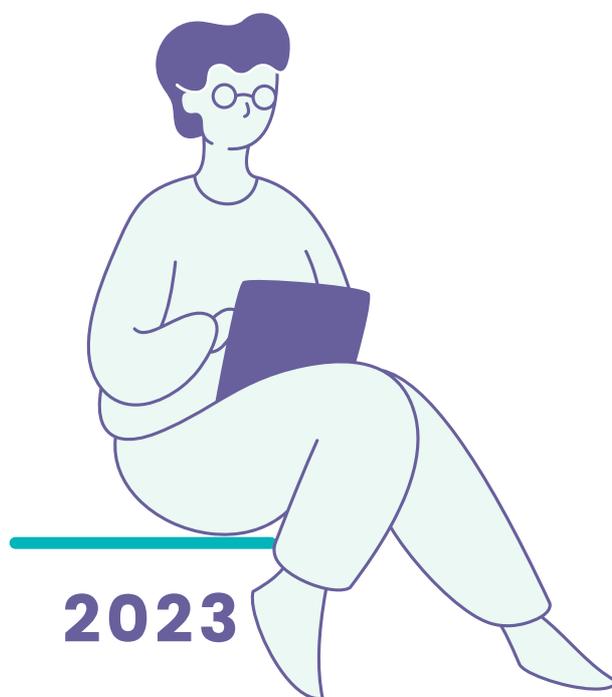




UPSKILLING ARTPRENEURS

# Escape Rooms en ligne : Manuel d'apprentissage



Cofinancé par  
l'Union européenne



Cofinancé par  
l'Union européenne

Ce contenu a été préparé dans le cadre du projet CO-ART No.2020-1-FR02-KA227-YOU-018660, financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues



Cette œuvre est mise à disposition sous licence Creative Commons Attribution 4.0 International. Pour voir une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



En savoir plus sur



UPSKILLING ARTPRENEURS



[co-artproject.eu](http://co-artproject.eu)



[coart.project](http://coart.project)

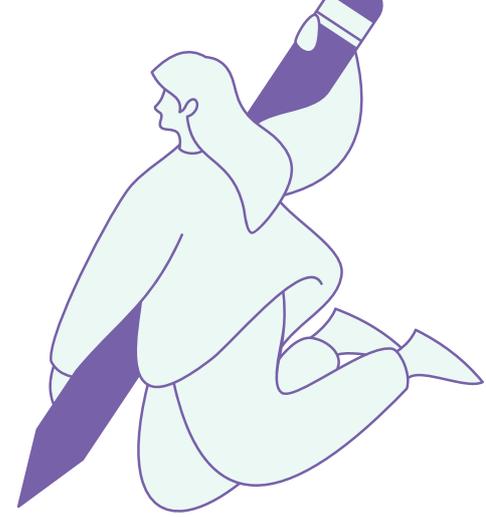


[coart-eu](http://coart-eu)



[coart.eu](http://coart.eu)

# Sommaire



- 4.** Introduction
- 5.** Section 1 : Escape Rooms en ligne
- 5.** Qu'est-ce que c'est ?
- 6.** Les ER en ligne dans l'éducation non formelle
- 8.** Section 2 : L'approche CO-ART
- 8.** Les cadres d'apprentissage
- 10.** Les ressources pédagogiques CO-ART
- 14.** Section 3 : Concevoir une Escape Room
- 14.** Comment concevoir une Escape Room
- 24.** Outils pour l'apprentissage en ligne
- 34.** Intégration dans les activités d'apprentissage
- 37.** Section 4 : Le programme de formation CO-ART
- 38.** Objectifs d'apprentissage & résultats principaux
- 40.** La structure générale
- 41.** La structure de 4 jours
- 44.** Évaluation de la formation
- 45.** Conclusion
- 46.** Annexe - Résultats d'apprentissage visés par le projet CO-ART

# Introduction

---

Le "Escape Rooms en ligne : Manuel d'apprentissage CO-ART" est conçu pour soutenir les travailleur.euse.s de la jeunesse, les animateur.rice.s, les éducateur.rice.s et les formateur.rice.s dans leurs missions de développement des compétences numériques et entrepreneuriales des jeunes. Il se base sur les cadres européens de compétences ENTRECOMP et DIGCOMP 2.1 et s'adresse spécifiquement aux jeunes qui travaillent ou souhaitent travailler dans les industries culturelles et créatives.

L'objectif de ce manuel est de soutenir les travailleur.euse.s de la jeunesse, les animateur.rice.s, les éducateur.rice.s et les formateur.rice.s :

- pour proposer des activités de formation riches en supports numériques interactifs aux jeunes en adaptant l'approche CO-ART des escape rooms en ligne ;
- en leur fournissant des connaissances, aptitudes, compétences et outils nécessaires pour concevoir leurs propres escape rooms en ligne afin de les utiliser dans leurs activités d'enseignement/apprentissage ;
- en promouvant les escape rooms en ligne comme un outil efficace à utiliser pour l'enseignement/apprentissage en ligne.

Le manuel d'apprentissage est structuré en quatre parties.

1. **La section 1** présente le concept des escape rooms en ligne et explique leur rôle dans l'apprentissage non formel.
2. **La section 2** présente 24 escape rooms en ligne conçues par les partenaires du projet CO-ART et leurs liens aux résultats d'apprentissage - connaissances, aptitudes et compétences à maîtriser liées au numérique et à l'entrepreneuriat.
3. **La section 3** explique comment concevoir ses propres escape rooms en utilisant des outils disponibles gratuitement et comment les intégrer dans le processus d'apprentissage.
4. **La section 4** présente l'approche conçue pour former les travailleur.euse.s de la jeunesse, les animateur.rice.s de jeunesse, les éducateur.rice.s et les formateur.rice.s à développer, tester et piloter leurs propres escape rooms en ligne.

Ce manuel présente l'approche et la méthodologie conçues et testées par l'équipe internationale d'experts dans le cadre du projet Erasmus+ "CO-ART : Challenge-based Online tools to develop entrepreneurial and digital competences among young ARTpreneurs" (2020-1-FR02-KA227-YOU-018660).

# Section 1: Escape Rooms en ligne

## Qu'est ce que c'est?

Bien que les Escape Rooms en ligne (ER), également appelées "digital breakouts", salles d'évasion virtuelles, etc., commencent à attirer l'attention des travailleur.euse.s de la jeunesse et d'autres professionnel.le.s. Elles sont considérées comme étant à la pointe de l'innovation pédagogique et surtout elles ont gagné en popularité en tant qu'activité de temps libre, de renforcement de l'esprit d'équipe et d'éducation pendant la pandémie de Covid-19.

Le concept des Escape Rooms en ligne reprend les mêmes principes que les Escape Rooms physiques, mais au lieu de s'échapper d'une véritable salle, les apprenant.e.s, individuellement ou en groupe, doivent résoudre une série d'indices pour débloquer les défis suivants, résoudre les énigmes et atteindre des résultats d'apprentissage spécifiques en ligne. L'avantage de l'ER en ligne est que chacun peut y participer depuis le confort de son domicile - ou d'un bureau, d'un café, d'une bibliothèque ou n'importe où ailleurs. Tout ce qu'il faut pour participer est un ordinateur ou un smartphone et une connexion Internet !

Un grand nombre d'outils et de méthodes pédagogiques traditionnels transforment les apprenant.e.s en auditeur.rice.s passif.ve.s et présentent très peu d'interactivité. Cela a été particulièrement vrai pendant la pandémie de Covid-19, l'enseignement traditionnel ayant été temporairement interrompu et l'enseignement d'urgence en ligne adopté à tous les niveaux. Les apprenant.e.s étaient bloqué.e.s devant leur écran et passaient des heures à écouter des cours et des conférences en ligne en luttant pour maintenir leur attention. Cet ensemble particulier de circonstances a déclenché un changement de paradigme en faveur des Escape Rooms numériques menées par les apprenant.e.s, non seulement comme un outil récréatif mais aussi comme une méthode d'éducation informelle utilisée pour atteindre des résultats et des objectifs d'apprentissage particuliers. Les Escape Rooms éducatives sont des activités pédagogiques centrées sur l'apprenant.e et basées sur des problèmes à résoudre, qui exigent une participation active et collaborative. Les Escape Rooms créent des expériences d'apprentissage plus informelles et sont appréciées pour leur flexibilité et l'engagement accru qui suscite l'intérêt des apprenant.e.s.

Les ER sont un excellent exemple de l'approche de l'apprentissage par le jeu, qui utilise les principes du jeu pour permettre aux apprenants d'appréhender le matériel pédagogique de manière ludique et dynamique. Les ER éducatives

sont créées de manière à ce que les défis se basent sur le contenu éducatif, de sorte que les joueur.se.s/apprenant.e.s doivent le maîtriser pour réussir et progresser dans l'Escape room et débloquer les défis. Un élément important des ER éducatives est un scénario global qui fournit le contexte du problème et crée l'environnement du jeu.

Les ER sont généralement construites autour d'un thème éducatif qui est révélé dans la narration de l'ER qui encourage souvent l'apprenant.e à s'engager dans le sujet par le biais d'un jeu de rôle. Les défis des ER sont développés pour un groupe cible spécifique et sont conçus en fonction de buts et d'objectifs d'apprentissage concrets et bien définis. La conception de ER éducatives et de leurs défis est une tâche difficile, car les défis faciles peuvent rapidement devenir ennuyeux, tandis que ceux qui sont trop difficiles peuvent provoquer la frustration et le désengagement.

## **Les ER en ligne dans l'éducation non formelle**

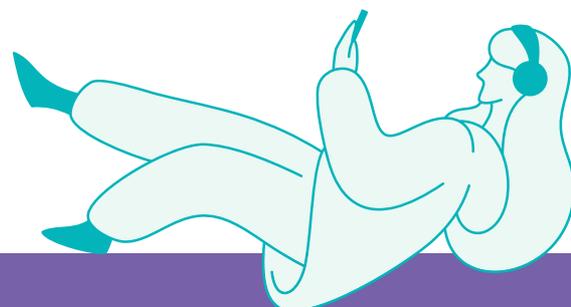
La puissance et l'efficacité des ER résident dans le fait qu'elles peuvent être adaptées à n'importe quel sujet et, pour cette raison, les ER éducatives en ligne peuvent être utilisées non seulement dans l'éducation formelle mais aussi dans l'apprentissage non formel.

Mais qu'est-ce que l'apprentissage non formel ? L'éducation non formelle (ENF) est défini comme toute activité éducative qui se déroulent en dehors du programme pédagogique formel, qui s'adresse à un groupe d'apprenant.e.s et poursuit des objectifs éducatifs spécifiques. L'éducation non formelle peut prendre différentes formes. Il existe cependant quelques caractéristiques communes :

- L'ENF est un processus d'apprentissage planifié avec des objectifs pédagogiques ;
- Les activités d'ENF sont basées sur les besoins des apprenant.e.s ;
- Les activités d'ENF favorisent l'engagement de l'apprenant.e.s dans le processus d'apprentissage et encouragent l'établissement de liens avec des situations de la vie réelle ;
- L'ENF est basée sur la participation volontaire des apprenants (en d'autres termes, l'ENF n'est pas une activité obligatoire) ;
- L'ENF est inclusive et accessible, en d'autres termes, chaque jeune peut y prendre part et les organisateurs cherchent activement des moyens d'inclure les personnes susceptibles d'être exclues ou marginalisées ;

- Les méthodologies de l'ENF sont variées, participatives et centrées sur l'apprenant, elles incluent un mélange d'apprentissage individuel et collectif et encouragent les gens à apprendre les uns des autres ;
- L'ENF, c'est l'apprentissage des compétences de vie et la préparation à une citoyenneté active ;
- Les activités de l'ENF peuvent être menées par des éducateurs/formateurs professionnels et/ou des bénévoles.

Les points ci-dessus mettent en évidence un lien entre les principes de base de l'ENF et les caractéristiques des ER éducatives en ligne, ainsi que les raisons pour lesquelles ils vont bien ensemble. L'ENF est basée sur la participation active (faire, expérimenter), et l'autoréflexion est essentielle au processus d'apprentissage. Les exercices de l'ENF sont de nature expérientielle (par exemple, les jeux de rôle et les simulations), et l'apport est toujours participatif (un produit de l'animateur.rice et des participant.e.s ; ils contribuent avec leurs expériences et leurs connaissances). En même temps, l'idée d'une ER éducative, par essence, est un apprentissage basé sur les problèmes qui est organisé et qui intègre les éléments d'un cadre d'apprentissage dans le contexte d'un scénario intéressant ou d'un thème. Contrairement aux méthodes d'enseignement et d'apprentissage conventionnelles, l'approche "d'apprentissage actif" et l'interactivité d'une escape room peuvent non seulement susciter l'intérêt des étudiant.e.s, mais aussi ouvrir de nouvelles possibilités d'engagement en dehors des limites de l'escape room. Elles offrent à la fois une expérience d'apprentissage par le jeu et l'acquisition de compétences par le jeu. Elles sont donc particulièrement adaptées aux environnements d'apprentissage non formels.



## Section 2: L'approche CO-ART

### Les cadres d'apprentissage: compétences entrepreneuriales et numériques

Avant de commencer toute activité d'enseignement, d'accompagnement ou d'apprentissage, il convient de définir une vision claire des objectifs et des résultats d'apprentissage. Les escape rooms en ligne conçues à des fins d'apprentissage ne font pas exception. Les escape rooms peuvent être infiniment engageantes et amusantes, mais comment s'assurer qu'elles stimulent réellement les connaissances, aptitudes, compétences et attitudes souhaitées ?

Un processus d'apprentissage efficace nécessite une structure, un cadre et une couverture. Il est impossible de tout apprendre en même temps, c'est pourquoi il est conseillé de diviser le parcours d'apprentissage global en tâches et réalisations plus petites. Si l'on considère une escape room comme une tâche d'apprentissage distincte, il convient de définir clairement 2 à 6 éléments de connaissances, d'aptitudes et/ou de compétences qui seront développés grâce à l'expérience d'apprentissage offerte par l'escape room en ligne.

Le projet CO-ART se concentre sur les aptitudes et les compétences qui sont actuellement recherchées chez les jeunes chômeur.euse.s du secteur culturel et créatif (SCC) et les aspirant.e.s entrepreneur.euse.s (artistiques). En tenant compte de cela, le champ d'application des activités d'escape room de CO-ART a été basé sur deux cadres d'apprentissage : le cadre de compétence en matière d'entrepreneuriat (ENTRECOMP) et le cadre de compétence numérique pour les citoyens (DIGCOMP 2.1). Chacun de ces cadres s'articule autour d'un ensemble d'aptitudes, de compétences et d'attitudes spécifiques qui sont pertinentes pour le développement personnel et professionnel des individus.

Le point central d'ENTRECOMP se concentre sur les compétences et l'apprentissage entrepreneuriales. Selon le cadre ENTRECOMP, l'esprit entrepreneurial en tant que compétence clé transversale permet aux citoyens de nourrir leur développement personnel, de contribuer activement au développement social, d'entrer sur le marché du travail en tant que salarié ou indépendant, et de lancer ou de développer des entreprises qui peuvent avoir un motif culturel, social ou commercial (ENTRECOMP : The Entrepreneurship Competence Framework, 2016).

Le DIGCOMP 2.1 propose 8 niveaux pour le développement des compétences numériques. Le concept de compétence numérique est apparu en même temps que le développement technologique et a poussé la société à reconnaître la nécessité de nouvelles aptitudes et compétences. La compétence numérique est une combinaison de connaissances, d'aptitudes et d'attitudes concernant l'utilisation de technologies pour effectuer des tâches, résoudre des problèmes, communiquer, gérer des informations, collaborer, ainsi que pour créer et partager du contenu de manière efficace, appropriée, sécurisée, critique, créative, indépendante et éthique (Anders Skov, Center for Digital Dannelsen, 2016).

Douze domaines de compétences entrepreneuriales et numériques ont été sélectionnés pour construire le cadre des expériences d'apprentissage CO-ART sur la base des besoins d'emploi pendant la pandémie Covid-19, de l'attrait pour les jeunes et de la sous-représentation des compétences dans le travail des jeunes. La liste détaillée des connaissances, aptitudes et attitudes spécifiques sélectionnées et abordées par les escape rooms CO-ART est compilée dans l'annexe 1. Elles représentent les domaines de compétences sélectionnés suivants :

ENTRECOMP	DIGCOMP 2.1
REPÉRER LES OPPORTUNITÉS	COLLABORER GRÂCE AUX TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES
RÉFLEXION ÉTHIQUE ET DURABLE	NETIQUETTE
MOBILISER DES RESSOURCES	DÉVELOPPER LE CONTENU NUMÉRIQUE
L'ÉDUCATION FINANCIÈRE ET ÉCONOMIQUE	DROITS D'AUTEUR ET LICENCES
FAIRE FACE À L'INCERTITUDE, À L'AMBIGUÏTÉ ET AUX RISQUES	PROTECTION DES DONNÉES PERSONNELLES ET DE LA VIE PRIVÉE
TRAVAILLER AVEC D'AUTRES PERSONNES	PROTÉGER LA SANTÉ ET LE BIEN-ÊTRE

# Les ressources pédagogiques CO-ART

Les pages suivantes présentent les escape rooms en ligne du projet CO-ART (disponible sur <https://co-art-hub.eu/fr/>) selon les niveaux de difficulté : introductif, intermédiaire, avancé et expert.

## NIVEAU INTRODUCTIF

**ÉVÉNEMENT ARTOTHÈQUE** - COLLABORER GRÂCE AUX TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES ET NETIQUETTE  
Janet est une artiste plasticienne qui gère la mise en œuvre de projets artistiques et culturels, notamment l'organisation d'expositions d'art contemporain, de séjours culturels, etc. Aujourd'hui, son ambition est d'ouvrir une artothèque grand public pour démocratiser l'accès à l'art contemporain et au design. Aidez Janet à réaliser son projet !

**CLAIRE POUR DIFFUSER LA CRÉATIVITÉ** - DÉVELOPPER LE CONTENU NUMÉRIQUE ET DROITS D'AUTEUR ET LICENCES

Claire est coincée sur le marché du travail et a du mal à trouver un emploi depuis que la crise du Covid-19 a particulièrement touché le secteur culturel et créatif. Photographes professionnelle, elle doit se réinventer et acquérir de nouvelles compétences pour réintégrer le marché du travail. Vous devez l'aider à comprendre comment utiliser CANVA pour créer du contenu afin de mieux faire connaître son travail ; puis, aidez Claire à mieux comprendre et à développer ses connaissances sur les droits d'auteur et les licences.

