



**MÉTHODOLOGIE ET GUIDE DE L'ÉDUCATION DES
ADULTES
EN METTANT L'ACCENT SUR LA FORMATION DES
ENTREPRENEURS CRÉATIFS**

CREATEUP

Promouvoir l'esprit d'entreprise dans les secteurs culturel et créatif

2021-1-FR01-KA220-000023638

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



Financé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne. Toutefois, la Commission européenne et l'Agence nationale turque ne peuvent être tenues responsables de l'usage qui pourrait être fait des informations contenues dans ce document.

Table des matières

RÉSUMÉ EXÉCUTIF	4
1. L'INTRODUCTION	5
1.1 CONTEXTE DU PROJET	5
1.2 L'OBJECTIF DE CREATEUP	5
1.3 PARTENAIRES DU PROJET	6
ALDA - Association européenne pour la démocratie locale (France)	6
Paydaş Eğitim Kültür Ve Sanat Derneği (Turquie)	6
HUB INNOVATION (République Tchèque)	7
LudusXR (Danemark)	7
Impact Hub (Italie)	7
Društvo za razvijanje prostovoljnega dela Novo mesto (Slovénie)	7
2. L'ÉDUCATION À L'ESPRIT D'ENTREPRISE	9
2.1 DÉFINIR L'ENSEIGNEMENT ET LES COMPÉTENCES EN MATIÈRE D'ENTREPRENEURIAT	9
2.2 CADRE ENTRECOMP	9
3. ANALYSE DES BESOINS	11
3.1 LES QUESTIONNAIRES	11
3.2 ENTRETIENS AVEC LES GROUPES DE DISCUSSION	13
4. MÉTHODOLOGIE DE L'APPRENTISSAGE DES ADULTES AXÉE SUR LA FORMATION DES ENTREPRENEURS CRÉATIFS	15
4.1 INTRODUCTION	15
4.2 L'APPRENTISSAGE MIXTE	16
L'apprentissage mixte dans l'éducation des adultes	17
Modèles d'apprentissage mixte	17
4.3 LE MODÈLE D'APPRENTISSAGE MIXTE DE CREATEUP	19
4.4 STRATÉGIE D'ÉVALUATION	21
5. CRÉER UNE MÉTHODOLOGIE	25
5.1 CRÉER UN CADRE DE COMPÉTENCES	25
5.2 APERÇU ET DURÉE DU COURS	26
5.3 CRÉER UN COURS EN LIGNE OUVERT	27
5.4 RÔLES DES UTILISATEURS	28

6. Modules et contenu du cours en ligne ouvert Create Up	32
6.1 Objectifs d'apprentissage des modules du cours en ligne ouvert	32
Module 1 : Repérer les opportunités	32
Module 2 : Culture financière et économique	39
Module 3 : Faire face à l'incertitude, à l'ambiguïté et au risque	41
Module 4 : Mobilisation des ressources	44
Module 5 : Planification, gestion et vision	49
RÉFÉRENCES	1

RÉSUMÉ EXÉCUTIF

Cette méthodologie s'aligne sur les objectifs du projet visant à réduire le chômage dans le secteur des industries culturelles et créatives (ICC). Elle permet aux éducateurs de préparer les adultes à un entrepreneuriat créatif efficace, de les soutenir dans leurs efforts et de favoriser des liens durables avec les employeurs du secteur des ICC.

Cette méthodologie décrit une approche globale à l'apprentissage mixte dans l'éducation des adultes, en mettant l'accent sur l'alignement avec la théorie de l'apprentissage des adultes et la personnalisation pour les besoins uniques des industries culturelles et créatives. En suivant cette méthodologie, les éducateurs peuvent jouer un rôle central dans l'autonomisation des adultes pour leur permettre de réussir dans le monde dynamique de l'entrepreneuriat créatif.

En outre, cette méthodologie jouera un rôle essentiel dans le développement du cours d'apprentissage en ligne du projet, en servant de guide pour s'assurer que le contenu et la conception du cours s'alignent parfaitement sur les principes et les pratiques décrits ici, maximisant ainsi son impact et sa pertinence tant pour les éducateurs que pour les adultes créatifs.

1. L'INTRODUCTION

1.1 CONTEXTE DU PROJET

Les secteurs culturels et créatifs ont un rôle important à jouer dans la transition continue de nos sociétés et sont au cœur de l'économie créative. Depuis que la pandémie de COVID-19 a frappé l'Europe au printemps 2020, les SCC ont été parmi les secteurs les plus touchés. L'importance croissante de l'entrepreneuriat dans le secteur des arts et de la culture est étroitement liée à l'émergence des industries créatives. Les emplois dans les industries créatives sont des activités économiques impliquant la créativité culturelle et/ou l'innovation. Les industries créatives sont les activités qui trouvent leur origine dans la créativité, les compétences et le talent individuels et qui sont protégées par la propriété intellectuelle. Ces industries comprennent la publicité, l'architecture, l'art et les antiquités, l'artisanat, la mode, le design, le cinéma, les arts du spectacle, la musique, la télévision et la radio, les jeux vidéo et l'édition.

