



2021-1-FR01-KA227-DC969420

CollaborArt – Favoriser la créativité collective pour l'innovation sociale grâce à la gamification virtuelle basée sur l'art

Version:	Auteur:	Date:
BÊTA	IASIS & TOUS	13/09/2021



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

Table des matières

Introduction	3
Programme de formation et terminologie nécessaire	4
Niveau CEC	6
Unités	6
Unités de résultats d'apprentissage	7



Introduction

Le programme ECVET facilitera la reconnaissance des compétences dans différents pays, en soutenant la mobilité des enseignants de l'éducation des adultes à travers l'Europe et en promouvant l'apprentissage tout au long de la vie, la certification des compétences et les crédits de formation.

L'identification et la définition des unités d'apprentissage et des résultats sont basées sur les lignes directrices du CEC et d'ECVET. Ce produit est conçu pour le niveau correspondant du CEC, en tenant compte de la complexité, de l'étendue et du niveau d'apprentissage attendu.

Il comprend une description détaillée des :

- unités d'apprentissage et résultats d'apprentissage en termes de connaissances, de compétences et de responsabilité et d'autonomie.
- heures d'apprentissage total, y compris les heures en face à face, la pratique, l'auto-apprentissage et l'évaluation, en allouant les points ECVET correspondants.

Ce produit est une ressource éducative libre (REL) disponible en anglais et dans toutes les langues du consortium, et accessible via le site du projet.



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

Programme de formation et terminologie nécessaire

CEC	Le cadre européen des certifications est un outil de traduction qui aide à comprendre et à comparer les certifications délivrées dans différents pays et par différents systèmes d'éducation et de formation, structuré en huit niveaux.
Niveau CEC	Le niveau 5 est destiné à la montée en compétences des personnes déjà en emploi qui souhaitent acquérir des compétences techniques, transversales et/ou managériales avancées.
Objectifs d'apprentissage	Un appel à mettre l'apprentissage en pratique.
Heures d'apprentissage	Nombre d'heures nécessaires pour appliquer ce programme, réparties en face à face, pratique, auto-apprentissage et évaluation. Dans ce programme, il y a 7 unités d'apprentissage de 25 heures d'apprentissage mixte chacune.
Points ECVET	Nombre de crédits pouvant être attribués à l'issue de ce programme. 25 heures de formation correspondent à 1 crédit ECVET. Si 25 heures de formation correspondent à 1 crédit ECVET, alors la démarche de formation de 175 heures correspond à 7 crédits ECVET.
Résultats d'apprentissage	Les résultats d'apprentissage sont des énoncés qui décrivent un apprentissage important et essentiel à atteindre et peuvent être démontrés de manière fiable à la fin de la formation. Dans le CEC, les résultats d'apprentissage sont décrits en termes de connaissances, de compétences, de responsabilité et d'autonomie.
Connaissance	Dans le contexte du CEC, les connaissances sont décrites comme théoriques et/ou factuelles.



Compétences

Dans le contexte du CEC, les compétences sont décrites comme cognitives (impliquant l'utilisation de la pensée logique, intuitive et créative) et pratiques (impliquant la dextérité manuelle et l'utilisation de méthodes, de matériaux, d'outils et d'instruments).

Responsabilité et autonomie

Dans le contexte du CEC, la responsabilité et l'autonomie sont décrites comme la capacité d'appliquer les connaissances et les compétences de manière autonome et responsable.



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

Niveau CEC

Le programme de formation CollaborArt vise le niveau 5 du CEC

Niveau	Connaissance	Compétences	Responsabilité
5	Connaissances complètes, spécialisées, factuelles et théoriques dans un domaine de travail ou d'études et conscience des limites de ces connaissances.	Une gamme complète de compétences cognitives et pratiques requises pour développer des solutions créatives à des problèmes abstraits.	Gestion et supervision d'exercices dans des contextes d'activités de travail ou d'études où il y a des changements imprévisibles; revoir et développer la performance de soi et des

Unités

Unité	Titre
UNITÉ 1	INTRODUCTION À L'INNOVATION SOCIALE
UNITÉ 2	CRÉATIVITÉ COLLECTIVE I
UNITÉ 3	CRÉATIVITÉ COLLECTIVE II
UNITÉ 4	STRATÉGIES, DIDACTIQUES ET MÉTHODES QUI FAVORISENT LA CRÉATIVITÉ COLLECTIVE AU SEIN DU GROUPE D'APPRENANTS
UNITÉ 5	CRÉATIVITÉ ET INNOVATION SOCIALE
UNITÉ 6	GAMIFICATION, ARTS ET EXPÉRIENCE D'APPRENTISSAGE
UNITÉ 7	INTÉGRATION DE LA GAMIFICATION VIRTUELLE POUR FAVORISER LA CRÉATIVITÉ COLLECTIVE POUR L'INNOVATION SOCIALE



