



## CollaborArt

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

**2020-1-FR01-KA227-ADU-095520**

***Production Intellectuelle 4 : Guide pour la validation, la certification et l'accréditation de la gamification virtuelle basée sur l'art***



**T.C. İSTANBUL VALİLİĞİ**

Version:	Auteur:	Date:
V.1.2	GI	23.01.23

## Table des matières

<b>1. Présentation .....</b>	<b>3</b>
1.1 Objectif et Portée de la Guide .....	3
1.2 Contexte .....	3
1.3 Accréditation, Attestation, et validation .....	4
<b>2. Outils pour mettre en œuvre les résultats du projet en Europe .....</b>	<b>5</b>
2.1 Européen Crédit Transfert Système pour Professionnel Éducation et formation (ECVET) .....	5
2.2 Européen Qualifications Cadre (EQF) .....	5
<b>3. Résultats de l'analyse comparative européenne .....</b>	<b>9</b>
3.1 Activités de formation/d'apprentissage .....	9
3.2 Bonnes pratiques .....	17
3.3 Validation Et Accréditation .....	21
3.4 Recommandations sur les futures politiques de certification et d'accréditation .....	23
<b>4. CollaborArt Pilote Révision .....</b>	<b>26</b>
4.1 Contexte et Procédures .....	26
4.2 Structure et étapes .....	27
4.3 Rétroaction depuis Implémentations pilotes .....	28
4.4 Évaluation pilote : leçons Apprises .....	30
<b>5. conclusion et Recommandations .....</b>	<b>31</b>
<b>Références .....</b>	<b>33</b>

## 1. Introduction

### 1.1 Objectif et Portée de la Guide

Ce guide a été préparé comme le résultat principal de la production intellectuelle 4 pour CollaborArt - Fostering Collective Creativity for Social Innovation through Art-based virtual Gamification project. L'objectif de ce résultat est de fournir un document de référence avec des recommandations pour la validation, la certification et l'accréditation, destiné aux décideurs politiques, aux établissements d'enseignement, aux prestataires d'éducation des adultes, aux partenaires sociaux et autres organismes intermédiaires ; soutenir la maturation des politiques de certification et d'accréditation sur la gamification virtuelle basée sur l'art afin de favoriser la créativité collective pour l'innovation sociale dans les pays partenaires.

#### Le Guide consiste de

1. conclusion depuis le recherche à propos ECVET et CEC systèmes dans le partenaire des pays complété dans IO1 - Le programme ECVET
2. UN analyse comparative analyse sur le actuel État de le développement et possibilités futures de validation, de certification et d'accréditation sur la gamification virtuelle basée sur l'art.
3. Une évaluation de la mise en œuvre pilote de la plateforme d'apprentissage en ligne multilingue CollaborArt (IO2) et de l'application de gamification CollaborArt (IO3)
4. Quelques conclusions issues du processus de mise en œuvre pour renforcer la transférabilité potentiel de ce sortir, maximiser le connaissance et utiliser de le Projet CollaborArt résultats parmi créateurs de politiques, éducatif institutions, parties prenantes et autre potentiel utilisateurs.

### 1.2 Contexte

Le projet CollaborArt a produit un programme ECVET en gamification virtuelle basée sur l'art pour favoriser la créativité collective pour l'innovation sociale (IO1), en définissant et en cartographiant les compétences, les connaissances, la responsabilité et l'autonomie dont les enseignants de l'éducation des adultes ont besoin pour appliquer. Gamification pour favoriser la créativité collective pour l'innovation sociale. Sur ce base, il a développé le contenu de sept unités de formation sur la gamification virtuelle basée sur l'art afin de favoriser la créativité collective pour l'innovation sociale.

Ces unités de formation sont chacune divisées en sections avec un contenu d'apprentissage spécifié pour chacune et mis gratuitement à disposition sur la plate-forme multilingue d'apprentissage en ligne (IO2) en tant que ressource éducative ouverte. Dans De plus, le projet a également produit l'application CollaborArt Mobile Gamification (IO3) destinée à permettre aux utilisateurs cibles d'engager et d'impliquer les bénéficiaires cibles dans un processus d'enseignement au moyen d'une approche basée sur le jeu combinée à une fonction de défi.

Sur la base de l'état actuel de la qualification certifiée pour être universellement reconnue, IO4 vise à

explorer opportunités et options liées pour accréditation, certification et validation de compétences et compétences de adulte enseignants et formateurs pour favoriser la créativité collective pour l'innovation sociale grâce à la gamification virtuelle basée sur l'art à un nationale et Niveau européen.

### 1.3 Accréditation, Attestation, et Validation

Avant d'élaborer sur l'état actuel des opportunités de gamification virtuelle basée sur l'art dans pays partenaires, il est important d'avoir une compréhension mutuelle de l'accréditation, de la certification et validation conditions:

#### 1.3.1. Accréditation

L'agrément <sup>1</sup> signifie que le fonctionnement d'un établissement ou la prestation d'un programme particulier est autorisé par un organisme légalement habilité à le faire. L'organisme peut être un ministère du gouvernement ou un agence d'accréditation ou d'assurance qualité dédiée à la vérification des aspects de l'offre d'enseignement supérieur. L'accréditation est un processus externe. Pour l'obtenir, les établissements et les programmes doivent satisfaire conditions imposé depuis le dehors.

L'accréditation peut être accordée aux établissements ainsi qu'aux programmes, ou aux deux. Lors de l'évaluation d'un qualification, il est important pour trouver dehors quoi type de accréditation est requis dans le système le la qualification est de. L'accréditation nationale devrait être acceptée comme une preuve suffisante de la qualité de la qualification, car elle établit le lien avec les niveaux du système éducatif national et/ou avec les niveaux et apprentissage résultats de le qualifications nationales cadre.

#### 1.3.2. Certificat

La certification vérifie qu'un professionnel a satisfait à un certain ensemble de critères d'aptitudes, de compétences, d'attitudes et/ou emplois comme officiellement mesuré par un tierce personne évaluation tel comme un accrédité et autorisé agence et institution. Le résultat de le réussi certification est le certificat récompensé pour le organisation par le certification corps. Certificat en relation pour apprentissage résultats s moyens un processus de émission un certificat, diplôme ou titre d'acquis d'apprentissage attestant formellement qu'un ensemble d'acquis d'apprentissage (savoirs, aptitudes et compétences) acquis par un individu ont été évalués et validés par un organisme compétent par rapport à une norme prédéfinie. La certification <sup>2</sup> peut valider l'acquis de l'apprentissage acquis formellement, informel ou informel paramètres.

#### 1.3.3. Validation

validation <sup>3</sup> peut être défini comme un structuré processus pour en profondeur identification, évaluation et reconnaissance de connaissance et compétences ce un personne a, indépendamment de de comment ils étaient acquis . Validation est de rendre visible l'apprentissage diversifié et riche des

individus, quel que soit le lieu où cet apprentissage a eu lieu. Validation est un processus ce peut être porté dehors par différentes parties prenantes dans le secteur de l'éducation et de l'entraînement, le marché du travail et le troisième secteur. La validation comporte quatre étapes différentes : identification, Documentation, évaluation et certification. Ces étapes peuvent être mixtes et équilibrées dans différentes manières, par exemple quand le fonctionnement vers une qualification officielle, l'évaluation organisée est cruciale.

## 2. Outils pour mettre en œuvre les résultats du projet en Europe

### 2.1 Européen Crédit Transfert Système pour Professionnel Éducation et formation (ECVET)

Le système européen de crédits pour l'éducation professionnelle et l'entraînement (ECVET) <sup>4</sup> est un des outils communs de l'UE. Il est destiné à aider le transfert, la reconnaissance et l'accumulation des résultats d'apprentissage évalués de personnes visées pour atteindre une qualification et pour promouvoir à vie l'apprentissage à travers des chemins flexibles et individualisés d'apprentissage (Parlement et Conseil de l'UE, 2009). Il offre un cadre pour rendre les apprenants plus mobiles et les qualifications plus transférables, établissant des principes et des spécifications et en utilisant la législation et la réglementation nationales existantes. Ainsi, ECVET complète et se construit sur des notions et principes partagés avec le cadre européen des diplômes (EQF).

ECVET est destiné aux jeunes personnes en entreprise, à l'initiation professionnelle, à l'entraînement, à l'apprentissage, aux adultes dans la poursuite de l'entraînement et, plus en général, n'importe où, officiel, informel ou apprentissage informel.

Le but du système européen de crédits pour l'éducation professionnelle et l'entraînement (ECVET) est pour :

- faciliter la validation et la reconnaissance des compétences et des connaissances liées au travail acquis dans différents systèmes et des pays – donc ce qu'ils peuvent compter vers des qualifications professionnelles
- rendre le plus attrayant pour se déplacer entre différents pays et environnements d'apprentissage
- augmenter la compatibilité entre l'éducation professionnelle et l'entraînement (VÉTÉRINAIRE) dans différents lieux à travers l'Europe, et les qualifications qu'ils offrent
- accroître l'employabilité des diplômés de l'EFP et la confiance des employeurs que chaque EFP nécessite des compétences spécifiques et des connaissances.

### 2.2 Européen Qualifications Cadre (EQF)

**Le cadre européen des certifications (CEC)** est un cadre européen commun de référence dont le but est de rendre les qualifications plus lisibles et compréhensibles dans différents pays et systèmes. Couvrant qualifications à tous les niveaux et dans tous sous-systèmes d'éducation et entraînement, le CEC fournit un complet aperçu de qualifications dans le 39 européen des pays actuellement impliqué dans c'est mise en œuvre.

Le principal but de le CEC est pour faire qualifications plus lisible et compréhensible à travers des pays et systèmes. Ceci est important pour soutenir la mobilité transfrontalière des apprenants et des travailleurs et la mobilité tout au long de la vie. apprentissage à travers L'Europe ☒.

