :

- des compétences numériques suffisantes
- des connaissances linguistiques (la plupart des cours sont en anglais)
- un bon degré de motivation personnelle
- des compétences d'autogestion de l'apprentissage

Les MOOC peuvent avoir lieu à une certaine période de l'année ou être disponibles tout le temps : on peut décider de manière autonome du moment où l'on se connecte et du temps que l'on y consacre (apprentissage à son propre rythme). Il est également possible de suivre plusieurs cours en même temps. Dans certains cas, des cours en direct sont proposés, ce qui permet d'interagir avec les enseignants, de poser des questions et de dissiper les doutes.

Les plateformes MOOC peuvent offrir un large éventail de cours touchant à diverses disciplines, et chaque sujet peut être couvert à différents niveaux pour faciliter l'apprentissage.

En général, chaque MOOC est décrit en termes de contenu, de durée, de date de cours, d'engagement hebdomadaire estimé et de langue, et dans de nombreux cas, même les enseignants sont nommés. Il existe parfois des conditions préalables à la délivrance d'un certificat de participation.



Après l'inscription, vous avez généralement accès à un programme détaillé, qui comprend les activités prévues pour toute la durée du MOOC et indique également celles qui sont obligatoires pour l'obtention d'un certificat.

En général, une leçon est divisée en unités : chaque unité se compose, par exemple, de vidéos, de matériel d'approfondissement et de questionnaires d'auto-évaluation. En outre, il y a des tests finaux, et il peut y avoir des évaluations intermédiaires et des devoirs à faire pendant la période de présence.

Grâce aux MOOC, il peut être possible d'obtenir des crédits universitaires, des certificats professionnels et d'autres types de certifications.

Les MOOC peuvent être un outil utile pour la formation continue.

Avantages :

- Pas de frais de dossier (dans de nombreux cas)
- Accès libre à des cours dispensés par des experts qui, autrement, ne seraient pas accessibles à une grande partie de la population mondiale.
- Cours ouverts à tous les intéressés, quel que soit leur lieu de résidence (presque toujours), ce qui permet de diversifier la base d'apprenants.
- Les apprenants peuvent peut-être aussi collaborer et partager leur travail, ainsi que leurs critiques, et recevoir un retour d'information de la part des autres.

Inconvénients :

- Il est facile pour les apprenants d'abandonner, ce qui arrive très souvent dans les cours gratuits qui n'offrent pas de certificats
- Les MOOC ne fournissent pas de retour d'information aux apprenants en raison du grand nombre d'étudiants.
- Les apprenants doivent accepter la responsabilité de leur travail car les MOOC offrent un apprentissage autodirigé.
- Prérequis technologiques
- Un engagement limité dans le monde réel
- Coût de la mise en œuvre pour les fournisseurs
- Obsolescence du contenu

Comment fonctionnent les MOOC ?

Les cours se composent généralement d'une série d'unités dans lesquelles le contenu est décomposé. La plupart des unités s'articulent autour d'une leçon vidéo liée à des informations en ligne ou à des lectures approfondies, produites par un enseignant ou librement repérables sur le Net (textes d'auteurs, articles de commentaires, entrées Wikipédia, références bibliographiques, etc.) Au cours de chaque leçon, un court



questionnaire d'auto-évaluation, avec, par exemple, des réponses à choix multiples et des réponses fermées, peut être proposé.

Chaque unité peut également prévoir l'ouverture d'un ou plusieurs sujets spécifiques dans un forum dédié : les discussions permettent aux participants d'obtenir des éclaircissements, d'exprimer leur curiosité et d'apprendre ensemble, par exemple, même si, en raison du nombre élevé de participants, toute interaction directe avec l'enseignant ou l'équipe d'experts risque de ne pas être possible.

L'évaluation est très souvent réalisée au moyen de questionnaires périodiques (évalués automatiquement) et par la rédaction de courts essais (de 2 à 300 mots environ) pour lesquels la méthode d'évaluation par les pairs est utilisée.