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

Unités de résultats d'apprentissage

Numéro et titre de l'unité d'apprentissage	Unité 1: Introduction à l'innovation sociale			Points ECVET
Heures totales	25			1
Résultats d'apprentissage	CONNAISSANCE	COMPÉTENCES	RESPONSABILITÉ ET AUTONOMIE	Répartition des heures d'apprentissage
<i>Après avoir terminé cette unité, l'apprenant sera capable de</i>	<p>K1. Définir le concept, le processus et les enjeux de l'innovation sociale</p> <p>K2. Décrire l'impact économique, social et écologique que les solutions d'innovation sociale peuvent produire</p> <p>K3. Présenter les différents acteurs qui participent à l'Innovation Sociale</p>	<p>S1. Fournir des exemples d'initiatives d'innovation sociale développées</p> <p>S2. Montrer aux apprenants comment identifier les dysfonctionnements sociaux dans la société et les solutions potentielles d'innovation sociale pour les résoudre</p>	<p>R1. Démontrer aux apprenants de manière pratique comment développer ensemble des solutions d'innovation sociale</p> <p>R2. Évaluer la capacité des apprenants à développer collectivement des solutions d'innovation sociale</p>	<p>Heures en face à face: 8</p> <p>Heures de pratique: 8</p> <p>Heures d'auto-apprentissage : 6</p> <p>Heures d'évaluation: 3</p>



Numéro et titre de l'unité d'apprentissage	Unité 2 : Créativité collective I			Points ECVET
Heures totales	25			1
Résultats d'apprentissage	CONNAISSANCE	COMPÉTENCES	RESPONSABILITÉ ET AUTONOMIE	Répartition des heures d'apprentissage
Après avoir terminé cette unité, l'apprenant sera capable de	<p>K1. Définir l'approche de la Créativité Collective et avoir une connaissance de la théorie qui la sous-tend</p> <p>K2. Reconnaître les aspects sociaux de la créativité collective</p> <p>K3. Reconnaître les implications de la créativité collective dans un groupe social et des contextes éducatifs</p>	<p>S1. Utiliser des exemples et des études de cas pour expliquer comment la "bisociation" favorise la créativité collective</p> <p>S2. Différencier la créativité individuelle de la créativité collective</p>	<p>R1. Soutenir l'application et le développement de la créativité collective dans des contextes éducatifs</p>	<p>Heures en face à face: 8</p> <p>Heures de pratique: 8</p> <p>Heures d'auto-apprentissage: 6</p> <p>Heures d'évaluation: 3</p>



Numéro et titre de l'unité d'apprentissage	Unité 3 : Créativité collective II			Points ECVET
Heures totales	25			1
Résultats d'apprentissage	CONNAISSANCE	COMPÉTENCES	RESPONSABILITÉ ET AUTONOMIE	Répartition des heures d'apprentissage
Après avoir terminé cette unité, l'apprenant sera capable de	<p>K1. Décrire le processus créatif en quatre étapes de Wallas</p> <p>K2. Expliquer la dynamique de groupe dans le contexte de la créativité collective</p> <p>K3. Définir le concept de « Résolution créative de problèmes »</p>	<p>S1. Utiliser des exemples et des études de cas pour expliquer comment la “bisociation” favorise la créativité collective</p> <p>S2. Différencier la créativité individuelle de la créativité collective</p>	<p>R1. Adapter le processus créatif en quatre étapes de Wallas à un contexte spécifique</p> <p>R2. Évaluer l'impact des différentes dynamiques de groupe sur la créativité collective</p> <p>R3. Démontrer l'efficacité de la résolution créative de problèmes pour trouver des solutions aux problèmes de la vie réelle</p>	<p>Heures en face à face: 6</p> <p>Heures de pratique: 8</p> <p>Heures d'auto-apprentissage : 8</p> <p>Heures d'évaluation: 3</p>



Numéro et titre de l'unité d'apprentissage	Unité 4 : Stratégies, didactiques et méthodes favorisant la créativité collective au sein du groupe d'apprenants			Points ECVET
Heures totales	25			1
Résultats d'apprentissage	CONNAISSANCE	COMPÉTENCES	RESPONSABILITÉ ET AUTONOMIE	Répartition des heures d'apprentissage
Après avoir terminé cette unité, l'apprenant sera capable de	<p>K1. Savoir comment la gestion des talents peut améliorer la créativité collective au sein du groupe d'apprenants</p> <p>K2. Fournir des exemples de stratégies pouvant être utilisées pour favoriser la créativité collective</p> <p>K3. Décrire une gamme de méthodes d'évaluation qui peuvent être utilisées pour examiner la créativité collective</p>	<p>S1. Appliquer une gamme de stratégies pour soutenir et favoriser la créativité collective au sein du groupe d'apprenants</p> <p>S2. Sélectionner des exemples de bonnes pratiques pour favoriser la créativité collective avec le groupe d'apprenants</p> <p>S3. Tester l'efficacité d'une stratégie de Créativité Collective au sein du groupe d'apprenants</p>	<p>R1. Démontrer de manière pratique comment appliquer et améliorer la créativité collective</p> <p>R2. Évaluer les progrès des apprenants à l'aide des méthodes de créativité collective</p> <p>R3. Évaluer les exemples de bonnes pratiques en termes d'application locale parmi le groupe d'apprenants</p>	<p>Heures en face à face: 8</p> <p>Heures de pratique: 8</p> <p>Heures d'auto-apprentissage : 7</p> <p>Heures d'évaluation: 2</p>