Le cœur du CEC est constitué de ses **huit niveaux de référence** définis en termes **d'acquis d'apprentissage**, c'est-à-dire de connaissances, compétences et autonomie-responsabilité. Les résultats d'apprentissage expriment ce que les individus savent, comprennent et sont capables pour faire au fin d'un apprentissage processus.

Chacun des 8 niveaux est défini par un ensemble de descripteurs indiquant les résultats d'apprentissage pertinents pour qualifications à ce niveau dans n'importe quel système de qualités.

	Connaissance	Compétences	Responsabilité & Autonomie
	Dans le contexte de CEC, connaissance est décrit comme théorique et/ou factuel.	Dans le contexte de CEC, compétences sont décrit comme cognitif (impliquant utilisation logique, intuitive et créative pensée) et pratique (impliquant manuel dextérité et le utiliser de méthodes, matériaux, outils et instruments).	Dans le contexte de le CEC responsabilité et autonomie sont décrit comme le capacité de le apprenant pour appliquer connaissance et compétences de manière autonome et avec responsabilité
<b>Niveau 1</b>	Basique général connaissance	Compétences de base requises pour effectuer simple Tâches	Travail ou étude sous supervision directe dans un structuré contexte
<b>Niveau 2</b>	Connaissance factuelle de base de un champ de travail ou étudiant	Des compétences cognitives et pratiques de base sont nécessaires pour utiliser les informations pour effectuer Tâches et résoudre problèmes de routine en utilisant simple règles et outils	Travailler ou étudier sous supervision avec certains autonomie

<p><b>Niveau 3</b></p>	<p>Connaissance des faits, principes, processus et notions générales, dans un domaine de travail ou étudiant</p>	<p>Une gamme de connaissances cognitives et pratiques les compétences sont nécessaires pour accomplir les tâches et résoudre des problèmes en sélectionnant et appliquer des méthodes de base, des outils, matériaux et information</p>	<p>Assumer la responsabilité de <del>bâtir</del> des tâches entravailler ou étudier; adapter propre comportement à circonstances dans résoudre problèmes</p>
<p><b>Niveau 4</b></p>	<p>Factuel et théorique connaissances en vastes contextes dans un domaine de travail ou étudiant</p>	<p>UN gamme de cognitif et pratique compétences requis pour générer des solutions à des problèmes spécifiques dans un domaine de travail ou étudiant</p>	<p>Exercer soi-gestion dans le respect des directives de travail ou étudier des contextes qui sont généralement prévisibles, mais sont soumis à changement; superviser le travail routinier des autres, prendre quelques responsabilité de la évaluation et amélioration de travail ou étude activités</p>

<b>Niveau 5</b>	Complet, spécialisés, factuels et connaissance théorique dans un domaine de travail ou l'étude et une prise de conscience des limites de ce connaissance	Une gamme complète d'outils cognitifs et des compétences pratiques sont nécessaires pour développer des solutions créatives pour problèmes abstraits	Gestion de l'exercice et la surveillance dans contextes de travail ou activités d'études où il y a de l'imprévisible changement; Révision et développer performance de soi et autres
<b>Niveau 6</b>	Connaissance avancée d'un domaine de travail ou d'études, impliquant une critique compréhension des théories et des principes	Compétences avancées, démontrant la maîtrise et l'innovation, nécessaires pour résoudre des problèmes complexes et imprévisibles problèmes dans un domaine spécialisé de travail ou étudiant	Gérer complexe technique ou activités professionnelles ou des projets, en prenant responsabilité pour prise de décision dans travail imprévisible ou contextes d'étude ; prendre responsabilité pour gérer le professionnel développement des individus et groupes
<b>Niveau 7</b>	Hautement spécialisé connaissances, dont certaines est à la pointe de connaissances dans un domaine de travailler ou étudiant, comme base pour une réflexion originale et/ou recherche Conscience critique de problèmes de connaissances dans un domaine et à l'interface entre différent des champs	Compétences spécialisées en résolution de problèmes nécessaires à la recherche et/ou l'innovation pour développer de nouveaux connaissances et procédures et à intégrer les connaissances de différents des champs	Gérer et transformer contextes de travail ou d'études qui sont complexes, imprévisible et exiger nouveau stratégique approches ; prendre responsabilité pour contribuer à connaissances professionnelles et pratique et/ou pour revoir le performances stratégiques de équipes
<b>Niveau 8</b>	Connaissance au le plus avancé frontière d'un champ de travail ou étudiant et à le interface entre champ	Le la plupart avancé et compétences spécialisées et techniques, y compris la synthèse et évaluation, nécessaire pour résoudre critique problèmes dans la recherche et/ou innovation et d'étendre et redéfinir connaissances existantes ou professionnel pratique	Démontrer substantiel autorité, innovation, autonomie, scientifique et professionnel l'intégrité et soutenu engagement pour le développement de nouvelles idées ou processus à la pointe de travailler ou étude contextes y compris recherche



### 3. Résultats de l'analyse comparative européenne

#### 3.1 Activités de formation/d'apprentissage

##### Activités menées pour promouvoir la gamification virtuelle basée sur l'art

Selon les recherches, bien que la "gamification virtuelle basée sur l'art" ne soit considérée comme un tout dans aucun des pays partenaires, elle est un peu difficile à trouver dans l'éducation des adultes, mais une éducation séparée de ces éléments est disponible dans tous les pays.

Cela nous a donné l'impression que les résultats intellectuels générés sur le thème principal du projet, la gamification virtuelle basée sur l'art, seraient utiles dans toute l'Europe, en particulier dans les pays partenaires. En ce qui concerne les opportunités existantes dans les pays partenaires sur le sujet du projet, il ne sera pas difficile de faire avancer les initiatives éducatives actuelles dans le domaine de l'art et de la gamification et de les encourager avec des composants innovants.

Lorsqu'il s'agit de mentionner les activités qui ont été menées pour promouvoir la gamification virtuelle basée sur l'art, il est possible de dire des choses similaires pour tous les pays partenaires. Les détails par pays peuvent être consultés ci-dessous.

##### France

Il existe plusieurs activités de gamification en France. Il n'y a pas de formation formelle dans ce domaine, pourtant plusieurs secteurs sont intéressés à la mettre en place. L'un est le secteur privé, en particulier le marketing. La gamification est l'une de ces nouvelles notions à la mode qui a donné naissance à des livres entiers et même à des entreprises qui s'y consacrent. Indirectement, chacune de ces nouvelles approches peut conduire à une restructuration de l'enseignement.

##### Grèce

Sans aucun doute, les arts et la gamification sont des outils essentiels dans l'éducation des adultes pour promouvoir et accroître la sensibilisation à des valeurs spécifiques. Malgré cela, nous connaissons peu de matériel sur la "gamification virtuelle basée sur l'art" dans la bibliographie grecque, car il s'agit d'un nouveau concept introduit par COVID. Les éducateurs d'adultes ont vu que les implications du COVID étaient là pour rester et se sont efforcés de conserver ce niveau d'intérêt en utilisant des activités de gamification basées sur l'art en ligne.

De nombreux départements éducatifs ou informatiques d'institutions publiques à travers le pays ont inclus des cours de gamification virtuelle dans leurs programmes au cours des cinq dernières années. Tels que les jeux numériques et l'apprentissage (<https://dmc.ionio.gr/el/808ey>) à l'Université ionienne. Même si ces cours ne sont pas destinés aux éducateurs d'adultes, les outils et les publications que ces étudiants et universitaires acquièrent peuvent être utiles.

## Irlande

L'éducation des adultes en Irlande manque de gamification virtuelle basée sur l'art. Cependant, il existe des activités de formation, des cours et des projets liés à l'art, ainsi que des offres de gamification (virtuelle). Les programmes de formation à la gamification virtuelle traitent généralement des jeux et de la conception virtuelle. Ils enseignent aux participants comment programmer des jeux (en ligne).

L'offre artistique irlandaise couvre un large éventail de formes d'art. Ils vont du street art interactif aux cours de beaux-arts. Aucune preuve claire n'a été trouvée sur les programmes ou les cours qui combinent vraiment ces facteurs.

## Espagne

Il est courant en Espagne de voir de nombreux efforts, y compris l'utilisation de la gamification dans l'éducation, en particulier chez les jeunes. Il existe également des projets pour promouvoir la ludification virtuelle basée sur l'art auprès des enfants et des adolescents (primaire et secondaire), mais aucun n'a été lancé pour la promouvoir auprès des adultes. Par conséquent, le projet Collaborart apportera une valeur ajoutée significative à nos utilisateurs car il s'agit d'un sujet qui n'a pas encore été bien étudié et mis en œuvre.

## Turquie

Bien qu'il n'y ait pas de formations ou de pratiques de gamification basées sur l'art disponibles, il existe une variété de formations pour adultes sur les principes fondamentaux de la gamification disponibles.

Dans le cas d'un établissement d'enseignement privé, par exemple, il fournit des informations sur des programmes et des applications spécifiques qui sont utilisés pour la gamification, ainsi que des titres tels que la conception motivationnelle et la gamification traditionnelle, l'avenir de la gamification et d'autres sujets connexes pour les adultes.

<https://www.mindset.com.tr/gamification-oyunlastirma-egitimi>

## Environnement et activités fournis aux enseignants pour acquérir et mettre en pratique des compétences basées sur l'art

Bien que l'éducation artistique ne soit pas au même niveau dans tous les pays, on peut facilement dire qu'elle a sa place dans les pays partenaires. Bien que les formations destinées aux enseignants soient limitées, il existe des formations qui s'adressent à tous, de sorte que les enseignants peuvent y participer.