En bref, le contenu est dispersé en plusieurs "nœuds". Les vidéos représentent, pour ainsi dire, le point d'appui de la leçon, mais naturellement, dans un temps aussi limité, seuls les points essentiels des questions abordées peuvent être mentionnés. Comme c'est généralement le cas avec internet, les membres sont nombreux, mais les utilisateurs actifs dans les groupes de discussion sont proportionnellement peu nombreux : on peut supposer que la plupart jouent le rôle de "lurkers", c'est-à-dire qu'ils observent et lisent sans participer activement. Le matériel est proposé à la libre interprétation des participants à la discussion, indépendamment de leurs compétences antérieures réelles.

3.2) Formation mixte

Dans l'apprentissage mixte, les différentes formes d'apprentissage sont combinées en une seule formation de telle sorte qu'il est possible d'intégrer les avantages de chaque forme et de compenser les inconvénients de l'autre. Cela renvoie à l'idée d'un apprentissage synchrone et asynchrone - dans le sens de l'apprentissage au sein d'un groupe social, que ce soit en ligne ou dans une salle de classe, en même temps, et individuellement à la maison et/ou connecté via Internet à des moments différents, comme c'est le cas avec l'approche de la formation PtB. Dans notre approche, nous nous concentrons sur l'apprentissage basé sur le travail dans des contextes d'apprentissage non formels.

Lorsqu'il s'agit d'apprentissage en milieu professionnel, l'apprentissage mixte peut apporter de nombreux avantages.

Le point de départ de la planification des activités d'apprentissage doit être les connaissances et les compétences disponibles de l'apprenant. Dans tout contexte d'apprentissage, les apprenants doivent (re)prendre conscience de leur potentiel et de leurs ressources disponibles, les exploiter et les développer si nécessaire. Cela est d'autant plus important lorsque la formation vise à fournir une expérience professionnelle pratique en même temps que des compétences académiques et techniques, ce qui est typique des contextes d'apprentissage basé sur le travail. L'apprentissage mixte et l'apprentissage axé sur les compétences sont des critères directeurs : les apprenants



doivent avoir la possibilité d'inclure activement leurs connaissances, expériences et compétences dans le processus d'apprentissage ou de les appliquer dans une variété de tâches pratiques. Cela signifie également qu'il faut tenir compte des différents parcours éducatifs et professionnels, des types d'apprentissage, des rythmes d'apprentissage et des préférences ; et bien sûr, considérer dans le cas du PtB les apprenants adultes du secteur de la culture et de la créativité (SCC) avec leurs particularités (mises en évidence dans les résultats de recherches antérieures dans les pays partenaires).



Qu'est-ce que cela signifie pour ce programme d'études ?

Cela signifie qu'en utilisant différents outils, méthodes/matériels pédagogiques - analogiques et numériques - les processus d'apprentissage peuvent être soutenus de manière motivante et flexible, différentes compétences peuvent être explorées et consolidées en même temps pour permettre aux adultes d'acquérir des aptitudes spécifiques en plus de leurs connaissances et compétences existantes.

L'utilisation d'offres d'apprentissage numérique et d'outils numériques devrait susciter la curiosité et l'intérêt des apprenants et les soutenir d'une manière qu'une salle de classe traditionnelle ne pourrait pas faire. Tout soutien au processus d'apprentissage pourrait se limiter à la facilitation de celui-ci, en termes techniques (lorsque des problèmes surviennent avec l'accès à la plateforme et son utilisation, par exemple), didactiques (pour aider à clarifier des questions liées aux connaissances ou aux compétences auxquelles le système et l'internet ne peuvent répondre, par exemple) et administratifs (coordination des activités d'apprentissage par les pairs, par exemple).

La grille suivante propose des bonnes pratiques mises en œuvre dans le cadre de l'apprentissage mixte basé sur les compétences et a été sélectionnée en tenant particulièrement compte des représentants du SCC :