L'objectif général du projet est de réduire le nombre de chômeurs créatifs et d'offrir des stratégies efficaces pour le développement d'aptitudes et de compétences pertinentes et de qualité. Les principaux groupes cibles sont les formateurs travaillant avec des adultes créatifs, puis les adultes créatifs eux-mêmes. En 36 mois, le projet vise à donner aux éducateurs les moyens de préparer les adultes à un entrepreneuriat créatif efficace dans les secteurs des ICC, à les soutenir et à établir des liens durables avec les employeurs des ICC en leur fournissant les résultats suivants :

- O1 : Cadre de compétences en matière de créativité pour les industries culturelles et créatives
- O2 : Outil d'auto-évaluation et de recommandation pour l'entrepreneuriat créatif
- O3 : Cours en ligne ouvert

1.2 L'OBJECTIF DE CREATEUP

Le partenariat a été établi sur la base d'une coopération étroite entre des organisations de France, d'Italie, de République Tchèque, de Slovénie, du Danemark et de Turquie, dans un cadre intersectoriel, avec les objectifs spécifiques suivants

- Promouvoir les arts, la culture et la pensée créative dans l'éducation des adultes et l'apprentissage tout au long de la vie.
- Favoriser les écosystèmes favorables aux industries culturelles et créatives, en promouvant l'accès au financement, la capacité d'innovation, la juste rémunération des auteurs et des créateurs et la coopération intersectorielle.
- Promouvoir les compétences nécessaires aux secteurs culturel et créatif, y compris les compétences numériques, entrepreneuriales, traditionnelles et spécialisées.
- Tester un programme de mentorat innovant pour les employeurs des ICC sur la manière de mettre en place et de soutenir des opportunités d'entrepreneuriat de haute qualité avec leurs ressources limitées.

- Que les personnes créatives en Europe peuvent utiliser pour renforcer leurs compétences créatives dans une perspective d'entrepreneuriat, qui redimensionne et améliore leur potentiel professionnel et leur développement personnel.

1.3 PARTENAIRES DU PROJET

Pour atteindre les objectifs du projet, un consortium a été soigneusement sélectionné, composé de six organisations partenaires ayant une expérience et des antécédents différents en rapport avec le projet, originaires de six pays : France, Italie, République Tchèque, Danemark, Turquie et Slovaquie.

ALDA - Association européenne pour la démocratie locale (France)

L'ALDA - Association Européenne pour la Démocratie Locale, est une association française dédiée à la promotion de la bonne gouvernance et de la participation citoyenne au niveau local dans l'Union européenne, son voisinage et au-delà. L'ALDA est un acteur clé dans le domaine de la démocratie locale, de la citoyenneté active et de la coopération entre les autorités locales et la société civile en Europe, dans son voisinage et dans le monde entier, agissant principalement par le biais de méthodes participatives et de la coopération décentralisée. L'ALDA soutient les citoyens et les groupes de citoyens dans leurs initiatives visant à améliorer leur contexte local, en construisant des ponts avec les autorités locales afin de rendre ce changement réel. L'ALDA a été créée en 1999 à l'initiative du Conseil de l'Europe pour coordonner et soutenir le réseau des Agences de la Démocratie Locale (ADL), qui sont des ONG autonomes, enregistrées localement et agissant en tant que promoteurs de la bonne gouvernance et de l'autonomie locale, avec lesquelles l'ALDA collabore dans de nombreuses activités. L'ALDA est une organisation basée sur l'adhésion qui rassemble aujourd'hui plus de 350 membres, dont des autorités locales, des associations d'autorités locales et des organisations de la société civile, provenant de plus de 45 pays...

Paydaş Eğitim Kültür Ve Sanat Derneği (Turquie)

Paydaş Eğitim Kültür ve Sanat Derneği (PAYDAS) est une institution éducative à but non lucratif fondée par une réunion d'éducateurs. Les membres sont principalement le personnel enseignant de différents types d'organisations dans le domaine de l'éducation. L'objectif principal est d'inclure l'art dans l'éducation formelle, non formelle et informelle. À cet égard, les activités régulières de l'association comprennent l'organisation de formations qui soutiennent le développement d'activités éducatives de soutien pour les entraîneurs, les éducateurs, les facilitateurs dans l'éducation formelle et non formelle. Les activités couvrent trois domaines principaux : l'éducation pour le développement personnel et professionnel, l'innovation et la numérisation. L'un des objectifs de l'association est également de gérer des organisations afin de favoriser l'éducation réciproque entre le personnel enseignant et l'interaction éducative. L'une de nos principales missions est de promouvoir l'esprit d'entreprise et le développement personnel. Notre organisation se concentre également sur le développement de programmes de formation innovants, de modules et d'outils pour soutenir les ressources éducatives.

HUB INNOVATION (République Tchèque)

Nous créons un écosystème unique d'opportunités. Nous partageons notre longue expérience, notre précieux savoir-faire et nos contacts vérifiés. Nous construisons une plateforme pour tous ceux qui aspirent à un changement positif, à la durabilité et à un bénéfice social ou environnemental. Nous pouvons vous fournir des informations sur le monde des affaires en République Tchèque et sur les besoins des différents groupes d'entrepreneurs. En outre, nous voyons les coulisses des entreprises sociales. Nous serons heureux de vous mettre en contact avec des participants intéressants ou d'anciens participants à nos projets d'accélération, ou de vous proposer le bon orateur pour votre conférence.

LudusXR (Danemark)

LudusXR est une PME basée au Danemark, spécialisée dans le développement d'expériences de réalité virtuelle, de jeux informatiques et d'outils numériques pour l'apprentissage, l'éducation et la formation, en particulier dans le cadre de projets ERASMUS+ / UE. Avant de créer LudusXR, nous avons dirigé pendant 10 ans un département informatique au Centre de ressources pour l'intégration, dans la municipalité de Vejle, au Danemark. Nous y avons travaillé en tant que coordinateurs de projets, partenaires, développeurs, collecteurs de fonds, départements des ventes et du marketing, et bien d'autres fonctions. En d'autres termes, nous formons un ensemble complet.