Le fait de trouver des opportunités dans ce domaine, en particulier dans les institutions académiques telles que les universités et les centres d'art, ainsi que dans les cours privés visant le secteur des affaires, nous donne des suggestions optimistes pour aider les éducateurs d'adultes à réaliser leur plein potentiel. Le fait que, lors des phases pilotes, les éducateurs d'adultes aient accueilli favorablement les résultats obtenus dans le cadre du projet et qu'ils soient prêts à s'améliorer nous fournit des données qui vont dans ce sens, comme nous le verrons plus en détail dans la section consacrée aux résultats de la phase pilote.

On peut dire que l'Irlande se distingue des autres pays partenaires en termes d'activités menées pour fournir des environnements et des activités permettant aux enseignants d'acquérir et de mettre en pratique des compétences basées sur l'art. Les détails répartis par pays sont présentés ci-dessous.

### France

De plus en plus d'entreprises proposent des solutions numériques interactives à leurs clients. C'est le cas pour les grandes organisations qui souhaitent former leur personnel de manière ludique et interactive, ou pour les métiers qui nécessitent de visualiser le sujet (formation d'un pilote, d'un architecte...). La gamification peut également aider les entreprises à répondre à des problématiques spécialisées ou sensibles telles que la sensibilisation des salariés à la nécessité du développement durable, la présentation d'un code de conduite pour lutter contre les discriminations, etc.

Des centres de formation privés entrent désormais sur le terrain, proposant des formations à des publics variés, tels que la formation continue, les demandeurs d'emploi et la reconversion. Le bien-être au travail est un problème social autant qu'un problème de productivité. La gamification des procédures en interne est vitale pour le développement professionnel et personnel. La gamification au travail compense désormais la distance physique engendrée par le télétravail tout en améliorant l'attractivité de l'entreprise et la motivation des salariés.

### Grèce

Malheureusement, les éducateurs d'adultes ont peu d'occasions de pratiquer la gamification numérique. Certaines publications, comme l'étude post-universitaire sur la gamification pour l'éducation des adultes, fournissent des informations aux personnes intéressées, mais ce n'est pas spécifique à la gamification numérique. Un autre exemple dans le sujet est plus pertinent pour le projet car il examine comment la narration numérique et la gamification pourraient être utilisées pour enseigner aux migrants une langue

étrangère, bien que les deux ne se concentrent pas sur l'éducation des adultes.

L' Aegean University a créé un atelier intitulé "Enrichir l'enseignement à distance avec des outils numériques" pour aider les enseignants à développer des compétences numériques de base et à créer un environnement d'apprentissage moderne et engageant pour les étudiants utilisant la gamification virtuelle.

## Irlande

Le paysage éducatif irlandais montre un fort intérêt à combiner l'éducation et l'art. Avec la « Charte des arts à l'école » de décembre 2012, les départements des arts, du patrimoine, des affaires régionales, rurales et du Gaeltacht et de l'éducation et des compétences ont uni leurs forces pour promouvoir et intégrer les arts dans l'éducation.

Avant tout, deux sources doivent être mentionnées dans ce contexte :

Arts dans l'éducation - <https://artsineducation.ie>

Conseil des arts - <https://www.artscouncil.ie>

Les éducateurs d'adultes ont de nombreuses possibilités d'acquérir des compétences et des pratiques basées sur l'art.

Il existe également des formations et des programmes d'enseignement plus traditionnels qui impliquent les arts. Étant donné que les diplômes d'études (diplômés et postuniversitaires) sont classés comme des diplômes en arts, ils présentent des sujets liés à l'art à des degrés divers.

Il existe d'autres programmes axés sur les arts dans l'enseignement supérieur, tels que:

<https://www.wit.ie/courses/higher-certificate-in-arts-in-adult-and-further-education1>

<https://www.ncirl.ie/Courses/NCI-Course-Details/course/PGDEP>

<https://www.ucc.ie/en/ckd25/>

Il peut également être pertinent de mentionner les efforts cités par la National Gallery of Ireland qui a même un programme dédié pour "Adult and Lifelong Learning" ( <https://www.nationalgallery.ie/what-we-do/education-department/> formation des adultes et tout au long de la vie )

## Espagne

Les artistes emploient des idées, des méthodes et de la matière pour créer des « méthodologies d'enseignement artistique ». Incorporer l'esthétique dans le processus éducatif signifie concevoir le processus éducatif comme une structure conceptuelle esthétique. Les méthodologies d'enseignement de l'art comprennent « l'auto-expressionnisme », le DBAE et le reconstructionnisme. Toutes ces méthodes sont employées dans l'éducation artistique, en particulier pour les adultes.

Ce style d'apprentissage est fondé sur l'expérience personnelle, l'activité et la motivation. Ainsi, la méthode didactique de l'enseignement ne doit pas négliger cette question.

## Turquie

Les formateurs d'adultes pourraient obtenir cette possibilité en obtenant un diplôme à divers niveaux d'éducation formelle, malgré le fait qu'il existe plusieurs programmes de formation artistique et professionnelle pour adultes. Il existe cependant des exemples de formation d'éducateurs dans divers domaines et disciplines artistiques.

De nombreux collèges, comme les universités d'Istanbul, de Boğaziçi et d'Aydın, proposent des programmes de formation en art-thérapie de nature interdisciplinaire, ce qui est particulièrement bénéfique pour les éducateurs d'adultes.

La formation de formateurs dans divers domaines de l'art tels que le théâtre créatif et l'artisanat, qui permettra aux enseignants de recevoir des certificats dans diverses branches de l'art et d'enseigner dans des cours facultatifs dans leurs propres écoles ou centres d'éducation des adultes, est également assurée par le Ministère turc de l'éducation nationale. L'éducation, certains cours étant dispensés dans le cadre de la formation continue.

### **La disponibilité de la gamification virtuelle basée sur l'art et des contenus pertinents dans le programme**

En examinant les pays, on constate que la "gamification virtuelle basée sur l'art" n'est pas incluse dans le programme d'études officiel, mais qu'il existe des études sur ce sujet dans certains pays.

On pense que l'une des causes de l'offre éducative limitée dans ce domaine est l'absence d'un programme d'études pour la gamification virtuelle basée sur l'art dans les pays partenaires. La création d'un programme ECVET qui identifie et répertorie les compétences, les connaissances, la responsabilité et l'autonomie requises par les enseignants de l'éducation des adultes pour mettre en œuvre la gamification virtuelle basée sur l'art afin d'encourager la créativité collective pour l'innovation sociale a été la force motrice pour répondre à ce besoin dans les pays partenaires.

On peut dire qu'une telle lacune est ressentie dans les pays partenaires en ce qui concerne la disponibilité de la gamification virtuelle basée sur l'art et les contenus pertinents dans le programme d'études. Les informations ci-dessous sont présentées par pays.

## France

La gamification virtuelle basée sur l'art n'est pas incluse dans le programme de français. Le Covid-19 peut inspirer les éducateurs à créer plus de contenu pédagogique en utilisant la gamification virtuelle. Jusqu'à présent, la formation est principalement privée. De toute évidence, les acteurs de l'éducation font de plus en plus référence à l'importance de considérer le monde virtuel lors du développement d'outils pédagogiques.

## Grèce

Le cadre hellénique des certifications n'a pas officiellement introduit la gamification virtuelle dans les programmes d'enseignement pour adultes, et encore moins ceux basés sur l'art. Les premières tentatives

visant à introduire la gamification virtuelle dans des contextes éducatifs ont été déclarées principalement en 2021 (<https://dione.lib.unipi.gr/xmlui/handle/unipi/13734> )

#### Irlande

Malgré les efforts considérables déployés pour promouvoir l'éducation à l'art et vice versa, rien ne prouve que la gamification virtuelle basée sur l'art soit incluse dans les programmes d'éducation des adultes.

Il y a une référence selon laquelle les « environnements d'apprentissage virtuels » devraient être pris en compte dans le document de directive « Charte des arts dans l'éducation », déjà mentionné ci-dessus.

#### Espagne

La ludification virtuelle basée sur l'art n'est pas incluse dans les programmes d'éducation des adultes. Le projet Collaborart représentera une forte valeur ajoutée pour nos utilisateurs, car il s'agit d'un programme de formation innovant.

#### Turquie

On peut dire que la gamification virtuelle basée sur l'art n'est pas incluse dans le programme d'enseignement turc dans son ensemble. Cependant, surtout après la pandémie de Covid-19, l'apprentissage virtuel a trouvé sa place, y compris les manuels scolaires officiels.

De plus, différentes universités ajoutent des cours qui contiennent des éléments de gamification, en particulier dans leurs programmes de formation des enseignants.

<https://bausem.bau.edu.tr/egitim/egitimde-oyunlastirma-dijital-oyun.html>

## Statut actuel des enseignants adultes en possession de matériel de suivi, d'évaluation et d'éducation conçu sur la ludification virtuelle basée sur l'art

Bien que le matériel spécialement conçu pour ce travail et mis à la disposition des enseignants ne soit pas limité ou incomplet dans les pays, lorsque nous évaluons les domaines séparément, il existe des ressources spécialisées dans les pays partenaires et en particulier en Irlande, et il a été constaté que la plupart des ressources sont ouvertes à tous les utilisateurs.

Il a également été noté que les enseignants peuvent accéder aux ressources en improvisant ou en reformulant les ressources dans le domaine de la gamification virtuelle basée sur l'art, comme dans beaucoup d'autres sujets. Bien que l'ambition des éducateurs d'adultes d'en apprendre davantage soit cruciale à cet égard, on pense que le fait d'offrir aux enseignants suffisamment d'opportunités, d'informations et d'options novatrices sur le sujet les aidera également à développer leur ardeur à cet égard.

Dans l'état actuel des enseignants pour adultes en possession de matériel de suivi, d'évaluation et d'éducation conçu sur la gamification virtuelle basée sur l'art, certaines solutions ont été développées dans les pays partenaires, en particulier en Irlande, pour être mises en œuvre dans le processus d'éducation à distance dans l'éducation, comme dans de nombreuses questions post-pandémiques. Ci-dessous, les informations sont affichées par pays.