Méthodes de visualisation	
Cartes mentales	<p>Les cartes mentales illustrent des idées, des liens et des structures conceptuelles. Un terme, un sujet est écrit au milieu d'une feuille de papier ou d'un écran. Des termes voisins, mais aussi des sentiments, des attentes ou des souhaits sont associés à ce terme clé. Les mots-clés sont divisés en paires, par exemple : cause-effet, avantages - inconvénients, important - insignifiant.</p> <p>Les cartes mentales rendent visibles les connexions mais aussi les distinctions ; elles représentent des souvenirs et des idées, des plans ou des solutions à des problèmes.</p>
Remue-méninges	<p>... est un exercice d'association sur des questions clés. Les idées sont collectées, passées au crible et classées de manière à faire émerger une première structure pour un thème spécifique. Les résultats servent de point de départ essentiel pour les activités ultérieures. Lors d'un brainstorming ou remue-méninges, les idées, les questions et les suggestions sont notées et les apprenants y répondent.</p>
Collages	<p>Les apprenants travaillent seuls ou en petits groupes pour créer un collage sur un sujet donné, éventuellement controversé. Le matériel de collage (magazines, brochures, images, chutes de tissu, matériel audio, etc.) peut être fourni ou les apprenants peuvent trouver eux-mêmes le matériel nécessaire.</p> <p>Une fois terminés, les collages peuvent être présentés à d'autres personnes.</p>



	Les collages favorisent l'apprentissage en groupe et peuvent constituer un bon point de départ pour un débat conscient et une discussion plus approfondie.
Plan Meta	<p>... est une méthode polyvalente pour trouver des sujets au début de la formation, pour collecter des idées et des expériences ainsi que pour l'évaluation.</p> <p>Les apprenants notent leurs idées, suggestions, etc. sur des cartes de couleur qui sont ensuite accrochées sur des tableaux / affichées sur une plateforme numérique, puis regroupées.</p> <p>Les cartes peuvent être réorganisées plusieurs fois, par exemple lorsque les apprenants redéfinissent leurs priorités.</p> <p>La méthode du Plan Meta recueille et organise les connaissances, les expériences, les questions et les problèmes des apprenants du groupe. Une variété d'idées devient visible et peut être communiquée et visualisée dans le groupe.</p>

Méthodes interactives	
Dialogues et jeux de rôle	<p>... servent principalement à développer les compétences en matière de communication. Les apprenants sont invités à s'imaginer dans une certaine situation ou position. Des situations quotidiennes ou professionnelles courantes sont simulées afin de donner une idée réaliste d'une gestion efficace et orientée vers un objectif.</p> <p>Pour permettre une analyse raisonnable du comportement du groupe et du comportement personnel, les jeux de rôle peuvent être enregistrés et faire l'objet d'une réflexion commune ultérieure.</p>
Changer de camp	<p>... est une méthode particulièrement adaptée lorsqu'il s'agit de percevoir consciemment d'"autres" perspectives et points de vue ou réalités de la vie et d'y réfléchir. Les apprenants sont invités à se glisser dans différents rôles définis ou à adopter différentes perspectives d'observation dans lesquelles des situations et des problèmes définis sont réalisés. Différentes circonstances et situations sont observées du point de vue d'un rêveur, d'un critique, etc.</p>
World Café	<p>Les apprenants travaillent sur différents sujets en petits groupes ou dans des salles de réunion. Ils discutent de questions spécifiques au sein de leur groupe et notent les réponses qu'ils ont rassemblées. Au bout d'un certain temps, les membres du groupe changent de salle/ passent au groupe et aux questions suivants, mais une personne - l'animateur - reste et présente les résultats au groupe suivant. Le nouveau groupe est alors invité à</p>



	<p>poursuivre en tenant compte des réponses données. Une fois de plus, les résultats sont notés jusqu'à ce que tous les apprenants soient passés dans toutes les salles/groupes.</p> <p>Les résultats sont ensuite présentés et discutés dans la salle principale.</p>
Jeux sérieux	<p>Les jeux sérieux ou Serious Games apportent une touche d'amusement et sont basés sur des jeux de rôle, des jeux de société ou des approches d'apprentissage gamifié traditionnelles similaires. Introduits dans le monde de l'apprentissage en ligne, les joueurs pourraient être mis au défi de résoudre des situations qu'ils pourraient rencontrer dans la vie professionnelle quotidienne en appliquant les compétences respectives que le programme veut fournir. Ils peuvent constituer une solution intéressante et attrayante pour former des compétences ou les évaluer, ce qui correspond mieux à l'approche fondée sur le travail que les simples quiz de connaissances fréquemment proposés dans le cadre de l'apprentissage en ligne. Cela peut se faire individuellement : la technologie dirige les activités en fournissant des suggestions et un retour d'information lorsqu'elles sont programmées comme des jeux assistés par ordinateur ou en groupe avec la possibilité d'introduire un moment plus compétitif ou d'autres aspects tels que le travail d'équipe ou la communication directe entre pairs. Les résultats doivent être présentés de manière à ce que les leçons tirées soient claires et que le retour d'information conduise à l'amélioration des compétences ciblées.</p>