**LE CHANGEMENT EST SOURCE D'OPPORTUNITÉS** - REPÉRER LES OPPORTUNITÉS, RÉFLEXION ÉTHIQUE ET DURABLE

Votre amie Janet et vous aviez de nombreuses traditions qui vous motivaient et vous inspiraient toutes les deux. Aujourd'hui, elle déménage au Mexique pour ses recherches sur le changement climatique et vous craignez que votre amie qui vous aidait à organiser et à assister à des expositions, des concerts et des événements vous manque. Vous décidez de vous promener et vous découvrez de nombreuses créations et œuvres d'art intéressantes autour de vous à partager avec elle. Finalement, vous réalisez que le changement apporte des opportunités.

**IMPACT4WORLD CHANGER LE MONDE** - FAIRE FACE À L'INCERTITUDE, À L'AMBIGUÏTÉ ET AUX RISQUES ET TRAVAILLER AVEC LES AUTRES

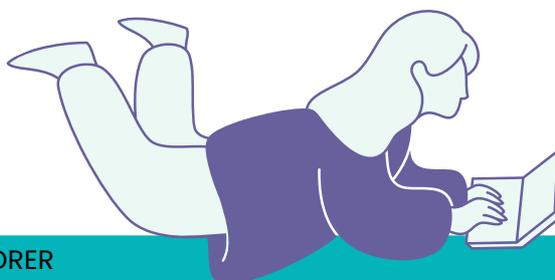
Il y a quelque temps, un groupe d'amie.s du club de théâtre d'une école a réalisé que le métier d'acteur.rice était extrêmement important pour elleux et ielles ont décidé de le poursuivre après l'école. En outre, les questions sociales étaient également très importantes pour elleux, car ielles pensaient que chacun.e a le droit d'influencer l'évolution du monde. C'est pourquoi ielles ont eu l'idée d'organiser des spectacles, mais pas des spectacles habituels. Ielles les ont appelés Impact4World.

**E-CONCERT** - PROTECTION DES DONNÉES PERSONNELLES ET DE LA VIE PRIVÉE

La pandémie a instauré une nouvelle réalité. Les grands rassemblements, les fêtes, les concerts bondés sont fermés... qui sait quand vous aurez la chance de revivre la même ambiance. Cette sensation vous a manqué, c'est sûr ! Au moins, écouter votre groupe préféré en streaming en ligne c'est déjà quelque chose. Ce n'est pas comparable à la scène, aux moments inoubliables que vous avez vécus avec vos meilleurs ami.e.s, à vos jambes fatiguées après des heures de danse, à vos étreintes avec les personnes qui vous entourent. Mais quand même, c'est quelque chose ! Que pourriez-vous faire d'autre ?

**COWORKING CRÉATIF** - MOBILISER DES RESSOURCES

Joseph est un artiste célèbre de Saragosse qui a décidé de s'installer dans un espace rural et d'y organiser un coworking créatif. Aidez-le à faire des recherches sur la variété des avantages et des typologies des espaces de coworking et découvrez les opportunités de coworking offertes en Europe.



## NIVEAU INTERMÉDIAIRE

### **BIBLIOTHÈQUE D'ART EN LIGNE** – COLLABORER

#### GRÂCE AUX TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES ET NETIQUETTE

L'événement de Janet a eu lieu et lui a permis de sélectionner différent.e.s artistes qui pourraient faire partie de son artothèque. Cependant, pour populariser le projet auprès du public cible (amateur.rice.s, collectionneur.rice.s d'art, communautés, etc.), il est nécessaire d'établir la présence en ligne de l'artothèque. Or, aucun.e des artistes n'est présent sur les réseaux sociaux et ils le craignent beaucoup.

### **CLAIRE POUR DIFFUSER LA CRÉATIVITÉ** – DÉVELOPPER LE CONTENU NUMÉRIQUE ET DROITS D'AUTEUR ET LICENCES

Claire, photographe professionnelle, réalise qu'elle doit améliorer ses connaissances sur les programmes/outils/instruments qui peuvent l'aider à rendre son contenu plus populaire. Le premier défi sera de sélectionner les bons outils. Ensuite, Claire devra faire des recherches sur le Web pour résoudre les problèmes liés aux droits d'auteur.rice.

### **UNE NUIT AU MUSÉE** – REPÉRER LES OPPORTUNITÉS, RÉFLEXION ÉTHIQUE ET DURABLE

Gregory est un artiste indépendant qui a réussi à s'enfermer dans un musée pour une nuit. Son esprit curieux le laisse errer dans le musée où il découvre des expositions sur l'art durable. Il est inspiré et est appelé à résoudre une série de défis afin de se rapprocher de sa propre conception de l'art durable.

### **IMPACT4WORLD TROUVE DES SOLUTIONS** – FAIRE FACE À L'INCERTITUDE, À L'AMBIGUÏTÉ ET AUX RISQUES ET TRAVAILLER AVEC LES AUTRES

Le but de leurs performances était d'engager les spectateur.rice.s et de montrer ainsi qu'elles pouvaient influencer le destin de leur communauté et créer le monde dans lequel elles veulent vivre. Dans cette ER, les joueur.se.s développent des compétences entrepreneuriales de niveau intermédiaire dans les domaines suivants : - la gestion de l'incertitude, de l'ambiguïté et du risque, - et le travail avec les autres ; plus spécifiquement, ils apprennent à maîtriser : - l'esprit critique, - la différence entre une opinion et un fait, - l'utilisation de casse-têtes, - les stratégies de résolution des conflits - et le processus de prise de décision.

### **EXPOSITION DE PHOTOGRAPHIES NUMÉRIQUES** – PROTECTION DES DONNÉES PERSONNELLES ET DE LA VIE PRIVÉE ET PROTECTION DU BIEN-ÊTRE ET DE LA SANTÉ

Bonjour, je suis Peter Feuzberg et depuis dix ans je travaille comme photographe de rue ! En décembre 2020, j'allais présenter ma nouvelle exposition intitulée "Portraits d'Ouganda" au CLB de Berlin. Mon exposition est principalement composée de portraits en noir et blanc de jeunes membres de la communauté locale du village de Rutoke. Les photographies ont été prises lors d'un voyage de solidarité de 6 mois organisé par ActionAid. Certaines d'entre elles illustrent leurs conditions de vie difficiles et d'autres dépeignent des moments touchants de leur fragile innocence d'enfant. En raison de la pandémie de Covid-19, les espaces artistiques ont été fermés pendant plus de 6 mois sans aucune information concernant leur réouverture. Lors d'une réunion par Skype avec le directeur artistique de l'espace d'art, nous avons décidé d'organiser l'exposition de photographies virtuellement sur le site du CLB.

### **FASHION LAB** – ÉDUCATION FINANCIÈRE

Maria, originaire de Slovaquie, dirige une petite entreprise, "Fashion Lab", qui conçoit et vend des robes, des chaussures et des ceintures à la mode. Elle s'est engagée à acquérir certaines connaissances en matière de finances, car elles sont nécessaires au bon fonctionnement de son entreprise. Aidez-la à structurer ses données financières, à calculer les indicateurs financiers de base et à apprendre certains termes financiers couramment utilisés.

## NIVEAU AVANCÉ

### **SERVICE WEB DE L'ARTOTHÈQUE** - COLLABORER GRÂCE AUX TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES ET NETIQUETTE

En novembre 2023, l'Europe occidentale est frappée par une nouvelle vague de COVID et chacun.e est confiné.e chez soi pendant que les autorités locales, désorganisées par cette pandémie sans précédent, s'organisent pour rétablir les infrastructures de mobilité. L'idée est de transformer l'artothèque, aujourd'hui inaccessible, en un service en ligne avec la possibilité de visualiser toutes les œuvres mais aussi de les réserver avec un service de drive pour les récupérer (gratuit) ou se les faire livrer (payant).

### **CLAIRE POUR DIFFUSER LA CRÉATIVITÉ** - DÉVELOPPER DU CONTENU NUMÉRIQUE ET DROITS D'AUTEUR ET LICENCES

Claire va devoir créer son CV pour postuler à certains postes et elle devra également inclure un portfolio personnel avec ses photos et son matériel créatif créés au fil des ans. Elle est maintenant capable d'indiquer quelles règles de droit d'auteur sont les meilleures pour protéger ses produits en ligne. Claire devra également choisir parmi les options du CV celle qui lui permettra de créer une bonne première impression et de représenter son travail.

### **UN COURS AVEC G DURABLE** - REPÉRER LES OPPORTUNITÉS, RÉFLEXION ÉTHIQUE ET DURABLE

Gregory est aujourd'hui un artiste renommé qui s'engage dans des pratiques artistiques durables. Il a créé un cours sur les principes de base du monde de l'art, les politiques entourant le Secteur Culturel et Créatif et le lien incontesté entre société et culture. Apprenez avec Gregory l'importance de l'évaluation d'impact, du suivi et de l'évaluation, et les différentes étapes du modèle logique.

### **IMPACT4WORLD COOPÈRE AVEC LES AUTRES** - FAIRE FACE À L'INCERTITUDE, À L'AMBIGUÏTÉ ET AUX RISQUES ET TRAVAILLER AVEC LES AUTRES

Les membres du groupe se sont senti.e.s mal après qu'Alex les ait quitté.e.s, mais ils savaient que c'était sa propre décision. Cependant, cette situation leur a fait prendre conscience qu'elles devaient acquérir encore plus de compétences et d'expérience pour travailler avec les autres et se développer eux-mêmes. Grâce à cette ER, les joueur.euse.s développent des compétences entrepreneuriales au niveau avancé dans les domaines de : - la gestion de l'incertitude, de l'ambiguïté et du risque, - et le travail avec les autres ; plus spécifiquement, elles apprennent à connaître : - le processus de pensée conceptuelle, - les types de personnalité des gens, - plusieurs programmes soutenus par l'Union européenne.

### **PETER ET L'ÈRE NUMÉRIQUE** - PROTECTION DES DONNÉES PERSONNELLES ET DE LA VIE PRIVÉE ET PROTECTION DU BIEN-ÊTRE ET DE LA SANTÉ

Bonjour, c'est encore moi ! Peter Feuzberg ! J'ai de grandes nouvelles ! Mon exposition intitulée "Portraits d'Ouganda" s'est achevée avec un grand succès ! Les analyses du site web du CLB ont montré que plus de 3.000 utilisateur.rice.s ont visité l'exposition numérique. Mon public est devenu plus grand que jamais et mon travail est maintenant connu dans toute l'Europe. Mes prochaines étapes professionnelles sont des expositions dans des espaces d'art et des musées de la photographie dans toute l'Europe. J'ai amélioré mes compétences numériques et mes connaissances des usages de la technologie. Cependant, j'ai encore beaucoup à apprendre dans ce domaine !

### **CONCEVOIR LE DOCUMENTAIRE DE SES RÊVES** - MOBILISER DES RESSOURCES

Albert est un cinéaste roumain passionné qui conçoit ses propres courts métrages sur le changement climatique et l'empreinte de l'humain sur l'écologie. Aidez-le à trouver de nouvelles opportunités pour financer un nouveau projet cinématographique, à préparer une demande de subvention et à apprendre les techniques de gestion efficace du temps.

## NIVEAU EXPERT

### **CENTRE DE RESSOURCES POUR LES ARTISTES - COLLABORER GRÂCE AUX TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES ET NETIQUETTE**

Le développement de l'artothèque en ligne a permis aux artistes et aux professionnels de la création de travailler dans une situation de crise et de fermeture temporaire de tous les lieux d'art. Elles ont pu diffuser leurs œuvres, augmenter leur public et le diversifier, vendre leurs œuvres et rentabiliser leur activité. Quelques mois plus tard, pendant l'été, tous les lieux de création peuvent rouvrir et attirer le public de leur région. Comment faire la différence et poursuivre le travail déjà développé par Janet et ses partenaires de l'artothèque ?

### **CLAIRE POUR DIFFUSER LA CRÉATIVITÉ - DÉVELOPPER DU CONTENU NUMÉRIQUE ET DROITS D'AUTEUR ET LICENCES**

Claire veut essayer de devenir un.e influenceuse. Aidez Claire à comprendre la différence entre un.e créateur.rice de contenu et un.e influenceur.rice et à composer le kit de l'influenceur.euse qui réussit, ainsi qu'à comprendre ce qu'elle doit savoir sur les droits d'auteur.rice !

### **JANNET ET LE FASHION LAB - REPÉRER LES OPPORTUNITÉS, RÉFLEXION ÉTHIQUE ET DURABLE**

Jannet a le désir d'éduquer les gens sur la réalité du changement climatique et les conséquences de la fast fashion. Pour y parvenir, elle a l'intention de créer son propre laboratoire de mode, qui comprendra un laboratoire de création de tissus/vêtements durables, un magasin où elle pourra vendre les créations de ses équipes et les créations de mode durable d'autres artistes, ainsi qu'un département de recherche et d'éducation des consommateurs sur la mode durable. Aidez Jannet à démarrer son propre voyage entrepreneurial et à surmonter les nombreuses craintes qui entourent un.e entrepreneur.euse en phase d'initiation.

### **IMPACT4WORLD CONÇOIT LEUR IDÉES - FAIRE FACE À L'INCERTITUDE, À L'AMBIGUÏTÉ ET AUX RISQUES ET TRAVAILLER AVEC LES AUTRES**

Le groupe s'est produit dans toute la Pologne, mais de manière non professionnelle. Elles ont joué principalement dans des lieux publics dans les villes et les centres-villes. Parfois, les spectateur.rice.s leur versaient quelques pièces, ce qui était suffisant pour se rendre dans les lieux suivants. Mais lorsque la pandémie mondiale de COVID-19 a commencé, elles ont dû s'arrêter. Cependant, elles ont réalisé qu'elles voulaient transférer leurs performances dans le monde professionnel, afin de pouvoir poursuivre leur mission. Grâce à cette ER, les joueur.euse.s développent des compétences entrepreneuriales au niveau expert dans les domaines de : - de la gestion de l'incertitude, de l'ambiguïté et du risque, - et du travail avec les autres ; ils apprennent notamment à connaître : - le processus de création de l'entreprise, - les éléments du plan d'affaires.

### **LA FORMATION DE MATTHEW - PROTECTION DES DONNÉES PERSONNELLES ET DE LA VIE PRIVÉE ET PROTECTION DU BIEN-ÊTRE ET DE LA SANTÉ**

Je m'appelle Matthew Jaars et je m'intéresse aux lois sur la protection des données et aux nouvelles technologies. J'aimerais acquérir davantage de connaissances sur les domaines d'intérêt mentionnés grâce à des plateformes d'apprentissage en ligne conviviales. Au cours de mes recherches, j'ai découvert de nombreuses formations auxquelles je peux assister. J'ai décidé de suivre une formation à la faculté de droit de l'ESB intitulée "Droit de la numérisation" qui vise à fournir aux étudiant.e.s des connaissances par le biais de conférences régulières, de réunions et de groupes de travail au sein d'une plateforme numérique. Même si ma formation va commencer le mois prochain, j'aimerais être bien informé et préparé sur les principaux sujets qui seront abordés.

### **IMPÔTS ET TEMPS - ÉDUCATION FINANCIÈRE ET MOBILISER DES RESSOURCES**

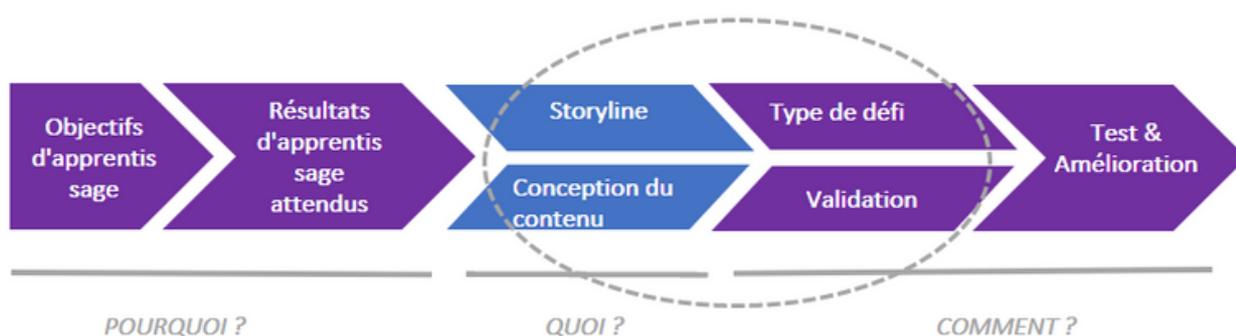
Milda est une jeune entrepreneuse lettone passionnée par l'organisation d'événements familiaux tels que les anniversaires, les enterrements de vie de jeune fille, les mariages et bien d'autres encore. Aidez-la à explorer les possibilités d'employer un.e assistant.e, à calculer les nouvelles dépenses salariales et à découvrir des outils de suivi de temps !

## Section 3: Concevoir une Escape Room

### Comment concevoir une Escape Room – étape par étape

Lors de la conception d'une Escape Room numérique, il faut suivre une séquence logique en répondant à trois grandes questions : "Pourquoi ?", "Quoi ?" et "Comment ?". Cela permet au concepteur.rice de créer une expérience significative pour les jeunes en suivant chaque étape de ces trois phases, représentées par les questions.

1. Poser la question "Pourquoi ?" permet de s'assurer que les objectifs d'apprentissage et les résultats attendus sont correctement définis pour faire d'une escape room non seulement un jeu amusant, mais aussi une expérience d'apprentissage significative.
2. La question "Quoi ?" permet de spécifier les sujets et les connaissances particulières nécessaires aux apprenant.e.s pour réussir un parcours d'apprentissage. Une histoire claire est nécessaire pour rendre le contenu pédagogique pertinent pour les jeunes apprenant.e.s.
3. En posant la question "Comment ?", vous vous assurez que l'expérience d'apprentissage est bien structurée, facile à suivre et à enchaîner, tout comme les escape rooms réelles. Il s'agit de la principale phase de la conception technique qui garantit la mise en place de la gamification. Il est important de noter qu'elle inclut les tests, qui sont un élément nécessaire de l'assurance qualité des escape rooms numériques.



Suivez chaque phase étape par étape pour en savoir plus sur les étapes de la conception !

**POURQUOI** | La question "Pourquoi" est utilisée pour justifier la conception et l'application de certaines escape rooms dans un processus d'apprentissage. Cela signifie qu'il faut fixer des **objectifs d'apprentissage** et des **résultats d'apprentissage** avant de concevoir l'escape room.