### France

Aucun matériel spécifique n'a été identifié pour la gamification virtuelle basée sur l'art pour leur utilisation dans l'enseignement des adultes. Cependant, nous pouvons trouver des matériaux qui couvrent une grande partie de ces sujets. Ce lien récapitule la start-up française impliquante et développant la gamification Les Start up gamification de France ([lespepitestech.com](http://lespepitestech.com))

Compte tenu du fait que nous n'avons pas été en mesure d'identifier des outils spécifiques dans ce domaine, il n'est pas possible de donner plus de détails sur le processus d'évaluation.

### Grèce

La plupart des centres d'éducation des adultes, par expérience, ont tenté d'intégrer certaines activités de gamification basées sur l'art qu'ils avaient employées dans des contextes physiques en les adaptant aux besoins de la distance en ligne.

### Irlande

Les matériaux spécifiques n'ont pas identifié ceux qui sont conçus pour la gamification virtuelle basée sur l'art pour leur utilisation dans l'enseignement des adultes. Nous n'avons pas non plus identifié de documents spécifiquement conçus par des organisations ou des parties prenantes irlandaises.

Cependant, il existe des documents qui couvrent des parties de ces sujets.

En matière de gamification (virtuelle), de nombreux outils sont disponibles en ligne. (voir <https://yukaichou.com/gamification-examples/top-10-education-gamification-examples/>)

Une source d'inspiration utile est le site Google Arts & Culture qui a un sous-site spécifique qui inclut des jeux <https://artsandculture.google.com/project/games>

Nous pouvons souligner deux sources identifiées grâce à nos recherches pour l'Irlande :

Les salles d'apprentissage - <https://thelearningrooms.com/infographic-gamify-your-elearning-with-these-7-techniques/>

Europass Teacher Academy Irlande - <https://teachertraining.ie/course/effective-tools-for-e-learning-for-schools/>

Esus E-learning - <https://www.esus.ie>

### Espagne

Les enseignants/formateurs de l'éducation des adultes manquent de ressources de gamification virtuelle basées sur l'art. Ils enseignent uniquement l'art. De cette manière, les méthodes d'enseignement basées sur l'art s'efforcent de fournir aux adultes des connaissances artistiques. Mais il existe des méthodes d'enseignement basées sur l'art pour les matières non artistiques. Ces dernières méthodologies visent à favoriser la créativité. L'art en classe présente plusieurs avantages pour les élèves. Il existe également de nombreuses recherches sur les avantages de la gamification dans l'apprentissage. Les matériaux CollaborART combinent ces deux façons d'utiliser la gamification et l'art dans l'apprentissage.

Les méthodes d'enseignement et d'évaluation évoluent. L'épidémie a permis la formation en ligne, et c'est tout le processus d'apprentissage qui est modifié. La méthode d'évaluation des résultats d'apprentissage a également changé. Au-delà des examens traditionnels sur papier, les progrès technologiques et la nécessité d'une évaluation à distance ont créé de nouvelles approches pour analyser les résultats de la formation. La gamification dans l'évaluation se généralise. De nombreuses applications ont été développées pour évaluer les élèves à l'aide de jeux de questions qui leur permettent de tester leurs connaissances acquises tout au long de l'enseignement.

### Turquie

En particulier, bien qu'il n'y ait pas de matériel au sens de la gamification virtuelle basée sur l'art, il est possible de commenter les éléments qui y sont inclus.

Considérés isolément, on peut dire que les enseignants ont les opportunités nécessaires pour les environnements d'art, de gamification et d'apprentissage virtuel. Les institutions publiques et les établissements d'enseignement privés offrent des opportunités à leurs formateurs. Surtout lorsqu'il s'agit d'enseignants ou de formateurs, les évaluations basées sur les performances sont utilisées dans les



domaines indiqués ainsi que dans toutes les matières qui nécessitent des compétences.

### 3.2 Bonnes pratiques

#### Exemples de bonnes pratiques pour promouvoir l'enseignement Gamification virtuelle basée sur l'art

Lorsque nous abordons la question des bonnes pratiques, nous constatons qu'il existe de nombreux exemples dans tous les pays. En particulier à notre époque où l'éducation est de plus en plus numérique, le fait que la plupart de ses ressources soient disponibles en ligne peut être considéré comme une opportunité. En outre, l'adoption et le soutien des ressources ou des pratiques de formation proposées par les entreprises peuvent être considérés comme des preuves du soutien que peut apporter le secteur des entreprises à cet égard.

Sachant que la gamification peut être ajoutée à toutes les opportunités et à tous les cadres éducatifs, on peut penser qu'il existe de nombreuses possibilités à cet égard dans les pays partenaires. Il est essentiel de toujours garder à l'esprit que les apprenants de l'éducation des adultes - en particulier dans les groupes plus âgés - peuvent être encouragés et inspirés par des activités de gamification, ce qui est l'un des aspects innovants du projet CollaborArt.

En ce qui concerne les exemples de bonnes pratiques pour promouvoir l'enseignement de l'art basé sur la gamification virtuelle, la Turquie, l'Irlande et la Grèce contiennent de nombreuses applications de différents points de vue. Les détails répartis par pays sont présentés ci-dessous.

#### France

La gamification est largement utilisée depuis des années dans la formation et l'éducation via les quiz, l'e-learning et les jeux sérieux. Les jeux se sont également avérés utiles dans le marketing et les ventes, aidant à gagner ou à fidéliser des clients. Le système des "miles", bien connu des compagnies aériennes qui l'utilisent depuis de nombreuses années, fonctionne toujours puisqu'il s'est largement répandu dans les télécommunications ou les entreprises de confection. Cet exemple montre comment le jeu avec les consommateurs peut être une tactique de marketing. La santé est un autre secteur phare de la gamification. La gamification est actuellement en plein essor dans le secteur de la santé. Le jeu en ligne est utilisé pour la formation des professionnels de la santé, la prévention, l'éducation des patients et même les soins.

Dans les études humaines, la gamification profite davantage à l'image de marque et au recrutement qu'à la formation. L'Oréal a lancé "Reveal by L'Oréal" en 2010 pour recruter des stagiaires dans le monde entier. Des étudiants du monde entier peuvent rejoindre le site et découvrir les métiers du Groupe, se tester et pratiquer.

Mc Donalds vient de lancer son jeu "World of Good" pour aider les employés à mieux connaître la marque Mc Donalds et les objectifs du Groupe. Pour devenir des ambassadeurs de la marque McDonald's, les employés sont invités à en savoir plus sur leur employeur grâce à ce jeu.

Les personnes les plus impliquées dans le processus sont récompensées. Pour tenir les employés informés et motivés.

## Grèce

La nécessité d'intégrer la gamification virtuelle basée sur l'art est nouvelle en Grèce, et des projets/bonnes pratiques devraient démarrer prochainement. La liste ci-dessous répertorie les projets IASIS qui se concentrent sur les domaines de la gamification virtuelle basée sur l'art.

**GVETS** : Afin d'améliorer la capacité et le rôle des nouveaux professionnels travaillant avec des enfants en situation de migration, le GVETS a développé un programme interdisciplinaire de renforcement des capacités utilisant la gamification. La nouvelle méthode pédagogique de gamification sera utilisée car ses possibilités sont parfaitement alignées sur les besoins de formation des travailleurs sociaux. La ludification de la formation professionnelle en matière de pension alimentaire pour enfants nécessite l'expérimentation, la résolution de problèmes, la communication et le réseautage, la pensée critique, la contextualisation et la transférabilité des connaissances.

**ReStory** : L'objectif de ReStory est de donner aux soignants des outils de gamification basés sur l'art pour impliquer les personnes âgées. Fournir aux aidants un outil utile qui les aide à améliorer leurs services, à accroître leurs connaissances et leurs capacités et à gagner en confiance dans la gestion de projets futurs. Pendant le pilotage, 140 soignants participeront au programme et amélioreront leurs compétences. Après la formation basée sur le programme du projet, les soignants auront l'opportunité d'utiliser un outil pratique qui les aidera à aider leurs bénéficiaires (utilisateurs finaux du projet), les seniors, à créer leurs propres histoires et à les recréer en travaillant ensemble à travers les techniques des moyens artistiques. Vous pouvez en savoir plus : <https://restorytocare.eu/about-us/>

**Actin'Youth** : L'objectif principal d'ACTin'Youth est de former des animateurs de jeunesse aux compétences interculturelles en utilisant des méthodes théâtrales pour créer des ateliers de théâtre locaux pour les jeunes de divers horizons culturels en danger de marginalisation sociale.

Les compétences en communication interculturelle et les approches innovantes pour impliquer les groupes défavorisés ou sous-représentés seront améliorées grâce à des méthodologies théâtrales et à des cercles de narration.

Les ateliers de théâtre offrent un cadre chaleureux et engageant aux jeunes participants pour améliorer leurs compétences globales en communication, en travail d'équipe et en empathie, ainsi que pour développer les 9 compétences Lifecomp (2020). Les participants aux ateliers de théâtre deviendront de «jeunes acteurs interculturels pour l'inclusion sociale», acquérant confiance, motivation et compréhension des valeurs européennes et des diverses cultures. De plus, une plateforme virtuelle permettra à tous les participants de s'engager, de partager des idées et du matériel, et de créer une performance numérique finale.