Impact Hub (Italie)

Impact Hub srl Benefit Society dispose d'espaces de coworking dans les villes de Milan, Turin et Florence. Impact Hub Milano fait partie d'un réseau mondial d'espaces de coworking et d'incubateurs où les investisseurs, les mentors, les entreprises et les startups ont un fort intérêt à créer du profit et un impact positif. Notre modèle d'entreprise est basé sur 5 catégories d'activités :

- Activités de coworking, location de locaux pour des événements et gestion de la communauté
- Activités de formation pour les startups, les Business Angels et les mentors
- Services aux investisseurs pour deux groupes d'investisseurs providentiels : Angels4Impact et Angels4Women
- Programmes d'incubation et d'accélération
- Innovation ouverte

Društvo za razvijanje prostovoljnega dela Novo mesto (Slovénie)

Društvo za razvijanje prostovoljnega dela Novo mesto (Association pour le développement du travail bénévole Novo mesto) est une organisation non gouvernementale et humanitaire slovène qui travaille dans l'intérêt public dans le domaine de l'aide sociale, de la jeunesse et de la culture. Notre mission est de contribuer à une société plus inclusive et plus ouverte pour tous. Nos deux principaux programmes portent donc sur l'inclusion des groupes socialement exclus et sur la

stimulation du développement des ONG et du dialogue civil. Nos activités dans le cadre de ces programmes sont réalisées par des experts et des bénévoles. Nous promouvons les valeurs de solidarité, de tolérance, de volontariat, de vie active, d'environnement propre, de sensibilisation à la citoyenneté, de dialogue interculturel et de participation des citoyens.

2. L'ÉDUCATION À L'ESPRIT D'ENTREPRISE

2.1 DÉFINIR L'ENSEIGNEMENT ET LES COMPÉTENCES EN MATIÈRE D'ENTREPRENEURIAT

La qualité est l'une des six dimensions de l'Espace européen de l'éducation, introduit par la Commission européenne afin d'établir une approche renforcée pour garantir la réussite de l'Europe qui vise à maîtriser des compétences transversales telles que la pensée critique, l'esprit d'entreprise, la créativité et l'engagement civique par le biais d'approches transdisciplinaires, centrées sur l'apprenant et fondées sur les défis. Selon l'office statistique de la Commission européenne (Eurostat), la proportion de personnes travaillant à leur compte dans le domaine de la culture dans l'UE-27 était plus du double de la moyenne observée pour l'ensemble de l'économie. Cette proportion est par exemple de 3,5 % en France, de 3,6 % en République Tchèque et en Italie, de 2,4 % en Turquie et de 4,9 % en Slovénie par rapport à l'emploi total.

En outre, les Nations Unies ont fixé des objectifs de développement durable pour promouvoir une croissance économique inclusive et durable, l'emploi et un travail décent pour tous. La cible 8.3 souligne la nécessité de promouvoir des politiques axées sur le développement qui soutiennent les activités productives, la création d'emplois décents, l'esprit d'entreprise, la créativité et l'innovation, et encouragent la formalisation et la croissance des micro, petites et moyennes entreprises, notamment par l'accès aux services financiers. Le secteur des industries culturelles et créatives est l'un des secteurs les plus dynamiques d'Europe. Il comprend des entreprises très innovantes et contribue à hauteur de 2,6 % au PIB de l'UE. Bien que leur contribution soit de plus en plus visible, l'absence de collecte systématique de données sur les secteurs créatifs fait qu'il est difficile d'en saisir le véritable potentiel. Dans ce cadre, le plan d'action "Entrepreneuriat 2020" définit un certain nombre d'actions, dans le cadre de trois piliers d'action différents :

1. Éducation et formation à l'esprit d'entreprise
2. Un environnement où les entrepreneurs peuvent s'épanouir et se développer
3. Modèles de comportement et sensibilisation de groupes spécifiques

L'objectif principal de la plupart des systèmes de formation à l'entrepreneuriat est de développer les compétences entrepreneuriales. Les compétences entrepreneuriales sont définies comme les connaissances, les aptitudes et les attitudes qui affectent la volonté et la capacité d'accomplir le travail entrepreneurial de création de nouvelles valeurs. Un engagement particulier du plan d'action est de faciliter l'esprit d'entreprise chez les adultes créatifs déjà présents et résidant dans l'UE en se basant sur les meilleures pratiques des États membres.

2.2 CADRE ENTRECOMP

Dans le contexte du cadre de référence de la Commission européenne pour l'esprit d'entreprise en tant que compétence, celui-ci est compris comme une compétence clé transversale applicable

par les individus et les groupes, y compris les organisations existantes, dans toutes les sphères de la vie. Elle est définie comme suit :

"L'entrepreneuriat, c'est agir sur des opportunités et des idées et les transformer en valeur pour les autres. La valeur créée peut être financière, culturelle ou sociale " (EntreComp, EC, 2016).

Le mode conceptuel EntreComp (CE, 2016) se compose de deux dimensions principales (image 1) : a) les trois domaines de compétences qui reflètent directement la définition de l'esprit d'entreprise comme la capacité à transformer des idées en actions qui génèrent de la valeur pour quelqu'un d'autre que soi-même, et b) les 15 compétences qui, ensemble, constituent les éléments de base de l'esprit d'entreprise en tant que compétence pour tous les citoyens. Chaque compétence est accompagnée d'un conseil ou d'une exhortation à l'apprenant à la mettre en pratique et d'un descripteur qui la décompose en ses aspects essentiels. Idées et opportunités", "Ressources" et "Passer à l'action" sont les trois catégories principales du modèle conceptuel et ont été étiquetées pour souligner la compétence entrepreneuriale en tant que capacité à transformer des idées et des opportunités en actions en mobilisant des ressources. Ces ressources peuvent être personnelles (à savoir la conscience de soi et l'efficacité personnelle, la motivation et la persévérance), matérielles (par exemple, les moyens de production et les ressources financières) ou immatérielles (par exemple, des connaissances, des compétences et des attitudes spécifiques).