Acquisition de connaissances et de compétences

Storytelling/Raconter une histoire	<p>Cette méthode peut être utilisée pour n'importe quel sujet, est généralement racontée d'un point de vue individuel et parfois très personnel, et respecte certains formats et règles.</p> <p>Les histoires personnelles doivent être pensées, structurées, puis présentées - soit par écrit (200-300 mots), soit enregistrées (dans des vidéos de 2-3 minutes ou des podcasts), soit peintes, soit représentées dans un spectacle par exemple.</p> <p>La force du storytelling réside dans son authenticité, qui est obtenue par une forte simplification et réduction du contenu ainsi que de tous les textes, images, etc. utilisés.</p>
Apprentissage cognitif	<p>Les formateurs démontrent d'abord les différentes étapes du travail sur un modèle (phase 1 : modélisation) - en ligne, cela pourrait également être fait dans une vidéo. Ensuite, les apprenants travaillent de manière autonome</p>



	avec l'aide des enseignants (phase 2 : échafaudage). Au fur et à mesure que les compétences des apprenants augmentent, ce soutien diminue de plus en plus (phase 3 : affaiblissement). Les formateurs doivent constamment observer le processus d'apprentissage des apprenants afin d'être en mesure de fournir un soutien continu adéquat (phase 4 : coaching).
Quiz	<p>Les quiz sont une pratique courante dans les scénarios d'apprentissage en ligne, réalisés dans la plupart des cas individuellement, mais ils ne sont pas si fréquents dans les contextes d'apprentissage traditionnels, et sont même rarement utilisés dans l'apprentissage sur le lieu de travail. Leur avantage est qu'ils permettent d'évaluer des domaines de connaissances spécifiques. C'est pourquoi ils peuvent constituer une bonne alternative pour démarrer et briser la glace (à la fois en ligne et hors ligne/en classe traditionnelle) au lieu d'un test de compétence à la fin d'un cours.</p> <p>Dans le cadre de l'apprentissage en ligne, on pourrait également envisager une approche joyeuse connue des émissions de télévision populaires d'aujourd'hui, qui pourrait apporter dans un cadre de groupe une formation aux compétences non techniques typiques nécessaires à la communication dans le cadre d'un travail d'équipe.</p>

Risques, entraves et obstacles à l'apprentissage mixte susceptibles de compromettre la réussite de l'expérience d'apprentissage

Dans la formation non formelle tout particulièrement, on peut constater lors d'un apprentissage mixte que les taux d'abandon ont tendance à être plus élevés dans le cas des cours pour adultes. Si l'on tient compte du fait qu'ils ont un cadre de vie sociale (par exemple, une famille, des liens et des horaires de travail existants), ainsi qu'une expérience et des attentes d'apprentissage plus spécifiques (résultant d'une éducation antérieure) que les jeunes apprenants, ils forment très souvent un groupe d'apprenants très hétérogène du point de vue de leur histoire de vie professionnelle. Il est d'autant plus important pour le PtB de tenir compte de ces aspects en offrant une grande variété d'entrées courtes (sous forme de textes et de contenus visuels attrayants et liés au travail), un apprentissage à son propre rythme et une approche modulaire avec des options facultatives d'apprentissage social et différents types d'interactivité (humain : machine et humain : humain).

En raison du contact limité avec les éducateurs autres que la formation en ligne elle-même, l'apprentissage mixte exige une préparation très minutieuse des contenus et des services de plateforme en ligne adaptative, de l'évaluation et de l'appréciation qui peuvent offrir les connaissances et les pratiques les plus recherchées par les représentants du SCC. Rendre l'apprentissage disponible dans des situations de la vie réelle (par exemple, en tant qu'apprentissage sur le lieu de travail), considérer l'évaluation et l'appréciation que



les offres modulaires ouvertes et adaptées peuvent être aussi importantes que la visualisation des leçons apprises (par exemple, les certificats, les résultats d'examens pratiques, etc.