Le concepteur.rice de l'apprentissage (par exemple, le formateur.rice, l'enseignant.e, le travailleur.euse de jeunesse) doit fixer des résultats d'apprentissage spécifiques comme résultats attendus. Ceux-ci peuvent refléter des connaissances, des compétences et des attitudes spécifiques acquises à la suite de l'apprentissage, et dépendent des objectifs d'apprentissage. Pour que vos objectifs d'apprentissage soient efficaces, appliquez les principes SMART - définissez-les comme spécifiques, mesurables, réalisables, pertinents et limités dans le temps.

**CONSEIL !** | Pour éviter les déclarations trop générales sur "l'apprentissage" ou "la compréhension" de quelque chose, il est conseillé d'utiliser des verbes plus spécifiques pour formuler clairement chaque objectif d'apprentissage. En ce qui concerne l'amélioration des attitudes, des connaissances et des compétences, vous pouvez suivre les exemples de ce tableau :

<b>Verbes à utiliser pour formuler des objectifs d'apprentissage spécifiques</b>	
<b>ATTITUDE</b>	Plaider, Accepter, Convenir, Permettre, Analyser, Approuver, Évaluer, Croire, Choisir, Collaborer, Compliquer, Conformer, Convaincre, Coopérer, Décider de, Défendre, Approuver, Évaluer, Choisir, Recommander, Sélectionner, Soutenir, Tolérer, Se porter volontaire
<b>CONNAISSANCE</b>	Comparer, Définir, Décrire, Désigner, Découvrir, Distinguer, Expliquer, Identifier, Détailler, Catégoriser, Lister, Nommer, Réciter, Reconnaître, Raconter, Relier, Relater, Spécifier, Épeler, Énoncer, Dire, Terme, Écrire
<b>COMPÉTENCES</b>	Actionner, Ajuster, Administrer, Aligner, Modifier, Assembler, Construire, Calibrer, Changer, Copier, Démontrer, Concevoir, Développer, Rédiger, Exécuter, Former, Manipuler, Mesurer, Exécuter, Préparer, Traiter, Enregistrer, Réglementer, Enlever, Réparer, Remplacer, Régler, Service

Chaque objectif d'apprentissage doit ensuite être lié aux résultats d'apprentissage. La définition d'attentes spécifiques permet de mesurer le succès de l'activité d'apprentissage. L'annexe 1 présente les résultats d'apprentissage spécifiques utilisés pour améliorer les compétences numériques et entrepreneuriales des jeunes représentants de l'industrie culturelle et créative. Cependant, la méthode des escape rooms en ligne est universelle et peut être appliquée à presque tous les sujets.

**CONSEIL !** | Pendant la phase de test (ou de feedback), le concepteur.rice de l'ER doit créer un outil de mesure pour évaluer si l'ER conçue apporte vraiment une différence en termes de formation de connaissances, de compétences et d'attitudes. Pour mesurer l'expérience des ER, vous pouvez utiliser un groupe de discussion, des entretiens ou des enquêtes de suivi.

Lorsque vous définissez les objectifs et les résultats de l'apprentissage, vous avez peut-être déjà des idées sur le contenu spécifique, la structure ou les études de cas que vous souhaitez inclure dans vos escape rooms. À ce stade, les questions " quoi ? " et " comment " sont à prendre en compte.

**QUOI** | La question " Quoi " se concentre principalement sur le contenu et le scénario de l'escape room développée. Le contenu est déterminé par les objectifs d'apprentissage et les résultats envisagés, en les reliant à des thèmes spécifiques, des sujets et des connaissances à acquérir par les apprenant.e.s.

**EXEMPLE** | Si les objectifs d'apprentissage définis exigent que l'apprenant.e. évalue les instruments financiers disponibles pour le financement de projets créatifs et que la capacité à parcourir les systèmes de financement est attendue comme un résultat d'apprentissage, le contenu doit se concentrer directement sur les instruments de financement pour les personnes créatives. Il peut s'agir de sujets tels que les subventions internationales et locales, les appels d'offres, les bourses, les prêts, les incubateurs d'entreprises, etc.

Le contenu peut être à la fois autogénéré ou trouvé dans des sources fiables – extraites de livres, de rapports, de matériel photo, audio ou vidéo, de bases de données, d'infographies, etc. En cas d'utilisation de matériel existant, il est important d'être attentif.ive à la propriété du matériel : s'il peut être partagé librement et comment il doit être cité.

Ensuite, la tâche du concepteur.rice d'ER en ligne consiste à transformer le contenu en tâche(s) ou en défi(s) pour rendre le processus d'apprentissage expérientiel. Le concepteur.rice peut utiliser des tâches prêtes à l'emploi (par exemple, des quiz, des jeux de mots) proposées dans des sources axées sur l'enseignement (canaux de communautés) ou utiliser des parties des informations disponibles pour générer son propre contenu. Il est recommandé de toujours préciser le.s auteur.rice.s, le titre du contenu utilisé et l'hyperlien direct (le cas échéant) pour chaque contenu utilisé dans les ER en ligne.

**CONSEIL !** | Si l'escape room conçue est utilisée dans des processus d'apprentissage régulièrement, l'animateur.rice doit toujours vérifier si les hyperliens fonctionnent correctement. Sinon, l'expérience d'apprentissage risque d'être interrompue et frustrante.

Pour que l'expérience d'apprentissage soit non seulement agréable, mais aussi pertinente pour les apprenant.e.s, des techniques de narration doivent être intégrées dans la conception de l'ER en ligne. La narration est un élément crucial de l'apprentissage par le jeu qui crée un contenu plus attrayant et plus mémorable en reliant les différentes parties de l'ER en une seule histoire fluide. Voici plusieurs éléments de narration qui permettent de créer une expérience d'apprentissage attrayante :

1. **Des histoires réalistes.** L'apprenant.e peut acquérir des connaissances, de nouvelles compétences et des attitudes plus rapidement lorsque le lien entre le contenu de l'apprentissage et les contextes et personnages de la vie réelle est introduit.
2. **L'interaction.** Permettre à l'apprenant.e de décider pour le personnage ou d'interagir avec lui d'une autre manière l'immerge dans le processus d'apprentissage.
3. **Les défis** maintiennent l'apprenant.e engagé.e et intrigué.e pour passer aux étapes suivantes en résolvant certains "problèmes". Cependant, il faut veiller à ce que les défis ne soient pas trop faciles ou trop difficiles.
4. **La connexion.** Le mélange de contextes, de défis et de personnages de la vie réelle et de leurs émotions/réussites crée un lien émotionnel entre l'apprenant.e et le contenu acquis. Cela aide non seulement à mémoriser, mais aussi à se souvenir du contexte d'application des connaissances.
5. **Le multimédia.** Mélanger des médias tels que des vidéos, des images, des fichiers audio, évite non seulement de s'ennuyer mais également de toucher différent.e.s apprenant.e.s, car il existe différentes façons pour chaque apprenant.e d'acquérir les informations le plus efficacement possible (ce dernier point mérite d'être rappelé comme un conseil pour la conception technique de l'ER - voir la section "COMMENT").

**EXEMPLE |** Lisez l'exemple de l'application du storytelling pour créer un contexte réel, un défi et un lien émotionnel avec celui-ci en demandant d'interagir avec le contenu qui pourrait suivre.

Brian est un artiste-entrepreneur de Paris qui crée et monte des vidéos pour promouvoir des événements culturels et sociaux. Comme il souhaite élargir son activité commerciale, il est à la recherche de fonds supplémentaires pour soutenir une nouvelle branche de son activité - la conception de films pour l'éducation environnementale. C'est important pour lui car ses deux parents sont des militants pour l'environnement et Brian partage ces valeurs depuis sa plus tendre enfance.

La durabilité environnementale est également encouragée par de nombreux réseaux et organisations européens qui soutiennent les activités commerciales contribuant à prévenir ou à combattre les dommages environnementaux. Aidez Brian à en trouver un qui offre des subventions ou d'autres services de soutien aux entrepreneur.euse.s qui sont à l'origine d'innovations dans le secteur de l'environnement !

En fonction du profil des apprenant.e.s, de l'examen du sujet et de la complexité de l'ER conçue, le scénario doit comporter au moins deux défis à résoudre par l'apprenant.e. Cela signifie qu'il faut diviser le scénario en plusieurs tâches à accomplir de manière séquentielle et fournir des instruments de validation, de sorte que la séquence d'accomplissement des

tâches, d'obtention des clés (droits de déverrouillage du défi suivant) et de passage aux tâches suivantes soit maintenue (tout comme dans une ER hors ligne). En fonction de la structure du programme d'apprentissage, un sujet peut se composer de plusieurs ER de complexité différente (comme dans les escape rooms CO-ART, où des niveaux Introduction, Intermédiaire, Avancé et Expert sont proposés pour chacun des groupes thématiques).

Le fait de relier les parties du contenu d'apprentissage dans un scénario cohérent garantit l'applicabilité des connaissances, des compétences et des attitudes acquises dans des contextes de la vie réelle. De plus, cela permet de s'assurer que les tâches des escape rooms sont liées entre elles et complémentaires. C'est à ce stade que naît l'idée ou le concept d'une certaine escape room. La prochaine question à se poser est naturellement : "mais comment relier techniquement ces parties afin de créer une expérience d'apprentissage intéressante et interactive?".

**COMMENT** | Lorsqu'on explore l'aspect technique de la création d'une escape room, il faut être familier avec les outils TIC, au moins à un niveau d' "utilisateur actif". Toutefois, cela ne signifie pas nécessairement que le.a concepteur.rice d'ER doit être familier.ère avec les logiciels de conception de jeux avancés ou certains langages de programmation. Les ER en ligne peuvent être facilement conçues à l'aide de certains outils numériques courants tels que Google Forms, Youtube, Typeform, Padlet, Learningapps, Google Sheets ou même Instagram. Le secret se cache dans l'utilisation créative de ces outils. D'autres exemples d'outils librement accessibles se trouvent dans la section suivante - "Outils pour l'apprentissage en ligne".

L'idée principale derrière l'utilisation des TIC ou des outils numériques réside dans la structuration et la diversification de l'expérience d'apprentissage. L'outil lui-même sert de cadre dans lequel les scénarios et les défis séquentiels sont stockés et reliés les uns aux autres. De même, comme pour le concept de multimédia, la variété des outils rend l'expérience d'apprentissage dynamique et plus interactive, donc plus attrayante. Cependant, il n'est pas nécessaire de submerger les apprenant.e.s avec des procédures inutiles. Le.a concepteur.rice doit également garder à l'esprit le principe de simplicité.

**EXEMPLE** | Par exemple, si l'escape room ne comporte que deux défis, il n'est pas nécessaire de générer trois mots de passe (clés) pour débloquent les autres clés. De même, si certains calculs peuvent être effectués sur l'appareil qui convient à l'utilisateur.rice (le téléphone), il est inutile de prévoir un logiciel spécial à télécharger pour effectuer des calculs simples. De même, si l'utilisation d'un outil nécessite que l'apprenant.e lise de longues instructions d'utilisation ou suive un processus d'enregistrement fastidieux à chaque fois qu'une petite tâche doit être accomplie, cela peut être décourageant.

Plus que l'outil de conception de l'ER en ligne, c'est la logique qui sous-tend la mise en place de tel ou tel type de défi, ou la méthode d'enseignement et d'apprentissage, qui est importante. Les ER ne se concentrent pas uniquement sur les connaissances, mais facilitent l'acquisition d'attitudes, d'aptitudes pratiques et de compétences. Cela signifie que les ER ne doivent pas ressembler à un matériel de lecture combiné à un test. Le concepteur doit donner aux apprenant.e.s la possibilité de chercher les réponses de manière indépendante et, ce faisant, de parcourir davantage de contenu et de sources qui peuvent être utiles à un moment donné. L'apprentissage par la pratique et l'apprentissage actif sont facilités par cette approche.

Il existe de nombreuses solutions prêtes à l'emploi qui aident les enseignant.e.s à organiser l'apprentissage en ligne. À titre d'exemple, on peut consulter des collections d'outils tels qu'Educaplay ou Learningapps pour découvrir la variété des tâches qui peuvent être conçues pour structurer et apprendre certains contenus.

Il existe notamment :

- Les jeux de correspondance ("Où est quoi ?") - rechercher des paires de mots, de termes et de définitions ou d'images en rapport les unes avec les autres. Certains peuvent inclure des éléments de mémorisation, d'autres peuvent avoir tous les mots ou images à faire correspondre découverts sur la "table". D'autres peuvent se concentrer sur l'identification d'objets ou de lieux et les associer aux titres ou aux segments un par un ;
- Mots croisés / Devinez le mot - chercher les réponses aux questions avec un nombre défini de lettres dans un mot et des options pour découvrir certaines lettres ou certains mots ;
- Grille de mots / Casse-tête de recherche de mots - recherche de mots de longueur définie dans une boîte structurée remplie de lettres ;
- Jeux d'alphabet/entrées de texte libre - recherche de mots décrivant des images, des enregistrements audio ou des définitions écrites. Il peut être nécessaire de définir des mots commençant par ou contenant toutes les lettres de l'alphabet (comme dans le cas d'Educaplay) ;
- Jeux de mémoire - faire correspondre des paires d'images ou de mots (phrases) interdépendantes, comprenant un élément de mémorisation ;
- Quiz (y compris les quiz sur les cartes et les vidéos) - sélection de la ou des bonnes réponses aux questions (énoncé), comme dans un questionnaire à réponses fermées. Les quiz comprennent parfois des éléments supplémentaires de gamification ou d'illustration, comme une grenouille qui saute vers les réponses sélectionnées ou un cheval qui avance en cas de bonne réponse ;
- Jeu "Remplir les blancs" : rechercher les bons mots à coller dans un texte. Il est possible de varier en disposant d'une banque de mots à utiliser ou en choisissant le bon mot dans le menu déroulant - selon le logiciel ;

- Tableau de remplissage - remplir le tableau avec les mots corrects en fonction de la tâche, par exemple, identifier les traductions correctes des verbes à l'infinitif, au passé ou au futur ;
- Jeu d'ordre - structurer des phrases ou des images dans l'ordre correct pour créer une séquence logique ;
- Les énigmes - chercher un mot en fonction d'indices textuels, visuels ou sonores donnés. Plusieurs tentatives sont possibles et des points sont attribués en fonction de l'utilisation des indices ;
- et bien d'autres encore.

Voir d'autres jeux et logiciels d'apprentissage dans la section "Outils d'apprentissage en ligne".

**CONSEIL !** | En faisant preuve de créativité, les concepteur.rice.s d'ER peuvent également utiliser leurs propres méthodes et types de tâches, par exemple en créant des documents dans Google Forms, Docs ou Sheets, ou toute autre note en ligne. L'aspect multimédia peut y être facilement inséré en liant ces documents à Youtube ou Vimeo, en téléchargeant des fichiers, en créant des mots de passe, en laissant des indices, etc. La seule restriction concerne la validation des réponses (voir ci-dessous) et si possible la vérification automatique des bonnes réponses.

Pour que les ER conçues soient bien structurées et unifiées, il est recommandé d'utiliser un logiciel simple qui contiendra toutes les tâches, instructions, liens et informations nécessaires pour ne pas se perdre. Lorsque l'on joue à des ER physiques, il est parfois extrêmement difficile de commencer quand on n'a pas de point de référence. La situation peut être similaire si l'apprenant.e reçoit plusieurs liens, images et documents par email et qu'il se perd dès le début.

C'est pourquoi, pour conserver une certaine structure et un certain ordre, un simple formulaire de questionnaire en ligne automatisé est suggéré pour enregistrer toutes les tâches et tous les défis d'une ER. Tout d'abord, les questionnaires en ligne peuvent se structurer en 3 parties; Introduction, Défis (avec les instructions et les mécanismes de validation) et Clôture. Chaque défi peut être organisé en feuille séparée (section) avec des fonctions "précédent" et "suivant", de sorte que les tâches suivantes ne sont pas vues si les précédentes n'ont pas encore été résolues.



De plus, il fournit un espace pour écrire autant d'instructions que nécessaire. Cependant, il est toujours recommandé de garder l'ER en ligne aussi courte que possible. Enfin, des outils de validation pour vérifier les bonnes réponses sont disponibles et plusieurs formats de questions peuvent être utilisés pour déterminer si un.e apprenant.e peut passer au niveau suivant (défi, tâches) ou non. En outre, des photos (y compris les QR codes), des vidéos, des fichiers audio, des liens et des références pour les sources recommandées peuvent être intégrés et stockés dans les questionnaires en ligne.

Nous vous encourageons à essayer d'abord les formulaires Google et à décider ensuite si un autre outil de questionnaire peut être utilisé pour une meilleure fonctionnalité. Plusieurs types de questions peuvent être programmés directement dans les Google Forms - des questions à choix multiples, des cases à cocher, des questions à menu déroulant, des réponses courtes et des réponses en paragraphes, des questions à grille multiple ou à cases à cocher. Cependant, tous ne permettent pas de valider les réponses.

**CONSEIL !** | Pour les utilisateur.rice.s d'ICT plus avancés, nous suggérons d'essayer des outils de conception de jeux spécialisés, très visuels, par exemple, Genially. Vous pouvez y ajouter de la musique, faire glisser et déplacer des éléments, créer des dialogues, bloquer et débloquer des éléments, ajouter des quiz et d'autres types de tâches.

Comme indiqué précédemment, la **validation** est un élément crucial de l'escape room. La sortie d'une ER physique est déterminée par la recherche de la ou des bonnes clés, ce qui signifie que les ER en ligne nécessitent la mise en place de mécanismes de **validation**. En pratique, cela signifie que chaque tâche ou défi en tant qu'ensemble de tâches doit exiger une ou plusieurs réponses correctes de la part de l'apprenant.e pour passer aux étapes suivantes. Si l'apprenant.e n'a pas répondu correctement à la tâche, il ne peut pas passer à l'étape suivante et un apprentissage supplémentaire doit être effectué.

**CONSEIL !** | Il est recommandé de concevoir une ER dans laquelle les apprenant.e.s peuvent répéter la même tâche plusieurs fois (ou un nombre infini de fois) jusqu'à ce qu'elle soit accomplie de manière correcte.