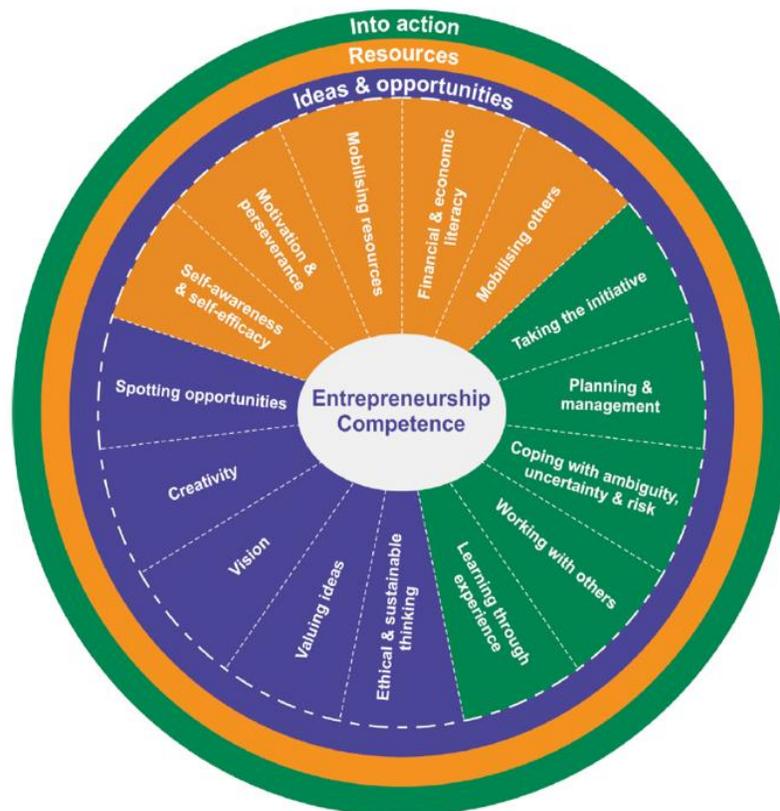


Figure 1 - Compétences entrepreneuriales selon EntreComp (CE, 2016)

3. ANALYSE DES BESOINS

Les adultes créatifs peuvent apporter une valeur ajoutée à la société de leur pays d'adoption en participant au marché du travail. Cependant, les adultes créatifs manquent souvent de connaissances et d'informations sur les entreprises culturelles et l'environnement réglementaire.

Dans le cadre du projet Create Up, une recherche primaire a été menée auprès du groupe cible composé d'adultes créatifs activement engagés dans le secteur des industries culturelles et créatives (ICC) ou aspirant à en faire partie. La recherche visait à identifier les besoins et les défis spécifiques rencontrés par les adultes créatifs dans le secteur des industries culturelles et créatives (ICC). Il s'agissait de comprendre leurs expériences éducatives passées, de découvrir les aptitudes et les compétences requises pour réussir dans le domaine des ICC et d'identifier les lacunes ou les déficiences de leur formation. Deuxièmement, la recherche visait à évaluer les aptitudes et les compétences entrepreneuriales des participants conformément au cadre européen des compétences entrepreneuriales ; elle visait à fournir une compréhension globale des forces et des faiblesses des adultes créatifs, en particulier en ce qui concerne leurs connaissances financières, économiques et juridiques. Enfin, cette recherche visait à fournir des informations pour l'élaboration de programmes éducatifs et de stratégies de soutien visant à renforcer les capacités des adultes créatifs et à promouvoir l'esprit d'entreprise dans le secteur des ICC.

Deux méthodes de recherche ont été utilisées dans cette étude : des enquêtes par questionnaire en ligne et des entretiens avec des groupes de discussion, impliquant au total près de 200 participants. Les enquêtes par questionnaire en ligne ont permis de recueillir des données auprès de 122 entrepreneurs adultes créatifs dans six pays, à savoir la République Tchèque, le Danemark, la France, l'Italie, la Slovénie et la Turquie. Ces enquêtes ont fourni des informations quantitatives sur les caractéristiques démographiques des participants, leur niveau d'études, leur profession actuelle et leur auto-évaluation des compétences sur la base du cadre européen des compétences entrepreneuriales. Dans le même temps, les entretiens avec les groupes de discussion ont impliqué 76 participants du groupe cible des adultes créatifs afin de recueillir des informations qualitatives. Au cours de ces entretiens, les participants, qu'ils soient entrepreneurs ou employés, ont partagé leurs expériences, discuté de leurs motivations, identifié les compétences nécessaires à leur carrière et souligné les défis rencontrés dans leurs activités créatives. Cette approche mixte a permis une exploration complète des besoins, des compétences et des défis des adultes créatifs dans les pays cibles du projet.

3.1 LES QUESTIONNAIRES

L'enquête a permis d'évaluer les compétences perçues par les répondants sur la base du cadre européen des compétences entrepreneuriales. Alors que les répondants se sentent généralement confiants dans leurs compétences créatives, des faiblesses notables ont été constatées dans les connaissances financières, économiques et juridiques. En outre, la gestion de l'incertitude et de l'ambiguïté a été identifiée comme un défi pour beaucoup d'entre eux.

Le tableau suivant précise les forces et les faiblesses les plus significatives, afin d'obtenir une conclusion complète de l'analyse.

Key						
↑ = high confidence						
↓ = low confidence						
intermediate confidence						
↑* = lack of precise data						
	FRANCE	SLOVENIA	CZECH REPUBLIC	ITALY	DENMARK	TURKEY
Ideas and Opportunities						
Spotting opportunities	↑	↑*	↓	↓		
Creativity		↑*	↑	↑		
Vision	↓	↑*			↓	
Valuing Ideas	↑	↑*				
Ethical & sustainable thinking	↑	↑*			↑	
Resources						
Self-awareness & self-efficiency				↓		
Motivation & Perseverance			↑	↑	↑	
Mobilising resources	↑	↑			↓	
Financial and economic literacy			↓	↓	↓	↓
Mobilising others	↑	↑		↑		
Into action - execution						
Taking the initiative	↑		↑	↑		
Planning & management						↓
Coping with ambiguity, uncertainty & risk	↓		↓	↓		
Working with others			↑	↑	↑	↑
Learning through experience		↑	↑	↑		

Image 2 - Conclusions de l'enquête

En général, les participants de tous les pays se sentent très confiants en ce qui concerne les premières sections relatives aux idées et à la taille des opportunités auxquelles ils sont confrontés, ce qui pourrait être interprété comme une idée optimiste de l'avenir. Une conclusion similaire peut également être tirée pour la troisième section concernant l'exécution.