Sources d'information

<https://erwachsenenbildung.at/digiprof/neuigkeiten/16766-online-barcampsliegen-im-trend.php>

<https://imblickpunkt.grimme-institut.de/wp/wp-content/uploads/2014/12/IB-Digital-Storytelling.pdf>

<https://lsz.at/blog/nano-learning-micro-learning-gibt-es-einen-unterschied>

<https://unterrichten.digital/2020/06/25/kollaboratives-schreiben-unterricht/>

<https://www.ecademy-learning.com/ausbildung-digital/blended-learning-konzepte/>

<https://www.schule.at/tools-apps/tools-fuer-quizze-umfragen-und-brainstorming/mentimeter>



3.3) Apprentissage entre pairs

L'apprentissage entre pairs (AP) a une longue histoire. Il est probablement aussi ancien que toute forme de collaboration ou d'action communautaire et a probablement toujours eu lieu, parfois de manière implicite et par procuration (Topping, 2007). L'apprentissage par les pairs a été étendu à d'autres types et formes, à d'autres programmes d'études et à d'autres contextes d'application que les écoles et les universités, et il peut être défini comme "l'acquisition de connaissances et de compétences par le biais d'une aide et d'un soutien actifs entre égaux de statut ou compagnons assortis". (Topping, 2007, p. 631) Il s'agit de personnes issues de groupes sociaux similaires, qui ne sont pas des enseignants professionnels, qui s'aident mutuellement à apprendre et qui apprennent elles-mêmes en le faisant.

Les approches d'apprentissage entre pairs ont été promues pour favoriser certains types ou aspects des compétences d'apprentissage tout au long de la vie qui ne sont pas aussi facilement accessibles par d'autres moyens (Slavin, 1995). Parmi ces compétences ou attributs associés à l'apprentissage entre pairs, on peut citer (1) le développement de résultats d'apprentissage liés à la collaboration, au travail d'équipe et à l'appartenance à une communauté d'apprentissage ; (2) la recherche critique et la réflexion ; (3) les compétences de communication ; et (4) apprendre à apprendre. (Bound, Cohen, & Sampson, 1999) Selon Bound, Cohen, et Sampson, il existe une variété de raisons pour mettre l'accent sur ces éléments. Ces raisons sont les suivantes :

- 1) L'apprentissage entre pairs implique naturellement que les apprenants travaillent ensemble et développent des compétences de collaboration. Ils sont ainsi impliqués dans une communauté d'apprentissage dans laquelle ils ont un rôle à jouer et se voient offrir une pratique de la planification et du travail d'équipe.
- 2) Le potentiel d'engagement des apprenants dans la réflexion et l'exploration d'idées est élevé lorsque l'autorité de l'enseignant/formateur n'est pas constante.
- 3) Les apprenants acquièrent plus de pratique en matière de communication dans le domaine concerné que ce n'est généralement le cas dans les activités d'apprentissage par un formateur. Ils peuvent exprimer leur compréhension et la faire critiquer par leurs pairs, tout en apprenant à adopter un rôle réciproque.
- 4) L'apprentissage entre pairs implique qu'un groupe d'apprenants assume la responsabilité collective de l'identification de ses propres besoins d'apprentissage et de la planification de la manière d'y répondre. Il s'agit d'une compétence essentielle pour apprendre à apprendre et pour s'entraîner aux types d'interaction nécessaires dans l'emploi. Apprendre à coopérer avec d'autres pour atteindre des objectifs communs semble être une condition préalable nécessaire pour fonctionner dans une société complexe. (Bound, Cohen, & Sampson, 1999)



Mise en œuvre de l'apprentissage entre pairs

La grille suivante donne un aperçu des différents types d'apprentissage entre pairs qui peuvent être mis en œuvre et des éléments à prendre en compte. La sélection a été faite en tenant compte des représentants du SCC :