Outre ce qui précède, nous avons constaté que les chercheurs du Département de marketing et de communication utilisaient des techniques de gamification basées sur l'art en ligne pour les étudiants universitaires. Ils ont utilisé l'application Atrivity, un jeu mobile social avec un apprentissage de base, des

quiz et des défis. Le logiciel sélectionne les questions les plus appropriées pour chaque joueur en temps réel en fonction de leurs réponses précédentes. Les résultats de cette étude montrent que lorsqu'il est planifié et exécuté efficacement, l'apprentissage assisté par la technologie peut mener à un apprentissage significatif. Pour en savoir plus : <https://www.aueb.gr/el/opanews/i-paihnidopoiisi-stin-ypiresia-tis-mathisis>

## Irlande

En ce qui concerne les bonnes pratiques, l'Irlande doit également segmenter les sujets car une approche combinée telle que poursuivie par le projet CollaborArt semble être particulière et unique. Certains des exemples sont déjà cités ci-dessus.

### **Plateforme arts et éducation :**

<https://artsineducation.ie/>

### **Conseil des arts**

<https://www.artscouncil.ie/home/> (enseignement supérieur) cours pour les arts dans l'éducation

<https://www.ncirl.ie/Courses/NCI-Course-Details/course/PGDEP>

[https://www.nuigalway.ie/courses/adult-and-continuing-education-courses/training-education.html#course\\_overview](https://www.nuigalway.ie/courses/adult-and-continuing-education-courses/training-education.html#course_overview)

<https://www.wit.ie/courses/higher-certificate-in-arts-in-adult-and-further-education1>

<https://www.ucc.ie/en/ckd25/>

### **Cours centrés sur l'art**

<https://www.ncad.ie/continuing-education/cead-apply/>

<http://adulthoodeducationcentre.ie/courses/art-craft-and-design>

<http://www.mayfieldarts.ie/adult-education/>

<https://www.adulthoodeducationireland.ie/art.html>

### **Art et formation des adultes et tout au long de la vie**

<https://www.nationalgallery.ie/what-we-do/education-department/adult-and-lifelong-learning>

### **Politiques et directives gouvernementales**

<https://artsineducation.ie/wp-content/uploads/Arts-In-Education-Charter1.pdf>

### **Culture 2025**

[https://artsineducation.ie/wp-content/uploads/culture\\_2025\\_framework\\_policy\\_document.pdf](https://artsineducation.ie/wp-content/uploads/culture_2025_framework_policy_document.pdf)

<https://publicart.ie/main/directory/>

### **Cours de gamification/game design**

[https://mintedu.eu/index.php?op=course\\_detail&idCourse=31](https://mintedu.eu/index.php?op=course_detail&idCourse=31)

<https://www.tudublin.ie/study/undergraduate/courses/game-design-tu984/>

[https://hub.ucd.ie/isis/!W\\_HU\\_MENU.P\\_PUBLISH?p\\_tag=MODULE&MODULE=MIS29080](https://hub.ucd.ie/isis/!W_HU_MENU.P_PUBLISH?p_tag=MODULE&MODULE=MIS29080)

<https://www.colaisteide.ie/5M2146-QQI-Level-5-Major-Award-Design>

## Espagne

Il existe divers exemples de gamification virtuelle basée sur l'art en action. Les applications d'étude musicale comme NoteRush et Rhythm Lab utilisent la gamification pour aider les élèves à améliorer leurs capacités

comme la lecture des notes et le rythme. Le projet AulaVirtualMusica a développé un système d'enseignement du langage musical dans les conservatoires. Chaque élève dispose d'un livre avec des portées pour le cours et peut accéder aux exercices sur [aulavirtualmusica.com](http://aulavirtualmusica.com) avec une licence personnalisée. Cours, auditions, théorie, rythme et jeux.

AulaVirtualMusica a été créé par Cristóbal Navarro et Sergi Rajadell de l'école de musique Canet d'en Berenguer.

La gamification virtuelle est une ressource utile dans l'enseignement à distance car elle enrichit l'expérience d'apprentissage. D'autres applications de la gamification basée sur l'art dans l'éducation des adultes existent. La Faculté des Beaux-Arts de l'Université de La Laguna a développé un jeu numérique interactif pour améliorer le maniement professionnel de l'appareil photo. Au cours de ces années, il a été constaté que les élèves ne conservent pas le maniement professionnel de l'appareil photo numérique d'une année sur l'autre. Pour cela, la plateforme Genially a construit un jeu numérique interactif accessible depuis n'importe quel appareil. Le jeu comprend des activités qui nécessitent l'utilisation d'un appareil photo numérique et intègre des informations sur le parcours. Parfois, la gamification est aussi simple que d'appliquer des ressources techniques à l'instruction. L'utilisation des appareils des élèves pour rechercher et réviser le programme d'études est une technique permettant d'impliquer activement les élèves dans la salle de classe. Les smartphones, les tablettes ou les ordinateurs personnels des étudiants sont utilisés dans l'apprentissage mobile. en classe

## Turquie

Lorsque les éléments du sujet sont considérés indépendamment des autres, il est possible de rencontrer une grande variété d'applications.

Il y a un exemple où une initiative d'éducation traite des éléments de gamification en termes de monde des affaires. Exemples de gamification dans le monde des affaires et des ressources humaines

<https://www.iienstitu.com/blog/insan-kaynaklarinda-oyunlastirma-ornekleri>

Le projet YKB Kent, un projet d'une banque privée opérant en Turquie, est un exemple de gamification qui réduit les coûts tout en développant d'importantes compétences managériales, et a reçu plusieurs prix dans le domaine : [https://blog.uzakyakin.com/dijitalogrenme/oyun -tabanli-ogrenmeyle-bankacilik/](https://blog.uzakyakin.com/dijitalogrenme/oyun-tabanli-ogrenmeyle-bankacilik/)

Un article sur l'utilisation de l'environnement de réalité virtuelle dans l'éducation artistique <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2002487>

Cours de formation professionnelle artistique de la municipalité métropolitaine d'Eskişehir (ESMEK), la relativement grande et appelée « ville accueillante pour les étudiants » de Turquie, ces cours appartiennent à la municipalité d'Eskişehir, où des cours de formation professionnelle basés sur l'art sont dispensés aux adultes. Les adultes diplômés peuvent à la fois acquérir des compétences artistiques et apprendre un métier et créer leur propre entreprise. Il est également possible de rencontrer des exemples similaires dans de nombreuses villes. <https://esmek.eskisehir.bel.tr/>

Une initiative privée appelée « TAG » enseigne aux éducateurs d'adultes comment créer et gérer des classes

virtuelles. Les diplômés ont la possibilité d'augmenter leurs compétences en obtenant un certificat d'instructeur virtuel. <https://www.taurusgroup.org/tr/sanal-sinif-egitimleri>

À l'ère de l'industrie 4.0, NSocialTR encourage la gamification en réalité virtuelle et la formation interactive des employés. Le projet définit la gamification comme une méthode permettant de modifier le comportement à long terme des participants grâce aux principes de conception de jeux. Un programme, par exemple, simule un scénario d'entretien tendu et permet aux utilisateurs de s'entraîner.

<https://www.nsocialtr.com/vr-is-egitimi-sanal-gerceklik-oyunlastirma-interaktif-calisan-egitimi.html>

### 3.3 Validation et accréditation

#### **Programmes de certification ou de validation au niveau national pour soutenir la gamification virtuelle basée sur l'art dans l'éducation des adultes**

La question de la validité et de l'accréditation est peut-être l'une des questions les plus stériles dans les pays. La nécessité d'être un domaine qui devrait être appliqué par les décideurs de l'éducation formelle peut être citée comme une raison pour cela. Bien que l'apprentissage tout au long de la vie ait sa place dans les programmes de tous les pays, nous pouvons dire que l'Espagne, l'un des pays partenaires, se distingue des autres pays à cet égard, même s'il y a des problèmes en termes de mise en œuvre.

Nous pensons que ce document produit dans le cadre du projet est un formulaire de recommandation important sur le sujet de la gamification virtuelle basée sur l'art dans les centres d'éducation des adultes et d'apprentissage tout au long de la vie, sur la validation et l'accréditation dans les pays partenaires, destiné aux décideurs politiques. En outre, la consultation des études et des activités menées sur ce sujet offre un aperçu crucial de la manière dont le défi peut être relevé dans les pays partenaires.

Il convient de noter que l'Espagne dispose de réglementations sur différents aspects à cet égard. Les détails répartis par pays sont présentés ci-dessous.

#### France

Concernant le niveau français, nous n'avons pas identifié de programmes couvrant l'ensemble du périmètre couvert par le projet CollaboArt. A ce stade toutes les initiatives impliquées et structurées autour du champ de la gamification concernent le secteur privé (entreprises et certains centres de formation dispensant des formations sur le numérique et l'informatique).

#### Grèce

Il n'y a pas de programmes de certification ou de validation au niveau national selon nos recherches.

#### Irlande

Tout au long de notre recherche au niveau national, nous n'avons identifié aucun programme couvrant

l'ensemble du champ couvert par le projet CollaborArt de gamification virtuelle basée sur l'art dans l'éducation des adultes. De ce fait, nous ne pouvons fournir aucune référence concernant les programmes de certification et de validation.

Cette circonstance représente une opportunité pour le projet et ses résultats puisqu'il aborde un créneau très particulier. En même temps, c'est un défi parce qu'il n'y a pas de points de référence clairs.

### Espagne

Le cadre national des certifications pour l'apprentissage tout au long de la vie a déjà été élaboré par les autorités espagnoles : le cadre espagnol des certifications (« Marco Español de Cualificaciones », MECU). Cependant, le cadre n'est pas encore opérationnel en raison de son manque de mise en œuvre pratique. Il entend relier et coordonner divers sous-systèmes d'éducation et de formation, y compris les qualifications obligatoires, postsecondaires et supérieures, ainsi que les mécanismes d'intégration des processus d'apprentissage non formel et informel.

La base juridique pour la mise en œuvre du MECU est le décret royal 1027/2011, qui définit les niveaux et les descripteurs de niveau pour référencer le MECU aux niveaux du CEC. Ce cadre juridique est encore en cours de développement et d'extension, par exemple avec le décret royal 22/2015 relatif à l'enseignement supérieur.