La deuxième section révèle davantage de critiques, ce qui pourrait signifier que ces personnes sont très motivées et optimistes quant à leurs capacités artistiques et créatives, mais qu'elles ne disposent pas de ressources suffisantes ou n'ont pas les connaissances suffisantes pour les exploiter. Pour la Turquie, le niveau de confiance moyen à faible des personnes interrogées pourrait s'expliquer par leur inexpérience et leur jeune âge.

La dernière question de l'enquête porte sur la formation entrepreneuriale potentielle des personnes interrogées. Il n'y a qu'en République Tchèque et au Danemark que de nombreux participants ont déclaré avoir déjà suivi des cours pour améliorer leurs compétences commerciales, tandis que dans les autres pays, comme l'Italie et la France, très peu suivent de tels cours. En particulier, en Turquie, personne n'a pris ces initiatives. Ces cours portaient sur des sujets généraux liés aux affaires, au marketing et au design.

Enfin, il ressort de ces entretiens que les travailleurs des secteurs culturels pourraient exploiter leurs connaissances et leur créativité de manière productive, mais qu'en même temps, il y a probablement un manque de ressources d'un point de vue technique et managérial.

3.2 ENTRETIENS AVEC LES GROUPES DE DISCUSSION

Les conclusions résultant de la recherche menée à travers les groupes de discussion font état de plusieurs résultats clés.

Antécédents culturels et emploi: Le contexte culturel influence fortement les perspectives d'emploi des adultes créatifs dans leur domaine d'études. La préférence pour les domaines techniques, tels que les disciplines STIM, par rapport aux domaines artistiques et créatifs est évidente, les diplômés des universités techniques ayant plus de facilité à trouver un emploi que ceux des domaines humanistes et artistiques.

Absence de protection juridique : Les professionnels de la création, y compris les artistes, les danseurs et les acteurs de théâtre, n'ont souvent pas de statut professionnel clair ou de protection juridique pour leur travail. Ce manque de reconnaissance peut entraîner des retards de paiement ou le non-paiement de leurs services créatifs, car leur travail peut être perçu comme du bénévolat ou un simple passe-temps plutôt que comme une profession légitime.

Associations à but non lucratif : De nombreux créateurs, surtout au début de leur carrière, ont tendance à créer des associations à but non lucratif pour poursuivre leurs activités créatives. Cependant, ce choix limite souvent leur capacité à tirer un revenu durable de leur travail créatif.

Compétence en matière d'idées créatives : Les participants ont généralement confiance en leur créativité et en leur capacité à développer des idées créatives, les académies créatives jouant un rôle important dans le développement de cette compétence. La motivation et les idées sont considérées comme innées et facilement récupérables.

Lacunes dans la connaissance des ressources : si la motivation et la créativité sont des points forts, les participants ont reconnu une lacune importante dans leur connaissance des aspects financiers, économiques et juridiques de l'esprit d'entreprise. Ils ont estimé que ces domaines constituaient leurs principales faiblesses, car ils n'avaient reçu que peu ou pas d'enseignement dans ces matières au cours de leur formation universitaire.

Importance de la planification : Les participants ont souligné l'importance de la planification et de l'organisation dans l'entrepreneuriat. Les entrepreneurs doivent être capables de fixer des objectifs, d'établir des calendriers et de respecter les plans de manière indépendante, puisqu'il n'y a pas de supervision externe. Les compétences en matière de gestion de projet ont été mentionnées comme précieuses dans ce contexte.

Compétences en matière de communication : Une communication efficace, y compris le marketing et l'autopromotion, a été identifiée comme une compétence vitale pour les entrepreneurs des industries créatives. De nombreux participants manquent de formation dans ce domaine, et il est nécessaire de mettre en place des cours qui apprennent aux artistes à communiquer efficacement sur leur travail.

Défis sur le marché : L'étude a révélé que les adultes créatifs sont souvent confrontés à des difficultés pour vendre leurs produits ou services, car le marché des œuvres artistiques et

créatives peut être limité. L'adaptation de leur style pour répondre aux besoins d'un public plus large est considérée comme une nécessité pour la viabilité financière.

Le travail en réseau : Les compétences en matière de mise en réseau ont été jugées essentielles pour réussir, en particulier dans les domaines des arts et de la musique. Construire et entretenir un réseau de contacts, y compris des collègues, des clients et des experts dans les domaines concernés, est crucial pour accéder aux opportunités et au soutien.

Sources de revenus : Certains adultes créatifs ont complété leurs revenus en enseignant ou en proposant des services éducatifs liés à leur expertise. L'éducation et l'enseignement ont été identifiés comme des sources de revenus supplémentaires dans le secteur créatif.

4. MÉTHODOLOGIE DE L'APPRENTISSAGE DES ADULTES AXÉE SUR LA FORMATION DES ENTREPRENEURS CRÉATIFS

4.1 INTRODUCTION

Les adultes, contrairement aux enfants et aux adolescents, sont des personnes beaucoup plus complexes qui doivent combiner une variété de tâches avec les exigences de l'apprentissage. En raison de leurs responsabilités, les gens sont confrontés à des obstacles qui les empêchent d'apprendre. L'apprentissage en entreprise est difficile pour de nombreuses sociétés en raison d'un manque de fonds, de temps et d'opportunités, pour n'en citer que quelques-uns.

Les éducateurs doivent également être de mieux en mieux informés sur la manière d'engendrer un apprentissage authentique et significatif afin que les apprenants soient engagés dans la recherche et l'apprentissage selon les modalités exigées par les complexités de la vie moderne (Darling-Hammond et al. 2019). Les enquêtes TALIS de 2018 ont révélé que moins de 60 % des éducateurs ont déclaré donner des tâches qui exigent des apprenants une réflexion critique, un peu moins de la moitié font travailler les apprenants en petits groupes pour trouver une solution ou laissent les apprenants résoudre des tâches complexes, seulement un tiers donne aux apprenants des tâches pour lesquelles il n'y a pas de solution évidente. Et moins de 30 % donnent aux apprenants un travail de projet étendu (OCDE 2019).