Types d'apprentissage par les pairs

Tutorat par les pairs (TP) Il se définit par des rôles distincts de tuteur et de tutoré, et met l'accent sur le contenu du programme d'études et généralement aussi sur des procédures d'interaction claires, dans lesquelles les participants reçoivent une formation générique et/ou spécifique. Certaines méthodes de tutorat par les pairs encadrent l'interaction avec des supports structurés, tandis que d'autres prescrivent des comportements interactifs structurés qui peuvent être appliqués efficacement à n'importe quel support d'intérêt. (Topping, Trends in peer learning, 2007)

Discussions en groupe La participation à des discussions de groupe permet aux étudiants de découvrir comment formuler de bons contre-arguments et apprendre à remettre en question les affirmations de leurs pairs. Selon Wessel (2015), dans ce cas, les apprenants apprennent à penser en termes beaucoup plus complexes ; pas seulement comment répondre à la question d'un formateur, mais comment répondre aux affirmations des différents membres du groupe et comment revendiquer les siennes. Les apprenants aident leurs pairs à clarifier leur pensée et à répondre aux questions du groupe. (Wessel, 2015) Cela guide les apprenants vers une meilleure compréhension du fait de travailler pour quelque chose d'autre que leur succès. Travailler en groupe plutôt qu'individuellement est une occasion cruciale d'acquérir diverses compétences utiles dans la vie. (Wessel, 2015)



Apprentissage coopératif L'apprentissage coopératif (AC) ne consiste pas seulement à "travailler ensemble" - il a été décrit comme "la structuration d'une interdépendance positive" (Slavin, 1990) dans la poursuite d'un objectif ou d'un résultat spécifique partagé. L'AC se déroule généralement en petits groupes d'environ six apprenants hétérogènes et nécessite souvent une formation préalable afin de garantir une participation égale et une interaction simultanée, une synergie et une valeur ajoutée. Le formateur facilite ou, plus fermement, guide le processus interactif en spécifiant les objectifs, les tâches, les ressources, les rôles et les récompenses des apprenants. (Topping, Trends in peer learning, 2007) Le fait de placer les apprenants dans des groupes où ils peuvent parler librement, apporter des aspects de leurs antécédents et de leurs croyances, peut potentiellement conduire à une meilleure compréhension entre les membres d'un groupe. (Wessel, 2015) Ils peuvent également apprendre à interagir avec un groupe de personnes avec lesquelles ils ne travaillent généralement pas et peuvent engager une conversation même si celle-ci sort de leur zone de confort. (Wessel, 2015)

Cours dirigés par l'apprenant ou discussions en ligne À l'ère de la technologie, les discussions en ligne, le retour d'information et le tutorat sont de plus en plus connus. Grâce à ces mécanismes, les apprenants peuvent évaluer le travail d'autres apprenants et donner des avis et des conseils perspicaces et critiques sur la manière d'améliorer leur travail. (Wessel, 2015) Toutefois, le tutorat en ligne fonctionne lorsque les apprenants ont prouvé leur compétence dans un domaine donné et ont reçu des instructions sur la manière de tutorer les autres. En outre, la discussion et le retour d'information en ligne doivent être structurés de manière à stimuler une discussion critique positive et à favoriser l'apprentissage et l'orientation. (Wessel, 2015)

Selon Topping (2001a), les aspects suivants de l'organisation doivent être pris en compte lors de la planification de l'apprentissage par les pairs :

- 1) Contexte - problèmes et opportunités spécifiques aux besoins locaux
- 2) Objectifs - réfléchissez à ce que vous espérez atteindre et dans quels domaines.
- 3) Domaine du programme d'études.
- 4) Participants - qui sera l'assistant, qui sera l'apprenant, et comment les faire correspondre ? Il faudra également prévoir des formateurs et un suivi de qualité.