Les logiciels prêts à l'emploi pour les jeux sont généralement dotés d'un système intégré qui fournit un feedback indiquant si les réponses ont été fournies correctement et lesquelles. Le rôle principal de ce feedback est de fournir des informations. Les ER, quant à elles, nécessitent une fonction supplémentaire, permettre de passer aux tâches suivantes ou de sortir de l'ER, en fonction des réponses (correctes ou incorrectes). C'est une autre raison d'avoir une structure unifiée de l'ER sous la forme d'un questionnaire en ligne.

**EXEMPLE |** Un simple questionnaire Google Form offre plusieurs options de validation des réponses :

- Les questions auxquelles il est obligatoire de répondre doivent être définies comme "obligatoires". Il peut y avoir ou non une exigence supplémentaire de fournir des réponses exactes.
- Lorsqu'une réponse spécifique est requise pour une question de type 'Réponse courte' ou 'Paragraphe', il faut appuyer sur l'icône 'trois points' pour sélectionner l'option nécessaire à la 'Validation de la réponse'. Elle permet de limiter la réponse comme suit :
  1. nombre ou nombre entier qui est égal/non égal à, supérieur/inférieur à, supérieur/inférieur ou égal à, intervalle entre, pas entre certaines données prédéfinies ;
  2. texte qui contient/ne contient pas, est un email ou un lien URL ;
  3. la longueur de la réponse écrite qui répond à l'exigence de caractères maximum ou minimum
  4. expression régulière qui contient/ne contient pas, correspond/ne correspond pas à un texte.
- Lorsqu'une réponse spécifique est requise dans une question de type "cases à cocher" ou "liste déroulante", l'apprenant.e peut être transféré.e vers une section spécifique du questionnaire en fonction des réponses fournies. Dans ce cas, comme mécanisme de validation, si la réponse est incorrecte la même section peut être sélectionnée, et si la réponse est correcte, la section suivante (ou la page de clôture).
- Dans les questions de type grilles "à choix multiple" et "cases à cocher", le mécanisme de validation peut être défini de manière à limiter à une seule le nombre de réponses par colonne. De même, dans les questions de type "cases à cocher", les réponses peuvent être limitées uniquement par le nombre de réponses obligatoires fournies - au moins, au plus ou égal à une quantité définie. Cependant, ces questions ne permettent pas de valider la réponse, qu'elle soit correcte ou incorrecte, et ne peuvent donc pas être utilisées pour la validation d'une ER en ligne.
- Lorsque vous utilisez l'option de choix multiple, la validation de la réponse est obtenue en laissant l'apprenant.e passer à la section suivante si la réponse est correcte ou rester dans la même section si la réponse est fausse. Faites attention à garder les questions dans des sections séparées, car si plus d'une question se trouve dans la même section, même si le.a joueur.euse n'a répondu qu'à une seule question correcte parmi toutes, le formulaire passera automatiquement à la section suivante. En gardant une question par section, vous vous assurez que l'apprenant.e répond correctement à toutes les questions.

La fonctionnalité des formulaires Google permet de définir un "texte d'erreur personnalisé" pour guider l'apprenant.e sur ce qu'elle doit répondre et comment elle doit le faire pour poursuivre l'ER.

Tous les types et outils de validation peuvent être envisagés pour les ER en ligne ; cependant, il faut se rappeler que la validation manuelle effectuée par le.a formateur.rice ou l'animateur.rice prend du temps et n'est pas toujours possible et pratique pour l'apprenant.e. Il est donc recommandé d'utiliser des outils numériques automatisés.

Afin de s'assurer que l'ER est bien structurée, que sa séquence est logique, qu'elle ne contient pas de fautes de grammaire et que la validation des réponses fonctionne bien, la phase de test est nécessaire avant de poursuivre le processus d'apprentissage. La première série de tests doit avoir lieu au sein des équipes de développeur.euse.s ou des collègues du concepteur.rice. Les deux principaux aspects à tester sont les suivants :

- 1.La technique - si l'ER fonctionne vraiment bien sur le plan technique ?
- 2.Le contenu et la méthode - si l'ER apporte des connaissances ?

Après avoir éliminé les éventuelles erreurs techniques ou logiques et amélioré le contenu, la deuxième série de tests peut être effectuée auprès du groupe cible - les jeunes entrepreneur.euse.s créatif.ive.s. Cela permettra de recueillir des informations supplémentaires sur l'utilité et l'attrait des ER en ligne en tant qu'outils d'apprentissage.

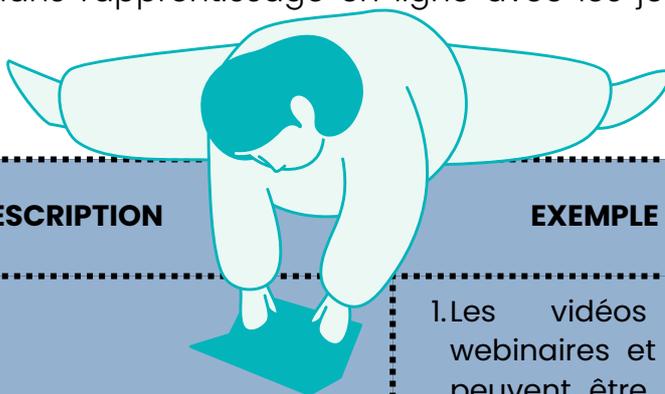
Le test peut être organisé dans une salle commune suivi de discussions de groupe ou individuellement suivi d'un interview ou d'une enquête à remplir par chaque personne. Pour mener le processus, il faut concevoir un instrument de mesure approprié qui sera utilisé pour évaluer chaque escape room.

**CONSEIL !** | Des procédures similaires peuvent également être menées avec les formateur.rice.s d'adultes et les enseignant.e.s pour évaluer l'utilité du contenu.

Si l'évaluation est bonne, l'ER peut être utilisée pour le processus d'apprentissage.

# Outils pour l'apprentissage en ligne

Les outils d'apprentissage en ligne constituent une compilation des méthodes et outils à utiliser pour proposer des activités d'apprentissage en ligne aux jeunes. L'objectif est d'encourager les travailleur.euse.s de la jeunesse à essayer des ressources plus interactives (y compris des outils, des méthodologies) pour faire participer les jeunes à l'apprentissage en ligne. Vous trouverez ci-dessous une compilation d'outils, de ressources et de techniques, leur description et des exemples de la manière dont ils peuvent être appliqués dans l'apprentissage en ligne avec les jeunes comme groupe cible.



DESCRIPTION	EXEMPLE D'APPLICATION
<p><b>YouTube</b>__Les vidéos peuvent être largement utilisées dans la publication de matériel vidéo d'apprentissage - pour tous les utilisateur.rice.s ou certains groupes seulement. Des listes de lecture peuvent être créées pour stocker toutes les vidéos pertinentes comme un ensemble de matériel d'apprentissage.</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1.Les vidéos pédagogiques, les webinaires et autres contenus vidéo peuvent être enregistrés une fois et partagés via la plateforme YouTube afin que les apprenants puissent accéder au contenu à tout moment.</li><li>2.Les vidéos YouTube peuvent être librement partagées via des liens ou intégrées à d'autres plates-formes d'apprentissage en ligne pour un accès plus aisé en utilisant un code spécial attribué à chaque vidéo (intégration).</li><li>3.Les jeunes peuvent être évalués en demandant de fournir des liens vers des vidéos YouTube enregistrées dans lesquelles ils réfléchissent sur les sujets appris ou présentent leurs propres projets pour une évaluation plus approfondie. La collecte des "likes" peut être améliorée pour déterminer les meilleurs projets.</li></ol>
<p><b>Online-Stop-Watch</b> peut être utilisé pour compter le temps d'activité ou décompter le temps restant.</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1.L'outil peut être utilisé en préparation des présentations pour suivre le temps passé sur chacune des sections présentées.</li></ol>

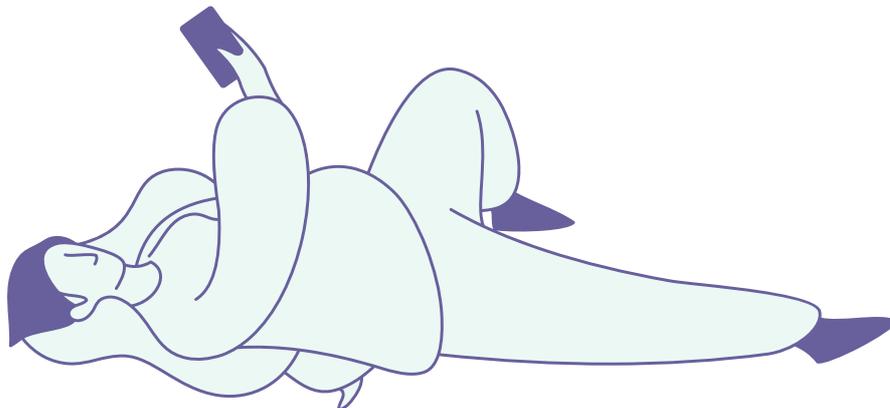
2.L'outil peut être utilisé par un.e animateur.rice pour décompter le temps restant pour les jeunes qui font une présentation ou un exposé. Il peut également être utilisé pour compter le temps restant pour la pause café en laissant l'horloge plein écran sur un écran partagé.

Les types de jeux suivants peuvent être conçus avec **EducaPlay**: jeu d'association, mots croisés et mots cachés, jeux d'alphabet, jeu de mémoire, quiz (y compris les quiz sur les cartes et les vidéos), colonnes d'association et jeux à trous, devinettes, dialogues, jeux de dictée, etc. Si certaines fonctionnalités ne sont disponibles que pour les comptes payants, EducaPlay offre de nombreuses options gratuites pour concevoir et partager des jeux. Des images, des vidéos, des fichiers audio et même une option d'enregistrement audio sont intégrés dans certains jeux pour les rendre plus interactifs, par exemple, les devinettes des quiz vidéo.

Cet outil peut être utilisé pour concevoir des missions, qui peuvent ensuite être intégrées dans des escape rooms en ligne. Les jeux doivent intégrer un mot ou une phrase clé qui peut être détecté pendant le jeu et saisi dans le champ correspondant de l'escape room.

**Link Lock** est un outil permettant d'ajouter un mot de passe à un lien afin de rendre l'accès à certains contenus plus difficile. Link Lock peut être ajouté à n'importe quel lien original ou déjà raccourci, de sorte qu'il faut entrer une clé spécifique (mot de passe) pour l'ouvrir. L'outil fournit un nouveau lien URL à utiliser.

Les mots de passe peuvent être conçus de manière à séquencer (ordonner) les activités, ce qui signifie qu'il faut accomplir un défi et recevoir la clé pour accéder au défi suivant, etc.



**Quizizz** propose de développer ses propres quiz et sondages pour permettre aux apprenant.e.s de vérifier leurs connaissances et leurs opinions. Plusieurs types de quiz peuvent être combinés en une seule tâche, par exemple, un quiz à choix multiples, un sondage, un questionnaire à remplir, un dessin (l'apprenant doit dessiner sur l'écran de son smartphone) et un quiz ouvert. Les modes d'exécution en équipe et individuel sont possibles. Une fois le questionnaire rempli, le classement peut être consulté par tous les apprenant.e.s. Le temps de réponse peut être limité pour chaque question du quiz.

L'outil peut être utilisé pour concevoir des missions et générer des réponses à intégrer dans des escape rooms numériques. Des fichiers audio, des vidéos, des images et même des équations et des formules complexes peuvent être insérés pour soutenir l'activité d'apprentissage. Les réponses correctes du quiz peuvent être intégrées dans les escape rooms. Les quiz peuvent être partagés grâce aux QR et aux codes simples.

**Google Forms** peut être utilisé comme un outil de quiz avec des outils de notation automatique ou manuelle et donner aux éducateur.rice.s un accès rapide à la façon dont les apprenant.e.s comprennent le contenu de la formation.

1. Les jeunes apprenant.e.s peuvent participer efficacement au processus d'apprentissage grâce à des outils interactifs. À la fin de chaque résultat d'apprentissage, le quiz peut être utilisé comme exercice afin d'analyser les bonnes réponses, les questions manquées et les mauvaises réponses. Le quiz résume la théorie et crée chez l'apprenant.e un sentiment d'accomplissement.
2. L'éducateur.rice peut facilement recueillir les e-mails des apprenants et donner un feedback personnalisé pour les réponses incorrectes. De plus, grâce à Google Forms, l'éducateur.rice peut identifier les lacunes de chaque apprenant et lui donner des explications supplémentaires. Le retour d'information sur Google Forms peut prendre la forme d'un commentaire, d'un lien hypertexte ou des deux.
3. Le questionnaire GoogleForm donne la possibilité aux apprenant.e.s de recevoir une copie de leurs réponses par e-mail après les avoir soumises. Cette option leur permet de revoir leurs réponses, en particulier celles qui

	<p>sont liées aux unités d'apprentissage pour lesquelles ils ont des lacunes. Les formulaires Google peuvent être facilement partagés via un lien, ce qui permet à tout le monde d'avoir accès aux supports de formation à tout moment.</p>
<p><b>Slido</b> est une application d'interaction incontournable qui peut faire participer les apprenant.e.s au processus d'apprentissage grâce à des sondages en direct, des questions-réponses, des quiz et des nuages de mots.</p>	<p>Slido peut capturer en temps réel les points de vue, les pensées, les préoccupations et les commentaires de l'apprenant.e, et lui donner le sentiment d'être connecté.e tout au long de la formation. Il s'agit d'un outil facilement accessible. Les apprenant.e.s peuvent s'y inscrire sans avoir à se connecter ou à télécharger quoi que ce soit. Les éducateur.rice.s peuvent obtenir des informations précieuses grâce à l'outil Slido Analytics. Par exemple, elles peuvent savoir combien d'apprenant.e.s ont participé, quelles étaient les questions les plus courantes liées au sujet, et exporter les questions ou les résultats des votes pour une analyse plus approfondie lors des prochaines sessions.</p> <p>Slido donne à chacun.e la possibilité de poser ses questions, qu'elle soit mutée ou trop timide pour s'exprimer. Grâce à Slido, les éducateur.rice.s peuvent créer un quiz ou un jeu de questions en direct et tester les connaissances des apprenant.e.s de manière interactive.</p>
<p><b>Stormboard</b> est l'une des plateformes les plus complètes et offre plusieurs outils et fonctions pour répondre aux besoins des apprenant.e.s. Les modèles fournis peuvent être utilisés pour enseigner aux apprenant.e.s plusieurs processus de résolution de problèmes et de planification.</p>	<p>L'éducateur.rice peut mettre en place un tableau avec des catégories liées au sujet de la formation. Ensuite, les apprenant.e.s peuvent participer en ajoutant leurs questions, réponses, préoccupations, etc. sur des notes autocollantes et en les plaçant dans la catégorie correspondante. Les notes autocollantes peuvent également être déplacées sur le tableau selon les besoins, ce qui est utile pour le processus de planification.</p>

	<p>Les apprenant.e.s peuvent également inclure leurs notes autocollantes, des images, des vidéos et des fichiers. Cette option rend la formation plus interactive et incite les apprenant.e.s à effectuer des recherches documentaires sur les ressources liées au sujet de la formation. Stormboard facilite le brainstorming et l'idéation. Les apprenant.e.s peuvent s'appuyer sur les idées des autres dans un environnement collaboratif.</p>
<p><b>Edapp</b> permet de créer un nombre illimité de leçons, de les déployer auprès d'un nombre illimité d'apprenant.e.s et de fournir une série d'outils d'analyse et de gestion pour suivre les progrès des apprenant.e.s.</p>	<p>L'éducateur.rice a la possibilité de télécharger les diapositives de formation et de les convertir en micro leçons adaptées aux appareils mobiles, ce qui rend l'apprentissage plus accessible, plus digeste et plus intéressant pour les apprenant.e.s. Cette fonctionnalité permet aux apprenant.e.s de suivre une formation sur leurs propres appareils mobiles.</p> <p>Grâce à Edapp, l'éducateur.rice peut créer une expérience d'apprentissage moderne avec gamification, répétition espacée et récompenses réelles intégrées pour l'apprenant.e. Edapp propose également des dizaines de modèles prêts à l'emploi, la conversion PowerPoint, le téléchargement de SCORM et des cours gratuits régulièrement mis à jour qui couvrent de nombreux domaines, de la législation sur la protection des données à la façon de conduire un chariot élévateur en toute sécurité.</p> <p>EddAp offre à ses utilisateur.rice.s l'outil de traduction en nuage qui utilise AutoML de Google afin de permettre le déploiement d'un logiciel dans plusieurs langues. Combiné à la création rapide, le logiciel peut être traduit et distribué dans de nombreuses langues. EddAp peut renforcer l'apprentissage, car l'éducateur.rice peut vérifier la</p>

	<p>compréhension des apprenant.e.s lors des réunions, de l'accueil et de la formation à l'aide d'un outil de création de quiz appelé "Rapid Refresh". L'éducateur.rice peut ajouter des questions et des réponses à la feuille de calcul conviviale, et la déployer pour voir où les apprenant.e.s peuvent avoir besoin d'une aide supplémentaire individuellement.</p>
<p>L'utilisation de <b>liens vers des ressources externes</b> permet de se référer à des articles, des enquêtes ou/et des documents dont les sujets sont liés à l'objet de la formation. Ces liens peuvent être utilisés comme du matériel pédagogique supplémentaire et soutenir le processus d'apprentissage.</p>	<p>Les apprenant.e.s peuvent acquérir des connaissances plus approfondies et comprendre des sujets difficiles en étudiant davantage de ressources et d'informations sur le sujet de la formation. Les apprenant.e.s pourront avoir accès à ces ressources quand elles le souhaitent, soit après la fin de chaque session, soit après la fin de toute la formation. Les liens externes peuvent améliorer l'accès à un contenu éducatif de haute qualité publié sous des licences ouvertes et améliorer la qualité des programmes d'études. Les ressources externes sont très utiles comme outils de soutien à l'enseignement et à l'apprentissage. Elles offrent aux apprenant.e.s la possibilité d'accéder à des fichiers et à du matériel de manière plus informelle, sans la supervision d'un éducateur ou la pression du temps de session.</p>
<p><b>Pixabay</b> est un outil en ligne qui permet aux utilisateur.rice.s : d'utiliser une grande banque d'images et de vidéos de haute qualité, d'accéder à un espace collaboratif où vous pouvez partager vos propres images et vidéos et de télécharger gratuitement des images et des vidéos d'autres utilisateur.rice.s.</p>	<p>Dans le cadre de l'élaboration d'une Escape Room, il est essentiel d'utiliser du matériel visuellement agréable, et Pixabay offre cette possibilité gratuitement. En tant que tel, il a été un outil essentiel pour télécharger des vidéos qui ont ensuite été utilisées pour créer des vidéos présentant les scénarios et les défis des Escape Rooms.</p>

**Filmora** est un éditeur vidéo qui offre à l'utilisateur.rice un large éventail de fonctionnalités. La barre d'outils simple permet aux utilisateur.rice.s inexpérimenté.e.s de créer facilement des vidéos haute résolution avec des effets d'aspect professionnel. Vous pouvez même créer de petits diaporamas en quelques minutes.