Pour élaborer un modèle d'apprentissage efficace, les professionnels de l'espace d'apprentissage en ligne doivent faire preuve de prudence quant à la manière de transmettre l'information d'une manière significative. Mais avant cela, il est essentiel de comprendre les motivations qui poussent les adultes à poursuivre une formation dans un cadre non traditionnel. C'est là qu'intervient la **théorie de l'apprentissage chez l'adulte**, un concept qui explique les différences entre les approches d'apprentissage des enfants et des adultes. Trois caractéristiques principales définissent l'apprentissage des adultes : la centration sur l'apprenant, l'apprentissage autodirigé et une philosophie humaniste. La centration sur l'apprenant est le principe qui fait référence à la manière dont les besoins et les souhaits de l'apprenant sont au centre du processus d'enseignement, tandis que l'apprentissage autodirigé concerne la responsabilité et l'implication des apprenants dans leur éducation (Invariable structure, 2001).

L'andragogie est fondamentalement basée sur l'apprentissage autonome et indépendant. L'application de cette théorie à la conception de cours de formation s'appuie fortement sur l'autonomie, la collaboration, l'habilitation, l'autodirection et l'exemple.

- La formation devrait adopter une structure d'atelier, où les participants reçoivent du matériel et sont encouragés à l'étudier tout en engageant des discussions entre eux. Les responsables de la formation jouent le rôle de facilitateurs, suivant la règle du tiers : un tiers du cours est présenté de manière magistrale, tandis que le reste se veut interactif.

- Avant de concevoir des modules de formation, collaborez avec vos apprenants en les impliquant dans des discussions sur la manière dont ils souhaitent apprendre et sur les sujets qui les intéressent. Intégrez-les également dans le processus d'évaluation et sollicitez leur avis sur la formation.
- Accordez à vos apprenants la liberté de suivre la formation obligatoire à leur convenance, où qu'ils se trouvent. Ceci est rendu extrêmement facile grâce aux modules d'apprentissage en ligne, qui leur fournissent les connaissances nécessaires tout en leur permettant d'apprendre à leur propre rythme.
- Concevez des formations qui permettent aux adultes de résoudre activement des problèmes et de définir leurs propres objectifs d'apprentissage, car les adultes favorisent l'apprentissage autodirigé. Ce type d'approche fournira aux apprenants adultes une expérience à la fois engageante et stimulante.

Grâce à COVID-19, l'**apprentissage mixte** devient une nouvelle norme dans tous les types de méthodes d'apprentissage, y compris l'apprentissage non formel et informel. L'apprentissage mixte existe depuis un certain temps et consiste à combiner l'enseignement traditionnel en face à face avec des aspects de l'enseignement en ligne, tout en gardant les apprenants dans la salle de classe avec l'enseignant. L'apprentissage mixte s'efforce d'offrir aux apprenants le meilleur des expériences d'apprentissage en face à face et en ligne. Les salles de classe mixtes comprennent des techniques d'enseignement en face à face telles que l'enseignement direct ou les cours magistraux, les discussions de groupe et le travail en petits groupes, tout en utilisant la technologie pour fournir un apprentissage en ligne en classe que les apprenants peuvent suivre à la maison à condition d'avoir accès à la technologie nécessaire.

L'approche mixte est une bonne option lorsqu'il n'est pas possible d'assurer un accès continu à l'éducation des adultes, mais le type d'éducation des adultes fourni doit être **adapté et personnalisé** à l'apprenant. Et l'approche mixte peut ne pas être la meilleure option pour certains objectifs publics. Pour les adultes qui n'ont pas de compétences numériques ou qui ne disposent pas d'ordinateurs personnels ou d'internet, l'approche mixte peut être démotivante. Certains adultes ont besoin d'un soutien en face à face pour poursuivre leurs activités d'apprentissage, surtout s'ils ne sont pas très sûrs d'eux. L'approche mixte doit être considérée **comme une méthodologie possible**, le facteur important étant de trouver la meilleure approche pour chaque adulte, si nous voulons ne laisser personne de côté.

4.2 L'APPRENTISSAGE MIXTE

L'apprentissage mixte est défini comme une approche pédagogique qui intègre un cours en face à face ou des travaux dirigés à un apprentissage en ligne dans lequel les apprenants ont un certain "contrôle sur le temps, le lieu, le chemin et/ou le rythme". Souvent mal compris, l'apprentissage mixte n'est pas la même chose que l'enseignement à distance, qui est entièrement ou presque entièrement en ligne ou même une approche hybride.

Avec l'apprentissage mixte, les composantes en face à face et en ligne sont intégrées de manière à ce que les deux composantes se renforcent l'une l'autre. L'apprentissage mixte peut être mis en œuvre avec tous les apprenants, y compris dans le cadre de l'éducation de base des adultes, de l'éducation secondaire des adultes et de la transition vers l'enseignement post-secondaire.

L'apprentissage mixte offre aux apprenants adultes la flexibilité et l'indépendance et aide les formateurs à utiliser les données de progrès en temps réel pour adapter l'enseignement aux différents besoins de leurs apprenants. L'apprentissage mixte vise à combiner le mieux des expériences d'apprentissage en face à face et en ligne pour les apprenants. Les stratégies de formation en face à face, y compris l'instruction directe ou les cours magistraux, les discussions de groupe et le travail en petits groupes, sont utilisées dans les classes mixtes, mais la technologie est également utilisée pour dispenser un apprentissage en ligne en classe que les apprenants peuvent effectuer chez eux s'ils ont accès à la technologie requise.