Les qualifications nationales ont été attribuées à des niveaux de MECU sur la base de trois critères :

- a) Comparabilité des descripteurs de type de qualifications définis dans les résultats d'apprentissage et les descripteurs de niveau MECU
- b) Mise en œuvre de l'assurance qualité commune dans l'enseignement supérieur et dans l'EFPP
- c) Consultation publique avec les organismes impliqués dans la conception, l'attribution et l'utilisation des qualifications dans un domaine respectif

La loi organique 8/2013 pour l'amélioration de la qualité de l'éducation (LOMCE) a été élaborée conformément aux objectifs de la mise en œuvre du CNC. Cette loi vise à améliorer la qualité et à promouvoir l'apprentissage tout au long de la vie, la mobilité et la cohérence du système national conformément aux normes internationales. En ce sens, tous les programmes-cadres devraient inclure les résultats d'apprentissage standard et mesurables.

Le CNC espagnol a adopté un cadre à 8 niveaux compatible avec le CEC couvrant tous les principaux types de certifications. En fait, le NQF espagnol a la même échelle que le CEC, où 1 est le plus bas et 8 le plus élevé. Les quatre niveaux les plus élevés sont également compatibles avec le cadre espagnol des qualifications pour l'enseignement supérieur, basé sur les descripteurs de Dublin.

### Turquie

Si les formations reçues dans ce domaine disposent d'un service de certificat reconnu et valide dans le système éducatif turc, les utilisateurs peuvent donner des cours, créer une entreprise et acquérir de nouvelles compétences avec ce document. Pour le monde des affaires, les services de certificats contribuent positivement aux CV des utilisateurs

### 3.4 Recommandations sur les futures politiques de certification et d'accréditation

#### Recommandations spécifiques aux pays sur la certification et les accréditations

Lorsque nous prenons en compte les commentaires recueillis auprès des partenaires, nous pouvons voir les suggestions suivantes dans une liste.

- De solides initiatives de diffusion seront nécessaires pour promouvoir le projet et la philosophie de la gamification par l'art. Les acteurs nationaux tels que les universités et les instituts de formation seront importants, en particulier dans les domaines des arts, de l'éducation et de l'éducation des adultes.
- Le cadre de qualifications doit reconnaître de toute urgence la gamification virtuelle basée sur l'art dans les programmes nationaux d'éducation des adultes dans les pays partenaires.
- Les groupes d'éducation des adultes et de formation professionnelle peuvent collaborer pour produire des programmes conjoints de formation des formateurs et des éducateurs.
- Les universités conçoivent des projets éducatifs Erasmus + pour produire des matériels de gamification virtuelle. Les résultats du projet peuvent être intégrés dans un programme de formation artistique ou éducative existant. Des cours en ligne sur la gamification seront dispensés dans les départements d'éducation des universités publiques.
- Les résultats d'apprentissage basés sur des unités qui peuvent être accumulés et transférés mais qui ne donnent pas droit à des points de crédit. Conformément aux principes et aux spécifications techniques d'ECVET, un système approprié de transfert de crédits permettant l'apprentissage non formel et informel doit être développé.
- Pour accroître la durabilité du projet, les annonces et les communications doivent être faites avec soin, la disponibilité des outils qui peuvent répondre à un tel besoin doit être élargie en prenant l'avis des parties prenantes lors des événements à organiser.
- Il est important de créer de nouvelles opportunités de formation en renforçant les points forts des études existantes sur la gamification virtuelle basée sur l'art.
- Le programme ECVET, qui comprend des heures d'apprentissage allouées pour chaque unité de compétences, et ses aspects de connaissances, de compétences et de responsabilité et d'autonomie à adopter par les enseignants de l'éducation des adultes au niveau national et européen, fournira des moyens visant à faciliter et à améliorer le transfert et la reconnaissance des résultats d'apprentissage dans la gamification virtuelle basée sur l'art afin d'encourager la créativité collective pour l'innovation sociale. En outre, on pense que le profil professionnel créé sur ce sujet constituera la base du futur processus de reconnaissance, de vérification et de certification.

Des recommandations spécifiques à chaque pays sont données ci-dessous.

#### France

Il sera important de poursuivre de fortes actions de diffusion afin de promouvoir le projet et le principe de gamification par l'art. Pour donner suite au benchmarking il apparaît qu'il y a un manque de structuration de l'offre pédagogique pour le public et le système éducatif.

Il sera important d'inclure les acteurs nationaux tels que les universités et les centres éducatifs, particulièrement impliqués dans les arts, l'éducation et l'éducation des adultes. Le principe de gamification doit être compris comme un véritable outil pédagogique et s'inscrire dans le programme scolaire français.

### Grèce

1. Il est urgent de répondre aux implications du COVID et à cette nouvelle ère de l'enseignement à distance en reconnaissant officiellement la gamification virtuelle basée sur l'art dans les programmes nationaux d'éducation des adultes par le cadre hellénique des qualifications.
2. Les départements d'éducation des universités publiques doivent introduire des cours sur la ludification en ligne pour former les étudiants universitaires.
3. Les organisations d'EFP et d'adultes peuvent travailler ensemble et développer des programmes de formation communs pour former leurs formateurs et éducateurs.
4. Les établissements d'enseignement pour adultes créent des synergies et conçoivent des projets éducatifs Erasmus + pour développer du matériel de gamification virtuelle

Le projet CollaborArt est la première étape dans l'introduction d'outils et d'activités de gamification virtuelle dans le contexte grec, permettant à HQF d'intégrer les résultats ou certains aspects dans le programme national.

### Irlande

Il sera crucial de poursuivre de solides activités de diffusion afin de promouvoir le projet et ses résultats. Le fait que ce projet aborde un sujet de niche peut être mis à profit.

Les résultats du projet peuvent être intégrés dans un programme de formation existant dans le domaine de l'art et/ou de l'éducation (dans la formation des adultes ou la formation continue) ou peuvent être étendus à un programme autonome. Si tel est le cas, il faudrait une conception conforme au NQF soit/et au CEC.

Nous recommandons d'inclure les acteurs nationaux tels que les universités, les établissements d'enseignement, particulièrement familiarisés avec le thème des arts, de l'éducation et de l'éducation des adultes, ainsi que les plateformes multiplicatrices telles que "Arts in Education" ou "Arts Council" dans les efforts de diffusion nationale.

### Espagne

Le concept d'acquis d'apprentissage est nouveau en Espagne et n'est pas communément accepté. Le CNC espagnol définit des niveaux en termes de connaissances, d'aptitudes et de compétences. Ils ont été inspirés par les descripteurs de niveau EQF mais adaptés au contexte national. Le niveau de mise en œuvre varie selon les sous-systèmes, l'EFP étant le plus développé et le plus élaboré. Le système de qualification de l'EFP est défini par la loi organique 5/2002 sur les qualifications et la formation professionnelle. Ce système est géré par plusieurs institutions, parmi lesquelles l'Institut national des qualifications (INCUAL) définit le Catalogue national des normes professionnelles. Ce catalogue est la référence pour l'élaboration de programmes d'EFP par le ministère de l'Éducation, de la Culture et des Sports en I-EFP ; et le ministère de



l'Emploi et de la Sécurité sociale en C-VET. Les deux principales filières d'EFP en Espagne sont :

- Programmes I-VET, qui conduisent à l'obtention de diplômes officiels d'EFP. I-VET comprend des programmes d'EFP officiels intermédiaires et supérieurs d'environ 2 000 heures, compatibles avec 120 ECTS.
- Programmes C-VET, qui conduisent à l'attribution de certificats de normes professionnelles.

Le système espagnol d'EFP a mis en œuvre tous les principes ECVET, à l'exception des points de crédit. Les certifications EFP sont exprimées en acquis d'apprentissage et la plupart des certifications I-VET ont été mises à jour depuis 2013. De nombreuses institutions et organisations espagnoles ont participé aux initiatives et programmes ECVET, cependant, le système de crédits ECVET n'est pas encore mis en œuvre. Le ministère espagnol de l'éducation promeut sa mise en œuvre en collaboration avec les gouvernements régionaux. ECVET est mis en œuvre :

- Le niveau supérieur des programmes officiels d'EFP est aligné sur le processus de Bologne et est compatible avec l'ECTS
- Les diplômes officiels intermédiaires d'EFP et les certificats professionnels sont basés sur des unités. Cela signifie l'acquisition d'unités d'acquis d'apprentissage, qui peuvent être accumulées et transférées, mais sans points de crédit. Ce système basé sur des unités prend en charge le processus de validation de l'apprentissage non formel et informel. L'Espagne dispose donc d'un système de transfert de crédits compatible avec les principes et les spécifications techniques d'ECVET.

Le concept d'ECVET est largement méconnu des enseignants et formateurs officiels de l'EFP. Les institutions espagnoles ont travaillé sur ECVET au sein de la structure administrative. Par conséquent, le développement normatif et la politique d'information et de formation n'ont pas encore eu lieu dans l'EFP. Ce travail normatif et informatif a été effectué avec ECTS, et en fait, le niveau supérieur des programmes officiels d'EFP attribue généralement 120 ECTS.

## Turquie

De jour en jour, l'art, la gamification et les environnements virtuels se retrouvent de plus en plus dans le cursus. Nous pensons que le projet CollaborArt contribuera davantage à ce domaine grâce à ses productions intellectuelles et ses activités multiplicatrices. Nous sommes sûrs que le programme Ecvet, qui est la sortie intellectuelle 1, comblera très bien le vide dans ce domaine.