- 5) Aide et support - la méthode utilisée sera-t-elle déjà utilisée ou nouvellement conçue ?
- 6) Contact - à quelle fréquence, pendant combien de temps et où le contact aura-t-il lieu ?
- 7) Matériel - quelles seront les ressources nécessaires et comment devront-elles être différenciées ?
- 8) Formation - elle sera nécessaire pour le personnel en premier lieu, puis pour les assistants et les apprenants.
- 9) Surveillance du processus – assure la qualité du processus
- 10) Évaluation des apprenants - le produit et le processus doivent être évalués ; réfléchissez à la possibilité d'une auto-évaluation et/ou d'une évaluation par les pairs.
- 11) Évaluation - vous devrez déterminer si cela a fonctionné.
- 12) Retour d'information - il doit être fourni à tous les participants, afin d'améliorer les efforts futurs. (Topping, 2001)

Gains de compétences socio-émotionnelles et transférables

L'apprentissage par les pairs s'est avéré être une entreprise fructueuse lorsqu'il s'agit d'améliorer les compétences académiques et sociocognitives des apprenants (Wessel, 2015). (Wessel, 2015) Cependant, même les programmes et les méthodes qui ciblent principalement les gains cognitifs/académiques peuvent entraîner des gains de compétences sociales et d'autres compétences transférables. Dans notre cas, outre ces changements, des changements affectifs dans l'attitude à l'égard de l'apprentissage, du formateur, du sujet, des pairs et de soi-même peuvent également être constatés. Schunk et Zimmermann (1994) affirment que ces changements sont importants pour la durabilité et la généralisation, car ils renforcent la confiance en soi, l'attribution interne de la réussite et, par conséquent, l'autorégulation du comportement d'apprentissage ultérieur (Topping, 2007). Ils peuvent contribuer à développer la "résilience éducative", qui peut soutenir l'apprenant lors des transitions vers des environnements d'apprentissage moins optimaux (Topping, 2007). (Topping, 2007)

McLuckie et Topping (2004) suggèrent que, sur le plan cognitif, l'apprentissage par les pairs implique des conflits et des défis, mais aussi un soutien et un étayage de la part d'une autre personne plus compétente, ce qui nécessite la gestion d'activités dans la zone de développement proximal. Dans un contexte d'apprentissage par les pairs, tant le tuteur que le tutoré développent diverses compétences telles que :

- Travailler efficacement au sein d'un groupe pour atteindre un objectif commun



- Résolution de problèmes
- Prise de décision
- Esprit d'initiative et leadership
- Ecoute active
- Renforcement du développement personnel

(Assinder, 1991 ; McLuckie & Topping, 2004 ; Slavin, 1995)

Conclusion

Les stratégies d'apprentissage par les pairs englobent différents types de techniques d'apprentissage, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur de la salle de classe, y compris le tutorat par les pairs, les petits et grands groupes de discussion en classe, ainsi que les discussions et les retours d'information en ligne. En ce qui concerne la dynamique des étudiants, les stratégies d'apprentissage par les pairs favorisent les relations entre les étudiants et les aident à développer une meilleure compréhension et acceptation multiculturelle. Les méthodes d'apprentissage par les pairs se sont avérées efficaces pour aider les apprenants à développer leurs compétences techniques et sociales, à condition que les méthodes d'apprentissage soient contrôlées et soigneusement structurées. Avec l'apprentissage par les pairs, les apprenants ont la possibilité de contribuer au développement des compétences de chacun par le biais du tutorat et du retour d'information. Ils ont également la possibilité de s'exprimer plus librement et avec moins de pression dans les groupes et les discussions dirigées par les apprenants. Ces stratégies favorisent une meilleure communication entre pairs et conduisent à une meilleure réussite de l'apprentissage.



Sources/ Références

Assinder, W. (1991). Peer teaching, peer learning : one model. *ELT Journal* , 218- 229.

Bound, D., Cohen, R. et Sampson, J. (1999). Peer Learning and Assessment. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 413-426.

McLuckie, J. et Topping, K. J. (2004). Transferable skills for online peer learning (compétences transférables pour l'apprentissage en ligne par les pairs). *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 29(5), 563-584.

Slavin, E. R. (1995). *Cooperative learning* . Boston : Allyn and Bacon.

Topping, K. J. (2001). *L'apprentissage assisté par les pairs : A practical guide for teachers*. Cambridge : Brookline Books.

Topping, K. J. (2007). Trends in peer learning (Tendances de l'apprentissage par les pairs). *Educational Psychology : An International Journal ; of Experimental Educational Psychology*, 631-645.

Wessel, A. (2015). Peer Learning Strategies in the Classroom. *Journal on BEST Teaching Practices*, 2(1), 14-16.