L'apprentissage mixte dans l'éducation des adultes

L'apprentissage mixte dans l'éducation de base des adultes est relativement nouveau, et les éducateurs utilisent toute une série d'approches. Les éducateurs et les apprenants bénéficient tous deux de l'apprentissage mixte dans l'éducation des adultes. Dans un environnement d'apprentissage mixte de haute qualité, les apprenants bénéficient d'une flexibilité et d'une diversité accrues dans les possibilités d'apprentissage et ont une meilleure idée de ce qu'il est possible de faire avec la technologie. Les éducateurs se connectent à un plus grand nombre d'apprenants là où ils se trouvent, trouvent les bons mécanismes pour reconnaître les besoins des apprenants et y répondre, et mettent en pratique des programmes innovants et réactifs.

Certains éducateurs commencent par expérimenter un ou deux outils, puis ajoutent progressivement des outils, des applications et du matériel jusqu'à ce qu'ils parviennent à une approche totalement mixte. D'autres ont inclus du matériel ou des leçons en ligne, mais ils ne veulent pas aller plus loin. L'achat d'un système complet d'apprentissage intégré en ligne, dont le coût dépend parfois du nombre de créneaux ou de "sièges" utilisés à un moment donné, est parfois effectué au niveau du programme ou de l'État. Lorsque les éducateurs ont leur mot à dire dans la décision et qu'ils sont enthousiastes, ils sont plus susceptibles d'intégrer plus étroitement le système d'apprentissage en ligne à ce qu'ils font en classe.

Modèles d'apprentissage mixte

a. Modèle de conducteur en face à face

Ce modèle fonctionne le mieux pour des groupes diversifiés dans lesquels les apprenants fonctionnent à différents niveaux de capacité et de maîtrise. En général, seuls certains apprenants participeront aux composantes de l'apprentissage en ligne, comme suit :

- Les apprenants dont le niveau de maîtrise est supérieur à celui de leur classe peuvent avancer à un rythme plus rapide. Cela permet d'éviter l'ennui en proposant des défis appropriés aux apprenants très compétents.

- Afin d'accélérer leur apprentissage, les apprenants dont le niveau de maîtrise est inférieur à leur niveau scolaire se voient proposer une remédiation appropriée. L'avantage de l'apprentissage en ligne est qu'il leur permet de s'entraîner à maîtriser les compétences et de développer leurs propres méthodes pour se souvenir de l'information lorsqu'ils en ont besoin.

L'individualisation de l'accès à l'apprentissage en ligne est positive. Cependant, le fait que seul un certain nombre d'apprenants sélectionnés aient accès à l'apprentissage en ligne, indépendamment des critères de sélection, ne semble pas adapté à la formation du projet, qui n'inclut pas la sélection d'apprenants spécifiques.

b. Modèle de rotation

Il s'agit en fait d'une variante du modèle des stations d'apprentissage que les éducateurs utilisent depuis des années. Selon un calendrier établi, les apprenants passent du temps en face à face avec leurs éducateurs avant de passer au travail en ligne. Ce modèle semble être le plus populaire dans les environnements suivants :

- Les groupes dans lesquels les éducateurs sont déjà utilisés et sont à l'aise avec les postes d'apprentissage traditionnels.
- Groupes dans lesquels les apprenants peuvent être divisés en fonction de leur niveau de compétence dans différents domaines/sujets. Ainsi, les apprenants qui obtiennent de bons résultats dans un domaine mais pas dans l'autre peuvent passer du temps en face à face avec leurs éducateurs sur le domaine qu'ils ne maîtrisent pas bien avant de passer aux stations d'apprentissage en ligne pour le domaine qu'ils maîtrisent bien. Les éducateurs sont en mesure d'apporter aux apprenants en difficulté une aide plus individuelle en fonction de leurs besoins.

Bien que le modèle de rotation ait donné des résultats positifs, ceux-ci ont été obtenus principalement dans les écoles primaires, selon l'étude de Powell et al. (2015), qui suggère qu'une condition possible de l'efficacité de ce modèle est que les apprenants soient déjà familiarisés avec d'autres pratiques d'apprentissage par rotation.

c. Modèle Flex

Dans le cadre de cette approche, le matériel est principalement transmis en ligne. Bien que des éducateurs soient présents dans la salle pour apporter un soutien sur place si nécessaire, l'apprentissage est principalement autoguidé, les apprenants apprenant et pratiquant de manière indépendante de nouveaux concepts dans un environnement numérique. Le processus global d'apprentissage en ligne se déroule principalement dans le cadre scolaire, ce qui suppose que l'école soit équipée de manière adéquate en ordinateurs et/ou autres appareils.

d. Modèle de laboratoire en ligne

Ce modèle implique que les apprenants se rendent dans une école et y suivent des cours entièrement en ligne. Il n'y a pas d'éducateurs certifiés sur place, mais plutôt des paraprofessionnels formés qui supervisent. Il s'agit d'une bonne option dans les cas suivants :

- Les apprenants qui ont besoin d'un emploi du temps flexible en raison d'autres responsabilités (travail, éducation des enfants).
- Les apprenants qui choisissent cette option afin de progresser plus rapidement qu'ils ne le feraient dans une école traditionnelle ou un cadre similaire.
- Les apprenants qui ont besoin d'avancer à un rythme plus lent que celui des salles de classe traditionnelles.
- Les écoles et les districts qui sont confrontés à des contraintes budgétaires et qui ne peuvent pas accueillir l'ensemble de leur population dans des salles de classe traditionnelles, soit en raison de contraintes liées aux locaux, soit en raison de l'impossibilité d'employer un nombre suffisant d'éducateurs certifiés. Ce modèle permet d'alléger les problèmes liés à la taille des classes.

e. Modèle d'auto-mélange

L'apprentissage mixte combine l'enseignement en personne et l'apprentissage en ligne. Il donne aux apprenants la possibilité de suivre des cours au-delà de ce qui est déjà proposé dans leur école. Bien que ces personnes fréquentent un environnement scolaire traditionnel, elles choisissent également de compléter leur apprentissage par des cours en ligne proposés à distance. Pour que cette méthode d'apprentissage mixte soit couronnée de succès, les apprenants doivent être très motivés.