Les avantages les plus notables de ce logiciel sont les suivants : il est gratuit, offre la possibilité de monter des vidéos aussi bien simples que professionnelles grâce à sa facilité d'utilisation et comprend plus d'une centaine d'effets et d'éléments à utiliser dans les montages.

Grâce à Filmora, des vidéos de présentation ont été développées pour les différents scénarios et défis de chaque niveau, afin de capter l'attention de l'utilisateur.rice et de générer un attrait visuel, ainsi que du dynamisme.

**Pexels** propose des photos et des vidéos de stock entièrement gratuites et de haute qualité. Toutes sont balisées, faciles à trouver dans les recherches et apparaissent sur nos pages de découverte des images et des vidéos.

Dans le développement des Escape Room, il est essentiel d'utiliser du matériel visuellement agréable, et Pexels offre cette possibilité gratuitement. En tant que tel, il a été un outil essentiel pour télécharger des vidéos qui ont ensuite été utilisées pour créer des vidéos présentant les scénarios et les défis des Escape Rooms.

**LearningApps.org** est une application Web permettant de créer facilement des exercices amusants à intégrer dans votre contenu éducatif. Il existe plus de 20 exercices différents permettant une grande variété de séquences.

Nous l'avons utilisé pour obliger les apprenant.e.s à accéder à des ressources d'apprentissage en ligne intégrées à des jeux interactifs afin d'acquérir des compétences de manière ludique : mots croisés pour apprendre des termes d'Instagram, textes à trous pour suivre une procédure.

**Genially** est un outil en ligne tout-en-un pour créer des présentations étonnantes, des images interactives, des infographies, des dossiers, des quiz, des CV, etc. et les enrichir d'effets interactif et d'animation en quelques secondes.

Les nombreuses options interactives de Genially ont permis de créer des jeux en ligne tels que des puzzles et également d'intégrer un bot dans un jeu.

**Canva** est une plateforme de conception graphique, utilisée pour créer des graphiques pour les réseaux sociaux, des présentations, des affiches, des documents et d'autres contenus visuels. L'application

L'outil peut être utilisé pour créer des contenus attractifs à ajouter aux Escape Rooms ; des exemples de son utilisation peuvent être la création de CV, l'édition de photos, la création d'éléments

<p>propose des modèles que les utilisateur.rice.s peuvent utiliser. La plateforme est gratuite et propose également des abonnements payants tels que Canva Pro et Canva pour Entreprise avec des fonctionnalités supplémentaires. En 2021, Canva a lancé un outil de montage vidéo. Les utilisateur.rice.s peuvent également payer pour que des produits physiques soient imprimés et expédiés.</p>	<p>graphiques pour rendre l'environnement plus convivial. De plus, CANVA permet la création de logos et de badges à ajouter à la fin des Escape Rooms.</p>
<p><b>SnatchBot</b> est une plateforme de création de chatbot sans codage ni compétences techniques. Vous pouvez personnaliser et publier votre bot sur diverses plateformes en ligne.</p>	<p>Ils ont une boutique de bots conversationnels déjà disponibles dont un sur le RGPD. Nous l'avons utilisé car il permet d'en savoir plus sur les lois en discutant avec le bot, mais aussi de répondre à un quiz.</p>
<p><b>Prezi</b> permet à toute personne capable d'esquisser une idée sur une serviette de table de créer et d'exécuter des présentations non linéaires étonnantes avec des relations, des zooms sur les détails et l'ajustement au temps restant sans avoir besoin de sauter des diapositives.</p>	<p>Nous l'avons utilisé pour rendre une très grande infographie interactive en JPEG afin de masquer les hyperliens.</p>
<p><b>uMap</b> vous permet de créer des cartes en ligne avec des couches OpenStreetMap en une minute et de les intégrer à votre site.</p>	<p>Nous avons créé une carte en ligne pour permettre aux utilisateurs de trouver plus facilement les autorités indépendantes de protection des données dans leur pays et leurs sites web.</p>
<p><b>Creative Commons</b> est une organisation mondiale à but non lucratif qui permet le partage et la réutilisation de la créativité et des connaissances par la mise à disposition d'outils juridiques gratuits. Ces outils juridiques aident ceux qui veulent encourager la réutilisation de leurs œuvres en les proposant à l'utilisation dans des conditions généreuses et standardisées, ceux qui veulent faire des utilisations créatives des œuvres et ceux qui veulent bénéficier de cette symbiose. Leur vision est d'aider les autres à réaliser le plein potentiel de l'internet.</p>	<p>Ce site Web nous a donné la possibilité de rassembler des informations sur les différentes options de licence communes et de créer une activité incluse dans l'Escape Room d'introduction afin de donner aux utilisateur.rice.s la chance de connaître les options dont ils disposent pour accorder au public la permission d'utiliser leur travail créatif en vertu de la loi sur le droit d'auteur. Dans l'exercice, les utilisateur.rice.s devront choisir et marquer la définition correcte.</p>

**Teaching Treasure** est une plateforme où vous pouvez trouver des outils pédagogiques tels que des jeux éducatifs, des activités interactives en ligne, des feuilles de travail imprimables, des idées de projets et des plans de cours pour atteindre certains résultats d'apprentissage.

Cette plateforme a été utile pour développer les Escape Rooms puisque nous avons inclus le lien vers une activité en ligne sur les droits d'auteur à remplir par les utilisateur.rice.s, afin qu'en complétant l'exercice elles puissent élargir leurs connaissances sur la violation des droits d'auteur.

**CopyrightUser.org** est une ressource en ligne indépendante conçue pour rendre le droit d'auteur accessible aux créateur.rice.s, aux professionnel.le.s des médias, aux entrepreneur.euse.s, aux étudiant.e.s et aux membres du public. L'objectif est de fournir des réponses aux préoccupations les plus pressantes des créateur.rice.s en matière de droit d'auteur, en les aidant à comprendre leurs droits.

Ce site Web nous a fourni des conseils sur la manière de développer l'histoire à travers laquelle les Escape Rooms ont été développées. Il a également été utile pour créer un quiz sur l'utilisation et les conditions des droits d'auteur.

**Google Arts and Culture** est probablement la meilleure plateforme éducative artistique et culturelle disponible gratuitement. Il s'agit d'une initiative à but non lucratif qui présente le contenu de plus de 2 000 musées et archives de premier plan qui ont établi un partenariat avec le Google Culture Institute. Les utilisateur.rice.s peuvent facilement trouver des œuvres d'art, des musées à proximité, jouer à des jeux artistiques, créer une collection d'œuvres d'art et bien d'autres choses encore.

Le matériel éducatif de Google Arts & Culture peut être une source d'inspiration pour le développement d'ER numériques. En faisant défiler et en expérimentant les différents jeux que propose la plateforme, vous pouvez vous inspirer pour créer vos propres activités éducatives sous le format d'une escape room.

**Gitmind** est un créateur professionnel de cartes mentales pour le brainstorming, la planification de projets, le développement, l'action et bien d'autres tâches créatives. Avec cet outil, vous pouvez capturer vos idées et vos inspirations et les structurer en fonction de celles-ci pour créer des cartes visuellement agréables qui vous aideront à mettre vos pensées en cohérence.

Gitmind a été utilisé pendant le développement des ER, en fournissant un modèle d'analyse SWOT sur mesure. Les utilisateur.rice.s peuvent compléter leur analyse SWOT en ajoutant des commentaires sur chaque case suggérée. Les autres peuvent voir ce que chacun.e a ajouté en tant que commentaire. Il s'agit donc d'un outil de collaboration interactif qui permet aux utilisateur.rice.s de s'inspirer des autres et de s'inspirer elleux-mêmes.

**Powtoon** vend un logiciel d'animation basé sur le cloud pour créer des présentations animées et des vidéos explicatives animées. L'e-Tool peut être utilisé à des fins personnelles, éducatives ou commerciales/professionnelles. Il est gratuit, très convivial et vous donne la possibilité de créer des présentations avec votre propre script, voix-off et visuels.

Powtoon propose d'excellents modèles de présentations qui ont été utilisés dans les Escape Rooms, en fournissant des directives d'introduction aux défis qui suivent.

**Thinglink** est un site Web gratuit qui permet aux utilisateurs de créer une page Web avec une image comportant des zones cliquables. En survolant les zones cliquables, on obtient plus de contenu, des vidéos, des images, du texte et des liens vers d'autres pages web.

Thinglink peut être utilisé comme l'outil qui rassemble tous les défis. Une image principale peut avoir la fonction de la "pièce" dont l'utilisateur essaie de s'échapper, et vous pouvez ajouter des zones cliquables sur les images qui font apparaître les indices et les défis pour s'échapper de la pièce.



## Intégration dans les activités d'apprentissage

L'idée de gamification qui est au cœur de l'ER est bien connue dans l'éducation non formelle. Il s'agit d'une nouvelle façon de rendre l'apprentissage ludique et de le relier à la façon dont les jeunes pensent, en utilisant ce qui les intéresse généralement. Les gens sont naturellement curieux, et l'escape room éducatif est le cadre idéal pour exploiter ce désir d'apprendre.

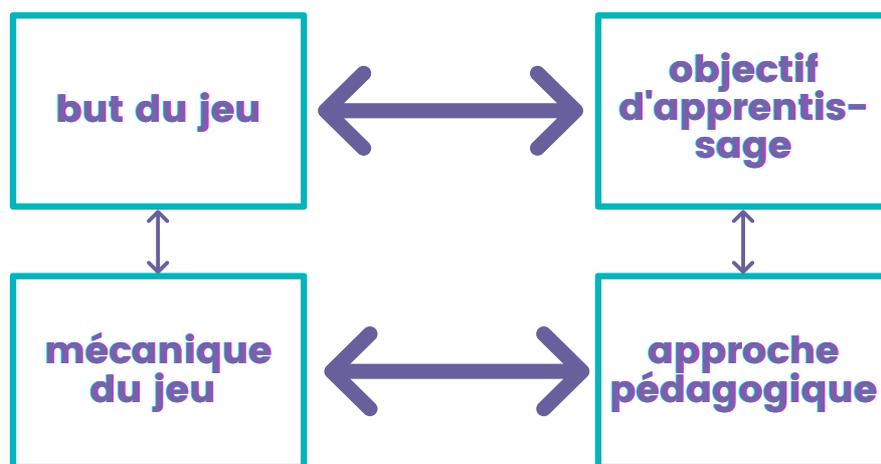
Les stratégies pédagogiques d'apprentissage avec lesquelles les salles d'évasion se marient bien, à part l'apprentissage par le jeu, sont l'apprentissage par les problèmes, l'apprentissage collaboratif et l'apprentissage actif, qui sont tous des stratégies pédagogiques souvent rencontrées dans l'apprentissage non formel.

Plusieurs raisons expliquent pourquoi les ER sont un outil bien adapté aux contextes d'éducation non formelle :

- Les ER offrent des approches alternatives et engageantes pour que les apprenant.e.s acquièrent de nouvelles capacités ou attitudes ;
- Les ER peuvent être utilisées pour tester le niveau de compréhension, d'habileté, de connaissance et d'avancement d'une personne ;
- Les ER peuvent aider à relier l'information à une mémoire multisensorielle, efficace, active ou pratique ;
- Les ER sont centrées sur l'apprenant.e, en plaçant ses besoins au premier plan et en lui confiant des responsabilités ;
- en utilisant leur curiosité et leur inventivité, les apprenant.e.s sont encouragé.e.s à expérimenter et à échouer ;
- en utilisant leurs propres compétences et préférences d'apprentissage, les ER encouragent les apprenant.e.s à être proactifs et à chercher leurs propres solutions ;
- dans les ER, l'instructeur.rice soutient l'apprentissage en observant les étudiant.e.s et en s'engageant avec elleux, mais seulement lorsqu'elles le demandent ;
- L'ER encourage la créativité et utilise une variété de ressources ;
- L'ER laisse de la place à plusieurs styles d'apprentissage ;
- Les ER ont un impact important sur les comportements et les attitudes des utilisateur.rice.s et, qui plus est, sur le développement des compétences du XXI<sup>e</sup> siècle.

En raison de cette polyvalence, les ER peuvent être intégrées à l'apprentissage non formel en tant qu'activité autonome ou dans le cadre d'une série d'autres activités éducatives, par exemple, une introduction au sujet ou, au contraire, à la fin, comme activité d'évaluation. Les ER peuvent être utilisées dans tous les environnements d'apprentissage et conviennent à un large éventail d'étudiant.e.s en termes d'âge, de capacités intellectuelles, de nationalité et d'origine. La principale condition pour les rendre appropriées est de modifier la méthode et la conception de l'ER en fonction des besoins et des capacités des apprenant.e.s et de l'environnement éducatif.

Pour les escape rooms éducatives, les éducateur.rice.s définissent des objectifs d'apprentissage et des résultats d'apprentissage (décrits dans la partie 3 sur le POURQUOI) et un but de jeu. L'intention des éducateur.rice.s doit être qu'en atteignant le but du jeu, les élèves atteignent les objectifs d'apprentissage et les résultats d'apprentissage souhaités. Dans les ER éducatives, l'alignement des objectifs d'apprentissage, du but du jeu, de la pédagogie et de la mécanique du jeu dans la conception est un élément crucial. Cela est vrai non seulement pour les ER éducatives, mais aussi pour les jeux éducatifs en général.



Ce qu'il est important de comprendre lorsqu'on incorpore une approche aussi innovante que les ER dans l'apprentissage non formel, c'est le rôle de l'éducateur.rice. Contrairement aux méthodologies d'apprentissage classiques, la fonction de l'éducateur.rice est tout à fait différente : il s'agit d'aider et d'encadrer plutôt que de diriger et d'offrir une orientation claire dans des circonstances difficiles. Les équipes ne doivent pas être arrêtées lorsqu'elles font quelque chose d'incorrect ou qu'elles vont dans la mauvaise direction, à moins qu'elles ne demandent spécifiquement de l'aide, car les erreurs font partie intégrante du processus. Pendant le jeu, les principales fonctions de l'éducateur.rice sont : 1) surveiller, 2) guider, 3) donner des conseils et 4) débriefing.

La dernière fonction mentionnée (débriefing) est importante. La présence d'un espace de réflexion sur l'expérience est un élément crucial de l'apprentissage et c'est ce qui définit l'ER comme une escape room éducative. Cet élément de réflexion doit être intégré dans la conception de l'ER éducative et doit être planifié lors de l'intégration de l'ER dans l'apprentissage non formel. Il est essentiel de prévoir un espace de débriefing, car il offre aux participant.e.s la possibilité de repenser à l'expérience, de remettre en question ce qui s'est passé, de donner et/ou de recevoir un feedback, et de prendre conscience de leur apprentissage. Cet espace de débriefing peut permettre de construire une compréhension partagée de l'ensemble du processus en évaluant les résultats individuels et les solutions utilisées pour chaque tâche, ainsi que d'évaluer les participant.e.s pour voir s'ils ont atteint les objectifs d'apprentissage. Un espace de réflexion permet également de terminer la narration de l'escape room et d'expliquer le but de l'ensemble de la signification éducative de ce processus ER particulier.

## Section 4: Le programme de formation continue CO-ART

La section 4 présente l'approche conçue dans le cadre du projet CO-ART pour former travailleur.euse.s de la jeunesse, les animateur.rice.s jeunesse, les éducateur.rice.s et les formateur.rice.s à développer, tester et piloter leurs propres escape rooms en ligne. L'objectif de ce programme est le suivant:

- promouvoir les escape rooms en ligne comme un outil efficace pour l'enseignement/apprentissage en ligne;
- doter les travailleur.euse.s de la jeunesse des connaissances, des aptitudes, des compétences et des outils nécessaires pour concevoir leurs propres ressources d'apprentissage basées sur des défis et les utiliser comme outil interactif dans leurs propres activités d'enseignement/apprentissage dans divers contextes d'éducation non formelle.

Le programme de formation est basé sur le contenu de ce manuel qui propose des ressources numériques et interactives développées et fournit un guide étape par étape pour leur conception. La formation et le manuel ont pour but d'aider les formateur.rice.s à dispenser une formation continue à d'autres travailleur.euse.s de la jeunesse, animateur.rice.s et éducateur.rice.s dans leurs pays/régions.

La formation présente:

- le concept des escape rooms en ligne et leur rôle dans l'apprentissage non formel ;
- 24 escape rooms en ligne conçus par les partenaires du projet CO-ART et les relie aux résultats d'apprentissage - connaissances, aptitudes et compétences liées au numérique et à l'entrepreneuriat ;
- comment concevoir vos propres escape rooms en utilisant des outils disponibles gratuitement ;
- comment intégrer les escape rooms dans le processus d'apprentissage.

Le programme de formation a été expérimenté du 5 au 8 juillet 2022 à Riga, en Lettonie, avec 24 participant.e.s de Lettonie, de Pologne, de France, d'Espagne, de Chypre et de Grèce.