## 4. CollaborArt Pilote Examen

### 4.1 Contexte et Procédures

Cette revue, réalisée par le gouvernement indien, résume les résultats et les conclusions des deux phases pilotes de CollaborArt Multilingual e-Learning Platform (IO2) et CollaborArt Gamification App (IO3) contenant les contenus de formation basés sur celles-ci. Les deux phases de pilotage ont été mises en œuvre dans le cadre d'IO4 : Guide pour la validation, la certification et l'accréditation de la gamification virtuelle basée sur l'art. L'examen se concentre sur le résultats de le pilote implémentations, leur impact sur les éducateurs d'adultes et leurs apprenants dans le contexte de la gamification virtuelle basée sur l'art adulte éducation et formation, quoi travaillé bien et leçons apprises.

L'examen couvre les deux mises en œuvre pilotes réalisées en France, en Grèce, en Turquie, en Espagne et en Irlande. Le suivi et évaluation de les deux pilote implémentations était fait avec le proposé pilote méthodologies fournies par le GOI.

#### *Méthodologies pilotes et Instruments d'évaluation pour le Pilotage*

Le pilote méthodologies étaient développé basé sur le Kirkpatrick Modèle de Évaluation <sup>5</sup>, un de le la plupart utilisé modèles d'analyse et d'évaluation des résultats et de l'efficacité des programmes de formation et d'éducation considérant qu'il prend en compte tout style de formation, tant informel que formel, pour déterminer basé sur les aptitudes sur quatre niveaux critère y compris *Réaction*, *Apprentissage*, *Comportement*, et *Résultats*.

Sur la base de ce Modèle, CollaborArt a adopté une évaluation non linéaire et formative considérant que l'apprentissage et mise en œuvre processus devrait être aussi évalué donc ce le Partenariat peut ont suffisant rétroaction pour la reconnaissance et la validation. En conséquence, les outils d'évaluation suivants ont été conçus utiliser dans les deux phases pilotes :

1. La feuille de réaction a été conçue pour l'évaluation des deux premiers niveaux, Réaction et Apprentissage, en Modèle de Kirkpatrick. L'outil a été créé avec une approche centrée sur l'apprenant et axée sur les adultes. L'expérience des enseignants et des formateurs concernant les objectifs de formation, le matériel d'apprentissage et l'apprentissage résultats couverts dans le apprentissage en ligne plateforme.

2. Le questionnaire sur l'expérience a été conçu dans le but de surveiller le comportement et Niveau de résultats dans le modèle de Kirkpatrick interrogeant les enseignants et formateurs adultes sur leur expérience dans appliquer le personnalisé cours et applications dans leur enseignement environnement.

## 4.2 Structure et étapes

### Pilote Organiser 1

Plateforme d'apprentissage en ligne multilingue CollaborArt (IO2) et application de gamification CollaborArt (IO3) basées sur le programme et le contenu de la formation. Les participants ont été engagés dans la plate-forme d'apprentissage en ligne multilingue et l'application Gamification à différents niveaux de profondeur. Tester la plateforme, le cursus CollaborArt était aussi présenté pour donner un clair idée du sol de entraînement Contenu sur le apprentissage en ligne plateforme. Le les participants de l'étape pilote 1 ont été présentés avec les caractéristiques et les opportunités à la fois de l'apprentissage en ligne plateforme et l'application Gamification expliquer. Pendant le pilote, ils étaient aussi encouragés pour signe pour le \_ apprentissage en ligne plateforme et découvrez l'application Gamification. Celle-ci devait produire à la fois la validation de la plateforme e-learning et des contenus de formation et introduire les compétences nécessaires à la deuxième étape au cours de laquelle le personnalisé apprentissage en ligne modules et apprentissage personnalisé les applications étaient créé.

### Pilote Organiser 2

Au cours de cette étape, les enseignants et formateurs adultes ont été soutenus et guidés pour utiliser leur propre apprentissage en ligne personnalisé. Leçon, applications, et des exercices pour promouvoir innovation sociale en utilisant Plateforme d'apprentissage en ligne multilingue CollaborArt (IO2) et application de gamification CollaborArt (IO3). Cette étape a permis aux participants de personnaliser les leçons selon pour les besoins de leurs apprenants et a donné autonomie et la flexibilité.

Dans ajout, le besoin pour numérisation et utiliser d'en ligne outils étaient aussi ressenti surtout le processus post-covid. Considérant qu'au début du projet, il a été constaté que les éducateurs d'adultes avaient besoin de compétences et de ressources pour utiliser pleinement les technologies NUMÉRIQUES pour l'apprentissage VIRTUEL en ligne et à distance. En tant que l'un des objectifs du projet, le pilotage a apporté des contributions importantes pour "améliorer et développer l'acquisition de compétences numériques par les enseignants de l'éducation des adultes dans la gamification virtuelle basée sur l'art, au moyen d'outils et de solutions numériques innovants sur mesure". Cette situation a également mis en évidence la pertinence des outils en ligne et mobiles de CollaborArt pour répondre aux demandes d'accélération de transformation numérique dans éducation secteur.

### 4.3 Rétroaction depuis Implémentations pilotes

Les données recueillies à l'aide des outils d'évaluation pour les deux mises en œuvre pilotes ont été résumées et présentées par le pilotage établissements partenaires.

#### *Organiser 1*

Les participants ont trouvé le contenu de la formation facile à comprendre et essentiel pour développer leurs compétences en tant qu'enseignants et formateurs d'adultes. Selon les rapports d'évaluation, les modules d'apprentissage en ligne de CollaborArt ont aidé les participants à améliorer leur compréhension de la gamification virtuelle basée sur l'art pour l'innovation sociale, à savoir que le contenu de la formation a été jugé utile.

Les participants étaient aussi impressionnés avec la personnalisation et la flexibilité de l'apprentissage en ligne CollaborArt plateforme et Application de gamification, qui peut être particulièrement utile pour rencontrer l'apprentissage diversifié des besoins et pour ont différents matériaux conçus par des collègues éducateurs d'adultes.

Les participants ont facilement navigué l'apprentissage en ligne plateforme et explorer le contenu développé par Consortium CollaborArt. D'autre part, bien que l'utilisation de la plateforme d'apprentissage en ligne multilingue CollaborArt ait été initialement difficile pour eux, selon les données collectées, la majorité des utilisateurs cibles ont déclaré que la plateforme d'apprentissage en ligne est facile à utiliser et facile à naviguer.

- Même certains enseignants ont déclaré que leur attente n'a pas été satisfaite, ce qui peut être dû à la courte durée du pilotage, cependant, on peut dire qu'ils sont fortement d'accord sur le fait que le contenu de la formation est adapté aux objectifs.
- Ils sont également tout à fait d'accord pour dire que la plateforme d'apprentissage en ligne et l'application de gamification sont faciles à utiliser et peuvent facilement être intégrées à leurs cours.
- L'un des sujets sur lesquels ils sont fortement d'accord est le processus de pilotage, la représentation des résultats du projet et le style de livraison.
- Bien qu'ils aient évalué leurs connaissances sur les concepts liés au projet et les conceptions d'environnements d'apprentissage comme considérablement modérées, il y a eu une amélioration significative après le pilotage. Cela implique que le processus de pilotage sert non seulement de processus de disponibilité des résultats, mais aussi d'entretiens avec des groupes de discussion et d'analyse des besoins.

- Les activités de gamification et d'innovation ne semblent pas être quelque chose dont tous les formateurs semblent convenir qu'elles peuvent être facilement adaptées aux apprenants adultes. La seconde mesure révèle qu'il s'agit très probablement du résultat de la préoccupation des formateurs après la mise en pratique des résultats.
- Les bons retours confirment que les contenus de formation sont pertinents, que l'animateur du pilotage a bien transmis l'information, que la mise en œuvre de l'évaluation du pilotage a été adéquate et que l'apprentissage et l'engagement ont été favorisés de manière appropriée.
- La plupart des participants étaient très satisfaits des activités qu'ils avaient planifiées car c'était l'occasion d'utiliser des outils numériques. Cela a aidé à accroître leurs compétences en recherche en ligne et à apprendre des outils à jour tels que l'application de gamification.

## Organiser 2

Lors de la création de cours sur mesure de créativité collective pour l'innovation sociale, les enseignants adultes et les formateurs ont été contactés et guidés pour concevoir leurs propres cours. Pour l'évaluation de ces procédures, le suivant retour étaient signalé :

Il peut être extrait des réponses aux questions ouvertes que le groupe cible a développé son contenu d'apprentissage en ligne personnalisé pour les fournir principalement ;

- Fournir des contenus de formation plus efficaces
- Faire du temps passé en classe des expériences plus agréables
- Pour leur permettre d'accéder à des opportunités de formation basées sur les compétences
- Atteindre plus d'apprenants avec des outils numériques.
- Pouvoir créer des cours
- Encouragez les élèves à réfléchir à des situations qui pourraient être ludifiées comme moyen d'enseigner la ludification et l'apprentissage basé sur le jeu
- A sensibilisé leurs élèves aux informations disponibles en ligne et leur a permis de rechercher des informations similaires en ligne dans leur propre langue.
- Pour favoriser l'utilisation de la gamification auprès des élèves, identifier les situations qui pourraient être gamifiées comme moyen d'enseignement.

La majorité a déclaré qu'ils n'avaient rencontré aucun problème lors de l'enseignement de leur leçon aux apprenants. Les fonctionnalités de la plate-forme et de l'application ont également été soulignées comme positives. En général ; le contenu de la plate-forme d'apprentissage en ligne a permis d'améliorer leurs propres cours.

Ils ont tous trouvé les résultats du projet

- Facile à utiliser dans leurs classes
- Ont un grand potentiel d'enrichissement avec des activités
- Peuvent renforcer leurs progrès de formation avec les apprenants existants.