Numéro et titre de l'unité d'apprentissage	Unité 5 : Créativité et innovation sociale			Points ECVET
Heures totales	25			1
Résultats d'apprentissage	CONNAISSANCE	COMPÉTENCES	RESPONSABILITÉ ET AUTONOMIE	Répartition des heures d'apprentissage
Après avoir terminé cette unité, l'apprenant sera capable de	<p>K1. Décrire comment surmonter les obstacles à l'innovation grâce à la créativité collective</p> <p>K2. Expliquer comment répondre aux besoins sociaux à travers le processus créatif</p> <p>K3. Souligner l'importance de la créativité collective pour l'innovation sociale</p>	<p>S1. Fournir des instructions sur l'application de l'approche de créativité collective pour surmonter les obstacles à l'innovation</p> <p>S2. Enquêter sur l'utilisation du processus créatif pour faire face aux besoins sociaux identifiés</p> <p>S3. Fournir des informations sur l'application de l'approche de créativité collective pour l'innovation sociale</p>	<p>R1. Démontrer l'efficacité de la créativité collective pour surmonter les obstacles à l'innovation</p> <p>R2. Mettre en œuvre le processus créatif approprié pour répondre aux besoins sociaux au niveau local</p> <p>R3. Comparer la créativité collective et d'autres approches utilisées dans le cadre de l'innovation sociale</p>	<p>Heures en face à face: 6</p> <p>Heures de pratique: 8</p> <p>Heures d'auto-apprentissage : 8</p> <p>Heures d'évaluation: 3</p>



Numéro et titre de l'unité d'apprentissage	Unité 6 : Gamification, arts et expérience d'apprentissage			Points ECVET
Heures totales	25			1
Résultats d'apprentissage	CONNAISSANCE	COMPÉTENCES	RESPONSABILITÉ ET AUTONOMIE	Répartition des heures d'apprentissage
<i>Après avoir terminé cette unité, l'apprenant sera capable de</i>	<p>K1. Définir l'impact motivationnel des contenus artistiques et ludiques dans l'enseignement des adultes</p> <p>K2. Décrire l'apprentissage basé sur l'art et les éléments conçus par gamification comme outils pédagogiques pour favoriser la créativité collective dans l'enseignement des adultes</p> <p>K3. Décrire la corrélation de la créativité collective et de la Gamification/les arts dans les applications de l'enseignement des adultes</p>	<p>S1. Utiliser les aspects motivationnels de la gamification et les éléments artistiques dans l'enseignement des adultes</p> <p>S2. Créer un environnement d'apprentissage en utilisant des tâches et des activités innovantes basées sur l'art pour promouvoir la créativité dans les environnements d'apprentissage</p>	<p>R1. Diriger une équipe de collègues dans l'utilisation d'éléments de gamification basés sur l'art pour favoriser la créativité collective dans l'enseignement des adultes</p> <p>R2. Évaluer les éléments de gamification et artistiques des outils pédagogiques pour favoriser la créativité collective dans l'enseignement des adultes</p>	<p>Heures en face à face: 8</p> <p>Heures de pratique: 8</p> <p>Heures d'auto-apprentissage : 6</p> <p>Heures d'évaluation: 3</p>



Numéro et titre de l'unité d'apprentissage	Unité 7 : Intégration de la gamification virtuelle pour favoriser la créativité collective pour l'innovation sociale			Points ECVET
Heures totales	25			1
Résultats d'apprentissage	CONNAISSANCE	COMPÉTENCES	RESPONSABILITÉ ET AUTONOMIE	Répartition des heures d'apprentissage
Après avoir terminé cette unité, l'apprenant sera capable de	<p>K1. Décrire les différents types de gamification (loisir, jeu, jeu sérieux, simulation, gamification) et comment cela s'applique à la gamification virtuelle</p> <p>K2. Décrire la théorie sous-jacente et connaître les faits clés sur l'application réussie de la gamification virtuelle</p> <p>K3. Rassembler des exemples de créativité collective et d'innovation sociale en combinaison avec la gamification virtuelle</p>	<p>S1. Appliquer la gamification virtuelle de manière à bénéficier de ses principaux avantages</p> <p>S2. Choisir une manière appropriée d'utiliser la gamification virtuelle dans l'apprentissage des adultes</p> <p>S3. Transférer les bonnes pratiques de créativité collective et d'innovation sociale en combinaison avec la gamification virtuelle dans une autre situation</p>	<p>R1. Former efficacement les personnes à la planification et à l'utilisation de la gamification virtuelle dans l'enseignement des adultes</p> <p>R2. Gérer un processus de créativité collective et d'innovation sociale avec l'utilisation de la gamification virtuelle dans l'enseignement des adultes</p>	<p>Heures en face à face: 8</p> <p>Heures de pratique: 8</p> <p>Heures d'auto-apprentissage : 6</p> <p>Heures d'évaluation: 3</p>