# Objectifs d'apprentissage et principaux résultats d'apprentissage

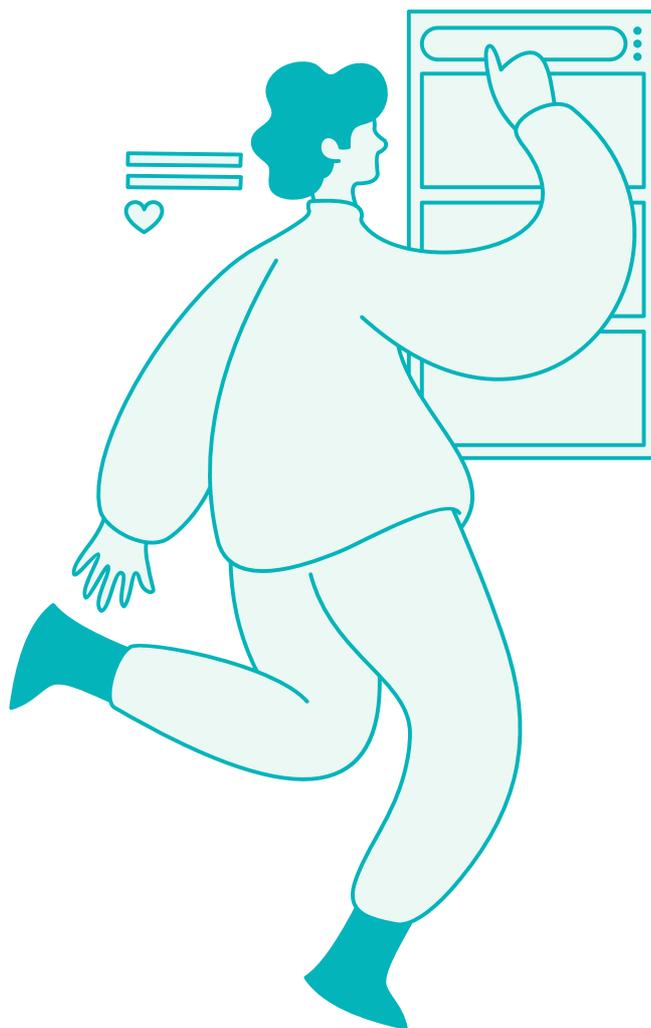
Les objectifs d'apprentissage du programme de formation sont les suivants :

- familiariser les animateur.rice.s jeunesse avec les nouvelles approches requises pour utiliser et intégrer efficacement les nouvelles ressources dans les ateliers et les formations ;
- mettre l'accent sur le travail dans de nouveaux environnements d'apprentissage en ligne dynamiques et sur l'utilisation d'outils riches en supports numériques interactifs ;
- explorer les différents rôles des animateur.rice.s jeunesse et des formateur.rice.s dans la mise en œuvre des ER dans l'éducation non formelle.

Les principaux résultats d'apprentissage du programme de formation en cours d'emploi sont les suivants : à l'issue de la formation, les travailleur.euse.s de la jeunesse (animateur.rice.s, formateur.rice.s) doivent être capables de :

- Identifier et évaluer les méthodes et outils innovants d'apprentissage non formel pour le travail en ligne avec un public jeune ;
- Appliquer le cadre de compétences ENTRECOMP et DIGCOMP 2.1 au travail avec un public jeune, en étant capable d'identifier les principaux domaines de compétences à aborder ;
- Réfléchir à leurs propres connaissances, aptitudes et compétences nécessaires pour mener à bien un travail en ligne efficace avec un public jeune ;
- Expliquer ce que sont les ER en ligne et quelles sont leurs principales caractéristiques par rapport à l'éducation non formelle ;
- Tester, évaluer et appliquer les salles d'évasion en ligne et les ressources d'apprentissage en ligne conçues dans le cadre du projet CO-ART dans leur propre pratique du travail avec un public jeune ;
- Concevoir ses propres ER en ligne (y compris le développement de tactiques, la structure, la fonctionnalité) pour les appliquer dans le travail avec un public jeune ;
- Appliquer une variété d'outils en ligne pour la mise en œuvre d'un apprentissage en ligne riche en médias et interactif (y compris la conception et l'application d'ER) ;

- Évaluer et fournir des commentaires sur les escape rooms et les événements d'apprentissage en ligne conçus par des pairs ;
- Concevoir ses propres méthodologies uniques pour un apprentissage en ligne efficace avec l'utilisation d'ER en ligne pour les jeunes et les présenter à d'autres travailleur.euse.s de la jeunesse ;
- Identifier les différents rôles des travailleur.euse.s de la jeunesse et des formateur.rice.s dans l'apprentissage en ligne ;
- Agir comme un.e professionnel.le sûr.e de ellelui dans l'environnement en ligne ;
- Transmettre les connaissances nouvellement acquises sur la facilitation d'un apprentissage en ligne efficace à d'autres travailleur.euse.s de la jeunesse, animateur.rice.s jeunesse et formateur.rice.s.



## La structure générale du programme de formation

La sous-section suivante présente la structure générale du programme de formation qui a été mis en œuvre par le consortium du projet CO-ART dans le but de le piloter et de le tester, puis de l'améliorer. Cependant, l'objectif de la section 3 est de fournir aux travailleur.euse.s de la jeunesse une compréhension claire de la manière dont ils.elles peuvent organiser une formation similaire afin de populariser une ER éducative en ligne en tant que méthodologie dans leur propre territoire et domaines de travail. Cela signifie que les lecteur.rice.s du manuel doivent évaluer quelles étapes du programme de formation sont les plus applicables à leur propre situation. Il se peut qu'à moins de mettre en œuvre un programme de formation international, la partie I et la partie IV puissent être omises.

### **Partie I.**

**Événement d'introduction** - mis en œuvre dans chaque pays partenaire en guise de préparation à l'événement de formation transnational en Lettonie. Il s'agit de présenter le projet CO-ART, d'informer sur la logistique et le matériel/équipement nécessaire (par exemple, un ordinateur) à apporter sur le lieu de la formation.

### **Partie II.**

**Formation en face-à-face et apprentissage autodirigé en ligne via le portail d'apprentissage en ligne** - Les activités de formation de 4 jours comprennent le travail dans des environnements en ligne et hors ligne. La formation en face-à-face vise à aider les travailleur.euse.s de la jeunesse et les formateur.rice.s à développer leurs propres ressources d'apprentissage en ligne basées sur des défis numériques. L'objectif de l'apprentissage autodirigé en ligne est de développer les aptitudes et les compétences nécessaires pour animer des ateliers et des formations dans des environnements en ligne dynamiques et gérer avec succès les nouvelles relations numériques entre apprenant.e.s et formateur.rice.s.

### **Partie III.**

**Évaluation de la formation** - chaque participant.e a rempli un questionnaire d'entrée et de sortie afin d'identifier les améliorations à apporter à son processus d'apprentissage, et en même temps de recevoir un feedback sur la

mise en œuvre de l'événement de formation. Les participant.e.s ont évalué la qualité du contenu, le professionnalisme des animateur.rice.s, la dynamique d'équipe, la logistique et d'autres aspects identifiés.

#### **Partie IV.**

**Suivi.** Après la formation, les animateur.rice.s jeunesse de chaque pays partenaire étaient chargé.e.s d'organiser des tests des ressources du projet CO-ART avec au moins 10 autres animateur.rice.s jeunesse locaux ou internationaux. Un questionnaire spécial a été conçu et les données sur les tests ont été collectées pour une analyse ultérieure.

## **La structure des 4 jours de formation**

La sous-section suivante présente la structure jour par jour de la manière dont le programme de formation a été mis en œuvre par le consortium du projet CO-ART dans le but de le piloter et de le tester, puis de l'améliorer. Cependant, l'objectif de la section 3 est de fournir aux travailleur.euse.s de la jeunesse une compréhension claire de la manière dont ils.elles peuvent organiser une formation similaire afin de populariser une ER éducative en ligne en tant que méthodologie dans leur propre territoire et domaines de travail.

Cela signifie que les lecteur.rice.s du manuel doivent évaluer eux-mêmes quelles étapes du programme de formation sont les plus applicables à leur propre situation. En fonction du nombre de participant.e.s, il se peut qu'une partie des activités du jour 4 puisse être réalisée le jour 3, ce qui permettrait de terminer plus tôt le jour 4.

La structure de la formation de 4 jours est basée sur le contenu de ce manuel. Par conséquent, pour toutes les sessions de travail, vous pouvez trouver du matériel et du contenu dans ces pages.

Le premier jour, il y a à la fois la présentation des CO-ART Escape Rooms et leur utilisation. Nous vous suggérons de ne pas omettre ces étapes et d'utiliser les riches ressources du projet comme un moyen de faire découvrir à vos stagiaires le concept d'ER numériques éducatives avec des exemples concrets. L'une des raisons pour lesquelles le jour 1 contient des tests d'ER est que, avant d'aborder sur le jour 2 la théorie de l'anatomie d'une ER, les apprenant.e.s ont déjà fait l'expérience du jeu et auront plus de facilité à percevoir la théorie et à l'appliquer plus tard dans la pratique. Le deuxième jour, il y a une session de feedback sur le test des ER de CO-ART - c'est l'occasion de discuter avec les apprenant.e.s des questions qu'elles se posent à la suite de cette expérience et de s'assurer qu'elles trouvent une réponse dans les sessions à venir.

## Jour 1

Sujet : **Qu'est-ce qu'une escape room numérique, comment l'utiliser et à quoi ressemble-t-elle ?**

Méthodologie :

Présentation en plénière

Travail en groupe

Bienvenue à la formation CO-ART !

Présentation de l'agenda et introduction des participant.e.s.

Qu'est-ce qu'une ER numérique ?

Escape Rooms en ligne dans l'apprentissage non formel et leur intégration dans les activités d'apprentissage non formel.

Présentation des Escape Rooms de CO-ART :

- Cadres d'apprentissage : compétences entrepreneuriales et numériques
- Ressources d'apprentissage CO-ART - aperçu des 24 Escape Rooms

Test des CO-ART Escape Rooms.



## **Jour 2**

Sujet: **Concevoir votre propre escape room - théorie**

Méthodologie:

Présentation en plénière

Travail en groupe

Accueil jour 2

Présentation de l'agenda de la journée.

Session de feedback sur les tests des ER CO-ART.

Anatomie d'une Escape Room : POURQUOI, QUOI, COMMENT ?

- POURQUOI : les objectifs d'apprentissage et les résultats d'apprentissage
- QUOI : le contenu et un scénario
- COMMENT : l'aspect technique de la création de l'escape room

Ressources d'apprentissage en ligne (présentation des outils numériques).

Formation des groupes pour le travail sur leurs propres escape rooms.

Travail en groupes : construction de leurs propres ER - idéation et brainstorming des sujets.

## **Jour 3**

Sujet: **Concevoir votre propre escape room - mise en pratique**

Méthodologie:

Présentation en plénière

Travail en groupe

Accueil jour 3

Présentation de l'agenda de la journée.

Travail en groupes : idéation sur l'intégration de l'ER dans l'activité d'apprentissage, développement d'un scénario et d'idées pour les défis.

Travail en groupes : construction technique de leurs propres escape rooms

Travail en groupe : finalisation des escape rooms



## Jour 4

Sujet: **Concevoir votre propre escape room - mise en pratique**

Méthodologie:

Présentation en plénière

Travail en groupe

Accueil jour 4

Présentation de l'agenda de la journée.

Présentation des escape rooms et feedback sur les escape rooms.

Feedback et séance de questions-réponses sur l'apprentissage autonome.

Évaluation de la formation.

Présentation des ER et des activités d'apprentissage dans lesquelles elles peuvent être utilisées. Feedback sur les ER de la part des formateur.rice.s.

## Évaluation de la formation

Une fois les activités d'apprentissage, d'enseignement et de formation terminées, les participant.e.s ont été invité.e.s à remplir un questionnaire d'évaluation, exprimant leurs pensées et sentiments sur leur expérience. Les participant.e.s ont été satisfait.e.s de l'organisation générale de la formation, en particulier de l'atmosphère de collaboration, de l'opportunité de créer des réseaux avec d'autres professionnel.le.s à travers l'Europe, et de la facilitation du processus d'apprentissage. Les objectifs fixés avant la formation ont été atteints dans une mesure suffisante. Les participant.e.s ont acquis une compréhension approfondie de la manière d'intégrer les ER dans un processus d'apprentissage, de concevoir leurs propres ER sur la base de la méthodologie du projet, et ont compris le concept des ER en ligne et leur rôle dans l'apprentissage non formel.

# Conclusion

---

Les éducateur.rice.s du monde entier ont été incité.e.s à intégrer les escape rooms dans les contextes éducatifs en raison de l'augmentation mondiale des escape rooms de loisirs ainsi que du contexte de l'essor récent de l'apprentissage en ligne dû à la pandémie. Les escape rooms devenant de plus en plus populaires dans l'éducation formelle et non formelle, il est nécessaire de disposer de lignes directrices sur la manière de les créer et de les exploiter dans des contextes éducatifs. Ce manuel a été créé exactement dans ce but. Les expert.e.s en éducation bénéficieront des suggestions du manuel pour concevoir et mettre en œuvre des escape rooms, car ces nouveaux environnements d'apprentissage aideront les élèves à acquérir des connaissances et des capacités plus efficacement. Contrairement aux escape rooms récréatives, les joueur.euse.s des escape rooms éducatives doivent remplir des objectifs éducatifs pour progresser dans le jeu. Ce manuel explique comment aligner les mécanismes du jeu sur les objectifs et les résultats de l'apprentissage. Nous espérons que vous avez acquis de nouvelles connaissances et que vous avez pris goût au jeu !



## Annexe - Résultats d'apprentissage visés par le projet CO-ART

COMPÉTENCES ENTREPRENEURIALES				
COMPÉTENCES CLÉS	Niveaux	Connaissances	Compétences	Attitudes
Après avoir terminé avec succès cette ressource, les apprenant.e.s seront capables de :				
<b>1) REPÉRER LES OPPORTUNITÉS</b>  <b>2) RÉFLEXION ÉTHIQUE ET DURABLE</b>	<b>Introduction</b>  L'apprenant.e s'appuie sur le soutien des autres.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifier les opportunités dans les domaines créatifs pertinents.</li> <li>Reconnaître les besoins et les défis dans un secteur créatif particulier.</li> <li>Reconnaître les comportements éthiques dans le secteur culturel et créatif.</li> <li>Utiliser la pensée durable dans les activités créatives au profit de la communauté et de la société.</li> <li>Différencier les changements et l'impact que peuvent avoir les activités créatives et artistiques.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Capable de créer de la valeur par des activités créatives dans la communauté locale et les environs.</li> <li>Capable de répondre aux défis et aux besoins de la communauté locale et des environs par des actions créatives.</li> <li>Capable de différencier les différents domaines du Secteur Culturel et Créatif (SCC) où de la valeur peut être créée.</li> <li>Capable de reconnaître les rôles des différentes parties prenantes dans le secteur de la création.</li> <li>Capable de reconnaître les comportements honnêtes et responsables et les valeurs éthiques, et de décrire leur importance dans le contexte du SCC.</li> <li>Capable de définir des exemples de comportements éthiques dans le cadre d'actions culturelles, créatives et artistiques.</li> <li>Capable d'identifier les comportements respectueux de l'environnement au sein du SCC.</li> <li>Capable de sélectionner et de distinguer l'impact sur la communauté et la société en général créé par des actions artistiques et créatives.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Connaissance du SCC dans le contexte local, y compris la prise de conscience des défis, des besoins et des opportunités.</li> <li>Sensibilisation et intérêt pour les principes de comportement éthique et de pensée durable au sein du SCC.</li> <li>Élargir l'état d'esprit concernant l'environnement dans lequel les activités créatives et artistiques peuvent avoir un impact.</li> </ul>
	<b>Intermédiaire</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expliquer comment différentes opportunités peuvent contribuer à des actions créatives et artistiques.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Capable d'identifier d'autres moyens de résoudre les problèmes et de relever les défis liés aux activités créatives et artistiques.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Attitude proactive pour rechercher des opportunités dans le domaine d'intérêt.</li> </ul>

	L'apprenant.e acquiert son indépendance	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Reconnaître d'autres façons de résoudre les problèmes et de relever les défis dans les domaines de la création et des arts.</li> <li>● Expliquez quels sont les différents groupes cibles d'une action créative/artistique particulière et quels sont les besoins du groupe cible.</li> <li>● Comprendre les principes de réflexion éthique dans la prise de décision au sein du SCC.</li> <li>● Comprendre les principes de réflexion éthique de la consommation et de la production au sein du SCC, et des actions artistiques spécifiques.</li> <li>● Différencier les pratiques durables et non durables et leur impact dans le contexte de la culture, de l'art et des actions créatives.</li> <li>● Comprendre les principes de comptabilité des ressources pertinentes pour les activités créatives et artistiques.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Capable d'établir un groupe cible/utilisateur plus large pour une action créative/artistique particulière et de définir les besoins en conséquence.</li> <li>● Capable de distinguer les différents contextes au sein du SCC où l'on peut créer de la valeur.</li> <li>● Capable d'identifier les opportunités personnelles, sociales et professionnelles au sein du SCC.</li> <li>● Capable d'appliquer une réflexion éthique aux processus de production d'actions créatives/artistiques.</li> <li>● Capable de produire un énoncé de problème portant sur les pratiques non durables au sein du SCC.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Esprit ouvert et curieux pour appliquer des solutions nouvelles et alternatives dans le domaine d'intérêt.</li> <li>● Démontrer un intérêt pour la création de nouvelles entreprises ou l'amélioration des entreprises existantes dans le domaine d'intérêt.</li> <li>● Une attitude honnête et intègre dans la prise de décision.</li> <li>● Esprit orienté vers le changement et le développement futur au sein du SCC.</li> </ul>
	<p><b>Avancé</b></p> <p>L'apprenant.e prend ses responsabilités</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Expliquer les approches permettant d'identifier les opportunités entrepreneuriales d'une activité créative.</li> <li>● Estimer le moment opportun pour exploiter les opportunités des domaines créatifs et artistiques.</li> <li>● Identifier les défis entre des besoins et des intérêts contrastés.</li> <li>● Identifier les limites des systèmes pertinents pour les actions dans le cadre du SCC.</li> <li>● Démontrer comment des actions et des entreprises créatives/artistiques particulières sont liées à des sujets plus larges.</li> <li>● Comprendre comment les actions créatives/artistiques devraient soutenir des</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Capable d'appliquer les connaissances et la compréhension nécessaires pour gérer des actions, initiatives et entreprises créatives/artistiques.</li> <li>● Capacité à modifier les pratiques courantes existantes pour créer de la valeur de différentes manières au profit de l'initiative, du projet ou de l'entreprise créative/artistique.</li> <li>● Capable d'élaborer une analyse des besoins en fonction des parties prenantes du SCC.</li> <li>● Capable d'analyser les initiatives, projets ou entreprises existants au sein du SCC et d'identifier les possibilités de les développer davantage.</li> <li>● Capable de faciliter les comportements éthiques dans les domaines d'intérêt et d'influence pertinents.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Esprit d'entreprise, d'analyse et d'avenir, axé sur les domaines créatifs et artistiques.</li> <li>● Faire preuve d'initiative et prendre des responsabilités pour promouvoir des comportements éthiques et une pensée durable dans le cadre d'activités, de projets ou d'entreprises créatives/artistiques.</li> <li>● Sensibilisation aux différentes opportunités, contextes et solutions alternatives au sein du SCC.</li> </ul>