Les fonctionnalités de la plateforme et application étaient soulignées comme positives. Cependant, certains des participants ont déclaré qu'il peut être enrichi avec des activités qui permettent davantage d'interaction entre l'enseignant et l'apprenant. En outre, ils conviennent tous que les éducateurs d'adultes peuvent être soutenus par ce type d'activités de projet innovantes, un contenu de formation de haute qualité et davantage d'opportunités de formation continue.

#### 4.4 Évaluation pilote : leçons Apprises

En tant qu'évaluation globale des mises en œuvre pilotes, il y a des leçons apprises qui pourraient potentiellement contribuer pour l'ajoutée valeur des réalisations du projet CollaborArt promouvoir leur reconnaissance et validation européenne niveau.

**La plate-forme d'apprentissage en ligne multilingue CollaborArt est un outil efficace pour collecter et diffuser information sur Créativité collective pour l'innovation sociale chez les apprenants adultes**

Le contenu et le matériel de la plate-forme d'apprentissage en ligne ont été précieux pour donner aux enseignants et formateurs d'adultes des idées sur la façon de concevoir leurs leçons personnalisées. La plate-forme a amélioré les connaissances des groupes cibles sur créativité collective pour l'innovation sociale. Les participants ont approché la plateforme comme un précieux banque de ressources électroniques.

**La flexibilité et la convivialité sont assurées par la personnalisation.**

La fonctionnalité de la plate-forme d'apprentissage en ligne et de l'application mobile permettant la personnalisation des leçons, des applications et exercices a été l'un des points les plus soulignés exprimés par les participants. Les enseignants et formateurs adultes étaient impressionnés avec la flexibilité et autonomie qui l'apprentissage en ligne plateforme et mobile application apporter comme ils seront en mesure de concevoir leurs propres cours en fonction du profil et des besoins de leurs apprenants en termes d'innovation sociale via l'apprentissage collaboratif. Ce s'ouvre un exploitation et validation chemin par adapter et transférer le Contenu conçu par autres enseignants adultes et formateurs en autre pays partenaires.

#### Effet des matériaux interactifs

Les modules d'apprentissage en ligne doivent être dispensés de manière aussi interactive que possible pour faciliter leur suivi et leur maintenance. Le intérêt de utilisateurs. Vidéos, discussion des questions et

plus pratique activités peut enrichir le Contenu sur les plateformes.

### **Une étape supplémentaire peut être ajoutée à la stratégie d'innovation**

Certains utilisateurs affirment que les étapes de la stratégie en 4 étapes visant à réaliser l'innovation peuvent être enrichies en ajoutant d'autres éléments. Cela signifiera que plus de personnes tendront la main à l'innovation et plus de bénévoles adopteront le développement de changements innovants.

### **Apprentissage en ligne plateforme et Gamification application a contribué pour le numérique compétences de le cible utilisateurs.**

Quelques participants avaient quelques obstacles parce que de manque de familiarité avec le numérique outils. Cependant, pendant la procédure de mise en œuvre, ils se sont déclarés satisfaits de l'amélioration des compétences numériques et autre en ligne outils décrits dans le Contenu.

### **Les résultats du projet doivent être diffusés sur un plus large éventail**

Les préposés au pilotage ont également déclaré que pour obtenir plus d'efficacité des résultats du projet CollaborArt, il est nécessaire de viser à rejoindre plus de personnes en collaborant avec des institutions influentes dans ce domaine. Ce qui est aussi l'un des principaux objectifs de ce document.

### **Impliquer les apprenants adultes et les groupes défavorisés dans les activités en classe**

Ce sont les résultats du projet qui nous ont montré quand il s'agit d'encourager les apprenants, en particulier dans les groupes d'âge plus âgés et aussi les personnes d'horizons différents, la gamification est considérée comme la meilleure option innovante et les outils du projet CollaborArt les ont aidés à les impliquer dans les activités en classe.

## **5. Conclusion et Recommandations**

Ce document peut être considéré comme un nouvel instrument pour soutenir la maturation des politiques de certification et d'accréditation sur la ludification virtuelle basée sur l'art. L'utilisation d'éléments numériques dans le domaine de l'éducation est un concept qui a pris plus d'importance ces derniers temps. Le fait que le contenu éducatif soit accessible de n'importe où est une caractéristique importante pour que les personnes handicapées géographiques soient incluses dans le processus d'éducation, et cela peut être fait en numérisant le contenu éducatif. Des études pilotes ont montré que les éléments numériques du projet CollaborArt (CollaborArt Multilingual e-Learning Platform (IO2) et CollaborArt Gamification App (IO3) sont faciles à utiliser et très flexibles en termes de préparation de contenu.

Afin de soutenir la maturation des politiques de certification et d'accréditation sur la gamification virtuelle basée sur l'art afin de favoriser la créativité collective pour l'innovation sociale, il pourrait y

avoir plusieurs voies à suivre. Ceux-ci sont basés sur les commentaires obtenus pendant le pilote implémentations dans partenaire pays comme conclusion et recommandations.

## Recommandation 1 – Validation et reconnaissance des acquis d'apprentissage

**CollaborArt, plateforme d'apprentissage en ligne multilingue et application de gamification et/ou quelques les pièces d'entre eux peuvent être intégrés dans les programmes de formation des centres d'éducation des adultes qui dispensent une éducation et une formation non formelles aux apprenants adultes dans le partenaire des pays comme a t pleouvoir offre.** Dans le cadre de cette recommandation, les résultats de CollaborArt peuvent être utilisés comme offre de formation et la recommandation de ce document est que ces formations soient dispensées en tant qu'activités d'apprentissage tout au long de la vie et que ces formations soient reconnues par des certificats par mesure et évaluation par des institutions autorisées.

En termes de reconnaissance des activités d'apprentissage et de formation non formels, il est encore en cours de développement en L'Europe <sup>5</sup>. Bien que membre États mettre remarquable efforts dans validation d'informel apprentissage, là est pas une assurance qualité à l'échelle européenne et des normes dans tous les pays membres. Comme indiqué dans l'Union européenne inventaire sur informel et informel apprentissage <sup>6</sup> validation permettre personnes pour obtenir les pièces de qualifications à travers crédits et exonérations, et autre les types d'informel qualifications et certificats et développement des spécifications sont moins les résultats. Considérant cela découverte, ce n'est pas garanti ce le mise en œuvre de Sorties CollaborArt comme informel entraînement offre sera mener pour validation d'apprentissage activités depuis il sera être dans un national contexte, là sera être Non commun Programme de formation CollaborArt. Cependant, il convient de souligner que la certification générée par CollaborArt e- apprentissage plateforme peut contribuer à le validation processus.

## Recommandation 2 – Intégration dans l'éducation des adultes basée sur les méthodologies européennes

Parmi les résultats des projets pilotes, il a été recommandé aux organisations partenaires de collaborer avec les établissements d'enseignement pour adultes afin d'intégrer et de développer davantage le programme d'enseignement CollaborArt ECVET, la plateforme d'apprentissage en ligne multilingue et l'application de gamification dans leurs programmes actuels.

L'alignement des résultats de CollaborArt avec ECVET et EQF facilite la reconnaissance et l'approbation dans les programmes d'éducation des adultes et les centres d'apprentissage tout au long de la vie en Europe. Cela peut signifier que la reconnaissance des activités d'apprentissage peut être encouragée,



même si l'accréditation n'est pas immédiatement possible dans toute l'Europe au stade initial, comme indiqué dans la première recommandation.

Dans les deux cas, il est important de souligner que les résultats de CollaborArt ont été conçus et développés sur la base des directives ECVET, de l'approche des résultats d'apprentissage et de leur définition en fonction des niveaux du CEC. Cela garantit qu'ils sont potentiellement transférables dans différents cadres AE (éducation des adultes) en Europe. En outre, la création d'exemples d'activités d'évaluation et d'évaluation pouvant être utilisées pour la validation des résultats d'apprentissage favorisera également le processus de validation, de certification et d'accréditation.

### Recommandation 3 – Impliquer les groupes défavorisés

Les résultats montrent également que les outils CollaborArt peuvent être utilisés par/avec des apprenants venant d'horizons différents. Ceci est considéré comme un grand avantage pour atteindre les groupes défavorisés. Les personnes travaillant pour une cause commune sont capables de s'adapter à une méthodologie créative qui les aidera à voir les problèmes sociaux et de la vie quotidienne d'une manière innovante.

En ce qui concerne les environnements éducatifs, les jeunes générations ont l'habitude d'être encouragées dans leur expérience d'apprentissage, mais c'est difficile à dire pour les apprenants adultes. Les résultats de la phase pilote du projet CollaborArt nous ont montré que lorsqu'il s'agit d'acquérir des compétences liées à un sujet dans des groupes d'adultes et d'avoir des connaissances dans leur carrière, donner un retour sur leur performance et travailler avec une approche collaborative donne des résultats très efficaces pour les apprenants adultes. Par conséquent, les résultats du projet CollaborArt contiennent des outils importants pour impliquer les apprenants et l'efficacité de l'éducation dans chaque institution d'éducation informelle ou formelle ciblant les apprenants adultes.

### Les références

- <sup>1</sup> <https://www.enic-naric.net/fileusers/European%20Recognition%20Manual%20Second%20Edition.pdf>
- <sup>2</sup> <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?langId=en&catId=1536&furtherNews=yes&newsId=9986>
- <sup>3</sup> <https://www.cedefop.europa.eu/en/tools/vet-toolkit-tackling-early-leaving/intervention-approaches/validation-apprentissage-non-formel-et-informel>
- <sup>4</sup> [https://www.cedefop.europa.eu/files/5556\\_en.pdf](https://www.cedefop.europa.eu/files/5556_en.pdf)
- <sup>5</sup> [https://www.cedefop.europa.eu/files/executive\\_summary\\_-\\_validation\\_inventory\\_2016\\_0.pdf](https://www.cedefop.europa.eu/files/executive_summary_-_validation_inventory_2016_0.pdf)