		<p>valeurs éthiques plus larges d'égalité, d'équité, de justice sociale, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprendre les implications des actions créatives/artistiques dans les limites existantes.</li> <li>• Analyser et discuter des méthodes de responsabilisation fonctionnelle et stratégique au sein du SCC.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capable d'analyser l'impact d'une action créative/artistique sur l'environnement et vice versa.</li> <li>• Capable de formuler l'objectif d'une analyse d'impact, d'un suivi et d'une évaluation dans le cadre d'un projet, d'une initiative ou d'une entreprise créative/artistique.</li> <li>• Capable de différencier ce que sont l'entrée, la sortie, les résultats et l'impact d'une activité artistique créative particulière au sein du SCC.</li> </ul>	
	<p><b>Expert</b></p> <p>L'apprenant.e est le moteur de la transformation, de l'innovation et de la croissance.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimer la valeur des opportunités au sein du SCC.</li> <li>• Définir les opportunités et identifier les synergies pour obtenir de meilleurs résultats avec les projets créatifs.</li> <li>• Concevoir des projets créatifs, des initiatives ou des activités entrepreneuriales pour répondre aux besoins potentiels futurs.</li> <li>• Distinguer les tendances, les menaces et les signaux de changement qui peuvent bénéficier à la création d'une activité entrepreneuriale artistique.</li> <li>• Évaluer les tendances pertinentes du SCC pour réaliser de nouvelles opportunités entrepreneuriales.</li> <li>• Donner la priorité aux comportements éthiques et faciliter leur mise en œuvre dans les domaines créatifs et artistiques.</li> <li>• Différencier les avantages et les inconvénients de l'impact environnemental sur les initiatives, les projets et les activités entrepreneuriales créatives.</li> <li>• Suivre et évaluer l'impact d'une initiative créative, d'un projet ou d'une activité entrepreneuriale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Appliquer les décisions appropriées pour assurer le suivi à un niveau différent selon les opportunités.</li> <li>• Capable de distinguer les opportunités et de les exploiter rapidement pour le bien d'un projet/entreprise créatif.</li> <li>• Capable de sélectionner et d'organiser les opportunités pour en tirer un meilleur profit.</li> <li>• Capable de créer des outils et des méthodes pour faire correspondre les besoins aux solutions et anticiper les besoins futurs au sein du SCC et au-delà.</li> <li>• Capable d'organiser l'équipe de manière à identifier les signaux de changement et à déboucher sur de nouvelles opportunités au sein du SCC et au-delà.</li> <li>• Capable de créer des actions contre les comportements non éthiques au sein du SCC.</li> <li>• Capable d'appliquer l'évaluation d'impact, le suivi d'impact et l'évaluation d'impact des projets, initiatives ou entreprises pertinents.</li> <li>• Capable de concevoir des moyens et des solutions pour être responsable vis-à-vis de toutes les parties prenantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attitude courageuse, motivée et curieuse</li> <li>• Attitudes compétitives, orientées vers l'impact et la réussite.</li> <li>• Un état d'esprit tourné vers l'avenir, le développement et la croissance.</li> <li>• Connaître les changements, les tendances et les menaces dans le secteur et y réagir rapidement.</li> <li>• Attitude responsable envers les parties prenantes.</li> </ul>

<p>3) MOBILISER DES RESSOURCES</p> <p>4) L'ÉDUCATION FINANCIÈRE ET ÉCONOMIQUE</p>	<p><b>Introduction</b></p> <p>L'apprenant.e s'appuie sur le soutien des autres.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendre la valeur du partage des ressources dans le domaine de la création.</li> <li>Décrire comment les ressources peuvent durer plus longtemps dans le cadre d'une action créative/artistique.</li> <li>Identifier les moyens d'utiliser efficacement le temps.</li> <li>Reconnaître les situations dans le développement d'une action créative/artistique qui nécessitent un soutien.</li> <li>Estimer l'utilisation de l'argent dans le cadre d'une action créative/artistique.</li> <li>Expliquer le rôle de la fiscalité dans la fourniture de biens et de services au sein du SCC.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Capable de reconnaître les limites des ressources pour développer des actions créatives/artistiques.</li> <li>Capable de reconnaître une utilisation responsable des ressources pour développer une action créative/artistique.</li> <li>Capable de reconnaître le temps comme une ressource rare pour développer une action créative/artistique.</li> <li>Capable d'identifier les sources d'aide en fonction des besoins que requiert l'activité créative.</li> <li>Capable d'expliquer les concepts économiques de base.</li> <li>Capacité à établir un budget simple de manière responsable pour une activité créative à petite échelle.</li> <li>Capable de différencier les principaux types de revenus au sein du SCC.</li> <li>Capable de décrire l'objectif de la fiscalité.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Appréciation des ressources et des possessions.</li> <li>Responsabilité à l'égard de l'utilisation des ressources.</li> <li>Être prêt à recevoir de l'aide et du soutien, si nécessaire.</li> <li>Connaissance des concepts financiers et économiques de base.</li> <li>Connaissance des principes financiers et économiques de base.</li> </ul>
	<p><b>Intermédiaire</b></p> <p>L'apprenant.e acquiert son indépendance</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendre les principes de l'économie circulaire et de l'efficacité des ressources dans le cadre du SCC.</li> <li>Décrire les concepts de division du travail pour développer des initiatives ou des projets créatifs/artistiques.</li> <li>Lire les comptes de résultat et les bilans.</li> <li>Évaluer les besoins en trésorerie d'un projet/initiative/activité.</li> <li>Identifier et expliquer les différentes formes et structures des activités créatives/artistiques.</li> <li>Identifier les exigences fiscales pour une initiative ou un projet créatif/artistique.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Capable de sélectionner et de gérer les ressources nécessaires en fonction des idées.</li> <li>Capacité à utiliser les ressources de manière responsable et efficace pour développer des initiatives et des projets créatifs/artistiques.</li> <li>Appliquer des méthodes efficaces de gestion du temps pour développer des initiatives et des projets créatifs/artistiques.</li> <li>Capable d'identifier et de répertorier les parties prenantes pertinentes pour soutenir le développement d'idées, d'initiatives et de projets créatifs/artistiques.</li> <li>Capacité à établir un budget pour un projet ou une initiative créative.</li> <li>Capable d'identifier les sources de financement (publiques et privées) pour développer/soutenir une initiative ou un projet créatif.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilisation consciente et responsable des ressources.</li> <li>Le courage de demander du soutien et de l'aide lorsque cela est nécessaire.</li> <li>Connaissance des différentes possibilités de financement.</li> <li>Responsabilité à l'égard de la fiscalité et obligation de rendre des comptes.</li> <li>Sensibilisation à des concepts financiers et économiques plus spécifiques.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Être capable d'estimer les principales obligations comptables et fiscales pour satisfaire aux exigences fiscales d'une initiative ou d'un projet créatif/artistique.</li> </ul>	
	<p><b>Avancé</b></p> <p>L'apprenant.e prend ses responsabilités</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendre comment gérer des ressources limitées pour développer un projet créatif/artistique ou une activité entrepreneuriale.</li> <li>• Comprendre les coûts non matériels de l'utilisation des ressources pour développer un projet créatif/artistique, une initiative ou une activité entrepreneuriale.</li> <li>• Aidez les autres à adopter des pratiques efficaces de gestion du temps dans le cadre des projets créatifs.</li> <li>• Identifier les solutions numériques qui permettraient de gérer les ressources pour développer des projets et des initiatives créatives.</li> <li>• Comprendre les concepts de planification et de prévision financières pour transformer les idées en actions viables.</li> <li>• Évaluer les programmes publics et privés de soutien aux entreprises, les appels, les appels d'offres pour développer des actions créatives.</li> <li>• Comprendre comment les décisions financières affectent l'impôt.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capable de sélectionner et de combiner en conséquence les ressources acquises.</li> <li>• Appliquer des procédures efficaces de gestion des ressources pour développer des projets créatifs.</li> <li>• Gérer efficacement le temps en tenant compte de la productivité personnelle et/ou de celle de l'équipe dans le cadre de projets créatifs.</li> <li>• Capable de trouver un soutien approprié pour développer pleinement un projet créatif.</li> <li>• Capable de formuler des indicateurs financiers (bénéfice, croissance des ventes, fonds de roulement) d'un projet de création.</li> <li>• Faire appel aux sources de financement les plus appropriées pour lancer ou développer un projet créatif.</li> <li>• Appliquer des décisions financières appropriées en fonction des régimes fiscaux en vigueur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conscience des procédures qui affectent la productivité de l'individu et de l'équipe.</li> <li>• Prise de conscience des améliorations possibles en matière d'utilisation et de gestion efficaces des ressources.</li> <li>• L'objectif est de tirer le meilleur parti possible des occasions qui se présentent.</li> <li>• Connaître les possibilités de financement public et privé pour poursuivre le développement d'un projet créatif.</li> </ul>
	<p><b>Expert</b></p> <p>L'apprenant.e est le moteur de la transformation, de l'innovation et</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Évaluer les ressources clés nécessaires pour soutenir l'innovation, les nouveaux projets ou les entreprises au sein du SCC.</li> <li>• Identifier les avantages d'une utilisation efficace des ressources pour une organisation/un individu au sein du SCC.</li> <li>• Comprendre les avantages de l'économie circulaire pour l'organisation/l'individu au sein du SCC.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capable de planifier des ressources suffisantes pour les différentes étapes d'un plan d'action d'un projet/entreprise créatif.</li> <li>• Capable de concevoir et d'intégrer des moyens innovants pour mesurer et réduire l'impact négatif d'un projet/entreprise créatif sur l'environnement, la communauté et la société.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Approche rationnelle et structurée de la répartition des ressources et des tâches, et de la planification financière.</li> <li>• Esprit d'innovation et d'impact.</li> <li>• Se concentrer sur l'efficacité et la valeur.</li> <li>• Connaissance de la concurrence existante.</li> </ul>

	de la croissance.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construire des procédures efficaces de gestion du temps pour développer et mettre en œuvre un projet créatif.</li> <li>• Analyser la santé financière d'un projet/initiative/ entreprise créative.</li> <li>• Évaluer la possibilité d'investir dans une entreprise créative.</li> <li>• Comprendre les régimes fiscaux plus complexes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capable de développer des procédures efficaces de gestion du temps en fonction des besoins spécifiques du projet/de l'entreprise de création.</li> <li>• Capable de créer un réseau de parties prenantes réactives et flexibles pour soutenir un projet créatif/une idée entrepreneuriale.</li> <li>• Appliquer des méthodes efficaces de gestion des tâches.</li> <li>• Appliquer des indicateurs financiers pour analyser la santé financière d'un projet/entreprise créative et de ses concurrents.</li> <li>• Capable de créer un plan pour la durabilité financière et économique d'un projet/entreprise créatif.</li> <li>• Capable de développer une stratégie pour collecter des fonds à travers différentes sources afin de garantir le revenu d'un projet/entreprise créatif.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intéressé par la croissance et le développement.</li> <li>• Sensibilisation à des systèmes fiscaux plus complexes.</li> </ul>
<p>5) FAIRE FACE À L'INCERTITUDE, À L'AMBIGUÏTÉ ET AUX RISQUES</p> <p>6) TRAVAILLER AVEC D'AUTRES PERSONNES</p>	<p><b>Introduction</b></p> <p>L'apprenant.e s'appuie sur le soutien des autres.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyser des approches personnalisées pour mener à bien une activité ou une initiative créative.</li> <li>• Reconnaître la valeur ajoutée de la diversité dans le processus de génération et de mise en œuvre des idées.</li> <li>• Reconnaître comment les émotions, les comportements et les attitudes individuels affectent les autres et vice versa.</li> <li>• Comprendre la valeur de l'écoute active.</li> <li>• Comprendre les principes du travail en groupe.</li> <li>• Reconnaître comment contribuer à des projets créatifs simples, des initiatives, des activités entrepreneuriales.</li> <li>• Comprendre le sens et les formes des associations, des coopérations, de l'entraide entre pairs.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capable de décrire les risques potentiels liés à une activité, une initiative ou un projet créatif.</li> <li>• Capable de prendre des risques et des décisions dans le travail créatif en acceptant la peur de faire des erreurs.</li> <li>• Appliquer des comportements qui font preuve d'empathie dans le travail avec les autres.</li> <li>• Appliquer les principes d'écoute active lorsqu'il s'agit d'écouter d'autres idées pour atteindre les objectifs personnels/de l'équipe.</li> <li>• Capable de travailler individuellement et avec d'autres, d'assumer différents rôles et de prendre des responsabilités.</li> <li>• Capable d'impliquer d'autres personnes dans une activité, une initiative ou un projet créatif.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conscience des risques existants.</li> <li>• Sensibilisation à l'intelligence émotionnelle et à ses effets sur les individus et les groupes.</li> <li>• Sensibilisation et respect de la diversité.</li> <li>• Conscience des avantages que les différences peuvent apporter à un projet, une initiative, une organisation, etc.</li> <li>• Volonté de faire équipe, de collaborer et d'établir de nouveaux réseaux.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>● Capable d'initier le travail en réseau.</li> </ul>	
	<p><b>Intermédiaire</b></p> <p>L'apprenant.e acquiert son indépendance</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comprendre le rôle de l'information dans la prise de décision et la réduction des risques.</li> <li>● Comprendre les risques potentiels et différencier les facteurs pertinents.</li> <li>● Identifier les préférences individuelles et, en fonction de celles-ci, analyser les avantages d'une activité indépendante ou d'autres choix de carrière.</li> <li>● Comprendre comment la diversité contribue aux idées et aux opportunités.</li> <li>● Comprendre comment l'intelligence et le soutien émotionnels peuvent aider à affronter et à résoudre les conflits.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Capable d'appliquer la pensée critique et de prendre des décisions éclairées qui peuvent réduire les risques dans une action créative, un projet ou des activités entrepreneuriales simples.</li> <li>● Capable de promouvoir la diversité et de combiner différentes contributions pour réfléchir à une initiative créative, un projet ou une activité entrepreneuriale de valeur.</li> <li>● Capable de présenter des idées, des projets, des initiatives de manière confiante.</li> <li>● Collaborer avec d'autres personnes et équipes à des projets créatifs et à des activités entrepreneuriales.</li> <li>● Capable de créer de nouvelles relations pour recevoir le soutien nécessaire, y compris le soutien émotionnel.</li> <li>● Comprendre et appliquer les principes de propriété partagée des idées, des projets, des initiatives.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Prise de conscience de l'importance de l'information et des sources d'information pour prévoir et réduire les risques.</li> <li>● Prise de décision concernant les choix de carrière individuels.</li> <li>● Esprit critique et rationnel.</li> <li>● Confiance pour présenter des idées et des projets.</li> <li>● Se concentrer sur la résolution des problèmes et des conflits.</li> <li>● Conscience de l'intelligence émotionnelle et reconnaissance de l'importance du soutien émotionnel.</li> </ul>
	<p><b>Avancé</b></p> <p>L'apprenant.e prend ses responsabilités</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Reconnaître quand l'information est incomplète et identifier des moyens alternatifs pour prendre des décisions.</li> <li>● Comprendre le concept de pertes abordables dans le cadre d'un projet créatif.</li> <li>● Évaluer les risques et les bénéfices attendus pour prendre des décisions dans le cadre d'un projet/entreprise créatif.</li> <li>● Reconnaître les comportements qui nuisent aux intérêts personnels ou à ceux de l'équipe.</li> <li>● Décrire les techniques de gestion des relations avec les groupes cibles.</li> <li>● Reconnaître la combinaison de compétences, de connaissances et</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Prendre des décisions éclairées sur la base de différents points de vue lorsque le niveau d'incertitude est élevé dans le cadre d'un projet créatif ou d'une activité entrepreneuriale.</li> <li>● Capable de développer une évaluation et un plan de gestion des risques pour guider les choix de l'individu ou de l'équipe et comparer les projets/entreprises créatifs.</li> <li>● Capable de faire des compromis au sein de l'équipe ou en travaillant individuellement.</li> <li>● Appliquer des méthodes d'écoute active et des stratégies appropriées pour découvrir les besoins de groupes cibles spécifiques et y répondre.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sensibilisation à d'autres façons de prendre des décisions.</li> <li>● Connaissance des outils et des concepts permettant d'évaluer et de gérer les risques.</li> <li>● Soutenir la diversité au sein d'une équipe/entreprise.</li> <li>● Répondre aux besoins des utilisateurs finaux.</li> <li>● Soutenir les besoins de l'équipe et l'activité créatrice de valeur.</li> <li>● Attitude proactive à l'égard de la mise en réseau et de l'implication des personnes appropriées.</li> </ul>

		<p>d'attitudes nécessaires au sein d'une équipe.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconnaître quel est le profil adéquat de personnes pour soutenir une activité créatrice de valeur dans le SCC.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Capable d'utiliser les technologies numériques pour faire équipe avec d'autres communautés afin de créer de la valeur.</li> <li>Appliquer des techniques et des outils pour soutenir et faciliter le travail en équipe et assurer la meilleure performance des individus.</li> <li>Capable d'établir un réseau proactif pour trouver des personnes aptes à soutenir un projet créatif ou une activité entrepreneuriale.</li> </ul>	
	<p><b>Expert</b></p> <p>L'apprenant.e est le moteur de la transformation, de l'innovation et de la croissance.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analyser les éléments des situations incertaines et ambiguës au sein du SCC.</li> <li>Évaluer et apprécier les risques existants et potentiels liés au projet, à l'idée, à l'entreprise.</li> <li>Évaluer les conflits pour les gérer efficacement.</li> <li>Comprendre les besoins des groupes cibles en analysant un large éventail de sources d'information.</li> <li>Comprendre les besoins de l'équipe et ses capacités, même en travaillant à distance.</li> <li>Comprendre les méthodes permettant d'impliquer avec succès les individus et les groupes au sein d'une équipe et d'un réseau plus large.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Appliquer des stratégies pour collecter et contrôler les données et prendre des décisions fondées sur des preuves.</li> <li>Capable d'évaluer les risques auxquels un projet/une entreprise de création est exposé(e) en raison de divers changements.</li> <li>Capable de développer des stratégies pour réduire le risque qu'un projet/une entreprise créative devienne obsolète.</li> <li>Capable de trouver des idées et de créer de la valeur également en dehors du cadre d'une organisation, d'un projet ou d'une entreprise.</li> <li>Appliquer des stratégies efficaces de gestion des conflits.</li> <li>Capable de travailler avec une équipe à distance pour développer et mettre en œuvre un projet/une entreprise créative.</li> <li>Capable de concevoir des espaces physiques et virtuels pour faciliter et encourager le travail en équipe.</li> <li>Capable de concevoir des méthodes et des incitations pour permettre un travail d'équipe de qualité.</li> <li>Développer des processus efficaces pour engager les différentes parties prenantes dans un processus à long terme.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Approche structurée des investissements à long terme, prise de décision.</li> <li>Orienté vers les stratégies à long terme, les actions et l'implication des individus et des réseaux.</li> <li>Hautement conscient des risques qui affectent les actions et les secteurs.</li> <li>Orienté vers la résolution efficace des conflits.</li> <li>Un état d'esprit orienté vers l'action.</li> </ul>

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES				
COMPÉTENCES CLÉS	Niveau	Connaissances	Compétences	Attitudes
Après avoir terminé avec succès cette ressource, les apprenants seront en mesure de :				
<b>1) COLLABORER GRÂCE AUX TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES</b>  <b>2) NETIQUETTE</b>	<b>Introduction</b>  L'apprenant.e s'appuie sur le soutien des autres.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconnaître les outils et technologies numériques simples.</li> <li>Comprendre les normes comportementales simples lors de l'utilisation des technologies numériques et de l'interaction dans les environnements numériques.</li> <li>Identifier les modes et stratégies de communication simples en fonction du groupe cible.</li> <li>Reconnaître les aspects de la diversité culturelle et générationnelle à prendre en compte dans les environnements numériques.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Capable de collaborer avec d'autres personnes en utilisant des outils et des technologies numériques simples.</li> <li>Capable d'utiliser les technologies numériques et d'interagir dans des environnements numériques en appliquant des normes comportementales et un savoir-faire simples.</li> <li>Capable de sélectionner des modes et des stratégies de communication simples s'adressant à des groupes cibles spécifiques.</li> <li>Capable de différencier les aspects simples de la diversité culturelle et générationnelle dans les environnements numériques.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Attitude orientée vers la collaboration, y compris dans les environnements numériques.</li> <li>Prise de conscience que des normes et un savoir-faire spécifiques existent également dans les environnements numériques.</li> <li>Conscience du fait que des groupes cibles différents nécessitent des modes et des stratégies de communication différents.</li> <li>Sensibilisation aux aspects de la diversité culturelle et générationnelle dans les environnements numériques.</li> <li>Des conseils sont nécessaires.</li> </ul>
	<b>Intermédiaire</b>  L'apprenant.e acquiert son indépendance	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconnaître les outils et technologies numériques bien définis et courants pour les processus de collaboration.</li> <li>Décrire les normes comportementales et le savoir-faire lors de l'utilisation des technologies numériques et de l'interaction dans les environnements numériques.</li> <li>Comprendre les stratégies de communication en fonction des publics.</li> <li>Comprendre les aspects de la diversité culturelle et générationnelle à prendre en compte dans les environnements numériques.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Capable de collaborer avec d'autres personnes grâce à des outils et technologies numériques bien définis et courants pour les processus de collaboration.</li> <li>Capable de résoudre des problèmes simples et bien définis grâce aux outils et technologies numériques.</li> <li>Capable de discuter des stratégies de communication adaptées à des publics spécifiques.</li> <li>Capable de discuter des aspects de diversité culturelle et générationnelle à prendre en compte dans les environnements numériques.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sensibilisation aux problèmes simples et aux outils et comportements numériques en ligne pour les résoudre.</li> <li>Conscience des besoins personnels et de la manière dont ils peuvent être satisfaits par les outils et environnements numériques.</li> <li>Orienté vers la résolution de problèmes bien définis et non routiniers de manière indépendante.</li> </ul>

	<p><b>Avancé</b></p> <p>L'apprenant.e prend des responsabilités et des initiatives</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendre les outils numériques et les technologies plus avancées pour assurer la collaboration.</li> <li>• Analyser des contextes de collaboration plus complexes dans lesquels les outils et technologies numériques peuvent être appliqués.</li> <li>• Comprendre les principes de co-contrainte et de co-création pour les données, les ressources et les connaissances.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capable de proposer des outils et technologies numériques pour faciliter la collaboration et guider les autres.</li> <li>• Capable de sélectionner et d'appliquer les outils et technologies numériques les plus appropriés en fonction des besoins de l'individu et du groupe.</li> <li>• Adapter et appliquer les normes comportementales et les savoir-faire les plus appropriés lors de l'utilisation des technologies et de l'interaction dans les environnements numériques.</li> <li>• Adapter et appliquer les stratégies de communication les plus appropriées dans les environnements numériques.</li> <li>• Appliquer différents aspects de la diversité culturelle et générationnelle dans les environnements numériques.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conscience des besoins des individus et des groupes dans des contextes complexes.</li> <li>• Conscience des normes de comportement et du savoir-faire appropriés dans l'environnement en ligne et des moyens de les adapter en conséquence.</li> <li>• Conscience des différents publics et des stratégies de communication appropriées</li> <li>• Sensibilisation aux aspects avancés de la diversité culturelle et générationnelle dans les environnements numériques.</li> </ul>
	<p><b>Expert</b></p> <p>L'apprenant.e est le moteur de la transformation, de l'innovation et de la croissance.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaissance des outils et technologies numériques à utiliser pour la collaboration dans le domaine de l'entrepreneuriat culturel et artistique.</li> <li>• Connaissance de la co-construction et de la co-création de données, de ressources et de connaissances au moyen d'outils et de technologies numériques pour soutenir une entreprise artistique ou une autre activité du SCC.</li> <li>• Connaissance du domaine spécifique où des améliorations peuvent être apportées.</li> <li>• Connaissance avancée de l'étiquette numérique et des comportements appropriés.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier et évaluer des problèmes complexes en utilisant des processus collaboratifs et la co-construction et la co-création de données.</li> <li>• Capable d'intégrer ses expériences et connaissances personnelles pour collaborer à l'aide d'outils numériques pour des raisons professionnelles.</li> <li>• Capable d'intégrer son expérience et ses connaissances personnelles pour guider les autres à collaborer par le biais des technologies numériques.</li> <li>• Proposer de nouvelles idées et solutions pour résoudre des problèmes complexes grâce aux outils et technologies numériques.</li> <li>• Appliquer des solutions relatives à l'étiquette numérique et au respect des différents publics.</li> <li>• Capacité à résoudre les problèmes qui se posent lors de la communication en ligne (par</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilisation à des processus de collaboration numérique plus complexes.</li> <li>• Sensibilisation à des normes comportementales plus complexes et plus avancées et savoir-faire dans les environnements numériques.</li> <li>• Conscience des connaissances personnelles qui peuvent être intégrées pour aider les autres à collaborer grâce aux technologies numériques.</li> <li>• Sensibilisation à des publics spécifiques et à une communication et un comportement appropriés lors d'interactions en ligne.</li> </ul>

			<p>exemple, commentaires négatifs ou inappropriés sur votre travail créatif).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Développer des règles et des lignes directrices pour un comportement approprié lors d'une interaction en ligne.</li> </ul>	
<p>3) DÉVELOPPER LE CONTENU NUMÉRIQUE</p> <p>4) DROITS D'AUTEUR ET LICENCES</p>	<p><b>Introduction</b></p> <p>L'apprenant.e s'appuie sur le soutien des autres.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier les moyens d'exprimer sa créativité en utilisant des moyens numériques simples.</li> <li>• Connaissances de base sur les droits d'auteur et les licences de contenu numérique.</li> <li>• Reconnaître les règles simples du droit d'auteur et des licences qui s'appliquent à l'utilisation de contenus créatifs en ligne.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacité à suivre des instructions pour identifier les moyens de créer/éditer un contenu simple dans des formats simples qui permettraient de promouvoir le travail créatif individuel en ligne.</li> <li>• En suivant un modèle et des tutoriels capables de sélectionner des moyens d'expression créative par des moyens numériques.</li> <li>• Capable d'identifier les règles simples du droit d'auteur et des licences pour protéger le travail créatif en ligne.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilisation aux moyens de créer un contenu numérique simple.</li> <li>• Connaissance des outils et de la technologie existants pour créer/éditer un contenu créatif simple grâce aux outils et à la technologie numériques.</li> <li>• Sensibilisation au fait que les droits d'auteur et les licences s'appliquent également au contenu en ligne.</li> </ul>
	<p><b>Intermédiaire</b></p> <p>L'apprenant.e acquiert son indépendance</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier différents formats pour créer/éditer du contenu et s'exprimer artistiquement.</li> <li>• Décrivez quelles sont les règles des droits d'auteur et des licences en ligne.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacité à créer/éditer des contenus plus complexes en utilisant différents formats et outils.</li> <li>• Capacité à utiliser de manière autonome divers outils et techniques numériques pour exprimer sa créativité et répondre à des besoins personnels spécifiques.</li> <li>• Capable de discuter des droits d'auteur et des licences en ligne en fonction de ses besoins personnels.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaissance d'une variété de moyens numériques pour créer/modifier du contenu et s'exprimer artistiquement.</li> <li>• Prise de conscience des besoins personnels et des problèmes non routiniers qui peuvent être traités de manière créative grâce aux outils numériques.</li> <li>•</li> </ul>
	<p><b>Avancé</b></p> <p>L'apprenant.e prend ses responsabilités</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendre les moyens numériques avancés pour développer un contenu créatif.</li> <li>• Comprendre et décrire les outils et techniques numériques nécessaires pour apporter des modifications au contenu créatif en ligne.</li> <li>• Comprendre les besoins d'un projet artistique individuel et analyser les règles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capable d'utiliser les moyens numériques les plus appropriés pour développer un CV/portefeuille de manière créative.</li> <li>• Analyser la variété des règles concernant les droits d'auteur et les licences pour les données, les informations numériques et le contenu et consulter d'autres personnes.</li> <li>• Appliquer les règles les plus appropriées en matière de droits d'auteur et de licences en</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaissance des outils et techniques numériques à un niveau avancé.</li> <li>• Connaissance des outils appropriés qui peuvent être utilisés pour modifier et améliorer le contenu créatif.</li> <li>•</li> </ul>

		de droits d'auteur/licences les plus appropriées pour le protéger en ligne.	ligne pour protéger le travail créatif personnel en ligne.	
	<b>Expert</b>  L'apprenant.e est le moteur de la transformation, de l'innovation et de la croissance.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier les facteurs liés à la création/édition de contenu dans différents formats et à l'expression personnelle par des moyens numériques.</li> <li>• Comprendre les solutions spécialisées pour appliquer les droits d'auteur et les licences afin de protéger le contenu créatif dans l'environnement numérique.</li> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Appliquer la connaissance et l'expérience de divers outils et techniques numériques pour guider les autres dans le développement de contenu numérique au profit d'un projet créatif/une entreprise artistique.</li> <li>• Capable de développer un CV/portfolio interactif en utilisant les logiciels et programmes appropriés en ligne et hors ligne.</li> <li>• Capable de proposer de nouveaux outils et méthodes pour faciliter la création de contenus créatifs en ligne et leur protection.</li> <li>• Capable d'appliquer les droits d'auteur et les licences pour mettre en valeur et acheter des œuvres créatives en ligne.</li> <li>• Capable de proposer de nouvelles solutions pour faciliter la protection du travail créatif en ligne.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaissance des outils et technologies spécialisés et appropriés pour créer des contenus numériques et les protéger.</li> <li>• Sensibilisation aux améliorations possibles en matière de protection des contenus créatifs en ligne.</li> <li>• Prise de conscience des améliorations possibles dans le domaine de la création de contenu numérique.</li> <li>• Orienté vers les nouvelles idées et solutions pour créer du contenu créatif en ligne et comment le protéger.</li> </ul>
5) PROTECTION DES DONNÉES PERSONNELLES ET DE LA VIE PRIVÉE  6) PROTÉGER LA SANTÉ ET LE BIEN-ÊTRE	<b>Introduction</b>  L'apprenant.e s'appuie sur le soutien des autres.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier des moyens simples d'utiliser et de partager des données personnelles tout en se protégeant et en protégeant les autres.</li> <li>• Identifiez des déclarations simples de politique de confidentialité sur la manière dont les données personnelles sont utilisées dans les services numériques où des activités créatives peuvent avoir lieu.</li> <li>• Identifier les technologies numériques simples pour le bien-être et l'inclusion sociale lors du travail sur un projet créatif en ligne.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capable de choisir les moyens de protéger les données personnelles et la vie privée lors du partage d'informations sur le travail de création dans des environnements numériques.</li> <li>• Analyser les moyens simples d'éviter les risques pour la santé et les menaces pour le bien-être physique et psychologique lors de l'utilisation des technologies numériques à des fins générales.</li> <li>• Choisir des moyens simples pour assurer la protection individuelle contre les dangers possibles dans les environnements numériques lors du travail sur un projet créatif en ligne.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilisation aux règles de sécurité de base lors du travail dans des environnements et des technologies numériques.</li> <li>• Connaissance des règles de base de la protection des données personnelles et de la vie privée.</li> <li>• Connaissance des déclarations de politique de confidentialité dans les services numériques.</li> <li>• Sensibilisation aux effets des technologies numériques sur le bien-être et la santé physique et psychologique.</li> <li>• Conscience des risques et menaces existants pour le bien-être physique et psychologique lors de l'utilisation</li> </ul>

				des technologies et des environnements en ligne.
	<p><b>Intermédiaire</b></p> <p>L'apprenant.e développe son indépendance</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Décrire et discuter des moyens de protéger les données personnelles et la vie privée dans les environnements numériques.</li> <li>• Reconnaître les déclarations de politique de confidentialité sur la manière dont les données personnelles sont utilisées dans les services numériques.</li> <li>• Identifier et discuter des technologies numériques pour le bien-être et l'inclusion sociale.</li> <li>• Comprendre les moyens d'éviter les risques sanitaires dans les environnements numériques.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capable d'expliquer et de discuter des moyens de protéger les données personnelles et la vie privée lors de travaux sur</li> <li>• Capacité à trouver des déclarations de politique de confidentialité sur la manière dont les données personnelles sont utilisées sur les sites web où le contenu créatif peut être publié et promu.</li> <li>• Capable d'expliquer les moyens d'éviter les menaces pour le bien-être psychologique et physique lors de l'utilisation d'environnements en ligne pour promouvoir le travail créatif.</li> <li>• Capable d'entretenir une discussion sur les outils et technologies numériques pour assurer le bien-être et l'inclusion lors de la promotion du travail créatif en ligne.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilisation aux moyens d'utiliser et de partager les informations d'une manière qui ne porte pas atteinte aux données personnelles et à la vie privée.</li> <li>• Respecter les déclarations de politique de confidentialité dans les services numériques.</li> <li>• Sensibilisation aux moyens d'éviter les menaces pour le bien-être lorsqu'on travaille dans des environnements numériques.</li> </ul>
	<p><b>Avancé</b></p> <p>L'apprenant.e prend ses responsabilités</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Évaluer les moyens les plus appropriés de protection des données dans les environnements numériques/en ligne.</li> <li>• Analyser les lois et politiques existantes en matière de protection des données et de la vie privée dans les environnements numériques.</li> <li>• Comprendre les situations qui peuvent découler de l'utilisation des données personnelles dans les environnements numériques.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capable de distinguer et de sélectionner les moyens les plus appropriés pour protéger les données personnelles lors du partage de contenu numérique sur les médias sociaux pour promouvoir un travail créatif.</li> <li>• Capable d'évaluer si les données personnelles sur les comptes de médias sociaux dédiés à la promotion du contenu numérique sont utilisées conformément aux politiques et lois européennes de protection des données.</li> <li>• Capable de surmonter les situations complexes qui peuvent survenir avec l'utilisation de données personnelles lors de l'utilisation de médias sociaux, comme la suppression de photos ou d'informations personnelles selon les politiques européennes de protection des données.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilisation à la protection des données lors du partage de contenu numérique en ligne.</li> <li>• Connaissance des lois et politiques européennes en matière de protection des données.</li> <li>• Informé de la manière dont les données personnelles sont utilisées dans différents environnements numériques.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>● Capable d'utiliser et d'encourager les autres à utiliser une variété de technologies numériques pour assurer le bien-être et l'inclusion sociale.</li> <li>● Capable d'énumérer les moyens les plus appropriés pour éviter les risques pour la santé et les menaces pour le bien-être physique et psychologique lors de l'utilisation d'environnements en ligne pour promouvoir le travail créatif.</li> </ul>	
	<p><b>Expert</b></p> <p>L'apprenant.e est le moteur de la transformation, de l'innovation et de la croissance.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Évaluer les connaissances et l'expérience personnelles liées à la protection des données et de la vie privée lors du travail dans des environnements numériques.</li> <li>● Identifier les domaines dans lesquels des progrès peuvent être réalisés en matière de protection des données personnelles et de la vie privée lors de la promotion de travaux créatifs dans des environnements numériques.</li> <li>● Évaluer les connaissances et l'expérience personnelles liées à la santé et au bien-être dans les environnements numériques.</li> <li>● Identifier les domaines dans lesquels des progrès peuvent être réalisés pour assurer le bien-être physique et psychologique dans les environnements numériques tout en travaillant avec du contenu créatif.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Capable de se protéger et de protéger les autres personnes impliquées dans une activité créative contre les dommages liés à la protection des données.</li> <li>● Capable de proposer des suggestions pour améliorer la protection des données et de la vie privée dans les environnements numériques, notamment lors du développement/de la promotion de contenus créatifs en ligne.</li> <li>● Capable de créer une campagne numérique sur les dangers possibles pour la santé de l'utilisation des médias sociaux à des fins professionnelles, comme la promotion et la publication de travaux créatifs en ligne, qui peut soutenir d'autres travailleurs du CCS et des entrepreneurs artistiques en herbe.</li> <li>● Capable de créer un blog/ vlog sur les moyens de protéger le bien-être personnel/professionnel et de faire face aux commentaires négatifs et/ou aux dangers éventuels, tout en promouvant un contenu créatif en ligne.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sensibilisation aux améliorations potentielles dans le domaine de la protection des données et de la vie privée lorsqu'elles sont liées au travail créatif dans des environnements numériques.</li> <li>● Attitudes proactives et responsables vis-à-vis de la protection des données personnelles et de la vie privée dans les environnements en ligne.</li> <li>● Sensibilisation aux améliorations possibles pour éviter toute menace pour la santé et assurer le bien-être dans les environnements numériques, notamment lors de la promotion du travail créatif en ligne.</li> <li>● Attitudes proactives et responsables pour assurer le bien-être physique et psychologique dans les environnements numériques.</li> </ul>



UPSKILLING ARTPRENEURS