Ce modèle offre un élément de flexibilité qui pourrait s'adapter à l'apprentissage dans différents pays et avec des profils variés qui participeront à notre formation.

f. Modèle de conducteur en ligne

Le conducteur en ligne est à l'opposé du conducteur en face à face, qui est une forme d'apprentissage mixte dans laquelle les apprenants travaillent à distance et le matériel est principalement fourni via une plateforme en ligne. Bien que les contrôles en face à face soient facultatifs, les apprenants peuvent généralement discuter avec les éducateurs en ligne s'ils ont des questions. Ce modèle d'apprentissage mixte est idéal pour les apprenants qui ont besoin de plus de flexibilité et d'indépendance dans leur emploi du temps quotidien.

Bien que nous ayons ici le degré de flexibilité le plus élevé de tous les modèles décrits, le fait que ce modèle soit fortement basé sur l'apprentissage en ligne avec des réunions en face à face facultatives et non régulières semble ne pas être approprié, en particulier pour les apprenants du tertiaire/de l'université ou les apprenants adultes.

4.3 LE MODÈLE D'APPRENTISSAGE MIXTE DE CREATEUP

Après l'examen des modèles d'apprentissage mixte existants, celui qui est considéré comme le plus approprié pour la méthodologie Create Up est le **modèle d'auto-mélange**, principalement pour les raisons suivantes :

- Il offre un bon équilibre entre l'apprentissage en ligne et l'apprentissage en face à face, sans se superposer à l'un ou à l'autre. Par conséquent, comparé à d'autres modèles, tels

que le modèle de rotation, il est plus susceptible d'être compatible avec des méthodes d'enseignement plus traditionnelles.

- La plupart (sinon la totalité) de l'apprentissage en ligne se fait donc à la maison :
 - Il ne dépend pas des infrastructures techniques d'une école ou d'un établissement d'enseignement (laboratoire informatique, disponibilité d'ordinateurs et d'autres appareils pour tous les apprenants).
 - Il permet de gagner du temps en classe pour l'élaboration du contenu préparé/étudié au préalable en ligne à la maison et pour se concentrer sur des activités pratiques créatives.
 - Il est considéré comme le plus approprié pour le groupe cible, car il lui permet d'exercer un certain contrôle sur son apprentissage.

Le **modèle flexible** pourrait également être une option supplémentaire, à condition que l'équipement technique nécessaire soit disponible et, surtout, que les apprenants soient en mesure de travailler de manière indépendante, avec un minimum de conseils de la part de l'enseignant. Dans ce sens, une suggestion pour le programme Create Up pourrait inclure certains éléments/modules qui pourraient être utilisés de manière plus indépendante par les apprenants, en fonction des profils, des besoins d'apprentissage, de l'expérience et des styles d'apprentissage des apprenants.

Comme d'autres modèles d'apprentissage mixte, le modèle d'auto-apprentissage mixte comprend un certain nombre de variations en termes d'interactivité des apprenants, de rôles des éducateurs et des apprenants, de pratiques de travail en face à face, etc. Pour concevoir le modèle d'apprentissage mixte du projet, il est donc important de définir non seulement le degré d'utilisation de l'apprentissage en ligne en combinaison avec le face-à-face, mais aussi les principes pédagogiques généraux qui le sous-tendent. Pour ce faire, il est important de garder à l'esprit que les objectifs du projet ne sont pas simplement d'informer les apprenants sur l'entrepreneuriat créatif, mais de les impliquer activement.

Dans cette optique, les aspects suivants devraient être pris en compte par le modèle d'apprentissage mixte :

- Susciter l'intérêt et la motivation des apprenants
- Créer des opportunités de collaboration entre les apprenants et les éducateurs
- Des apprenants qui contribuent activement à l'acquisition des connaissances
- Les apprenants réfléchissent à leur propre apprentissage - auto-évaluation
- Amélioration de la pensée critique
- Amélioration des compétences numériques des apprenants
- Mise en réseau avec d'autres apprenants - partage de contenu

En effet, le modèle d'auto-mélange permet l'utilisation de plusieurs pratiques qui soutiennent ces objectifs d'une approche centrée sur l'étudiant, comme le travail de groupe entre les apprenants, l'apprentissage en face-à-face avec un contenu généré par l'étudiant en groupe, l'enseignement en face-à-face en classe suivi d'une génération individuelle de contenu en ligne par les apprenants. Tous ces exemples permettent aux apprenants d'agir en tant qu'apprenants

autodirigés qui prennent l'initiative et deviennent des co-concepteurs de l'environnement d'apprentissage. Ils ne sont pas des participants passifs d'un contexte contrôlé par l'instructeur, mais des créateurs actifs qui connectent et étendent leur apprentissage au-delà du domaine de l'instructeur.

De plus, afin de servir l'approche centrée sur l'étudiant et le rôle de l'enseignant en tant que facilitateur, le modèle d'apprentissage mixte Create Up incorpore des éléments du modèle d'apprentissage basé sur l'enquête qui promeut :

- 1) une approche centrée sur l'apprenant (Kember, 1997) dans laquelle l'enseignement est axé sur l'apprentissage de l'élève plutôt que sur la communication d'un ensemble défini de contenus ou de connaissances ;
- 2) l'apprentissage actif, c'est-à-dire l'apprentissage par la pratique (Gibbs, 1988, Healey & Roberts, 2004) et peut impliquer, par exemple, que les apprenants discutent de questions et résolvent des problèmes (Prince & Felder 2006) ;
- 3) le développement de compétences d'auto-apprentissage dans le cadre desquelles les apprenants prennent la responsabilité de leur propre apprentissage ;
- 4) une base théorique constructiviste (par exemple, voir Bruner, 1990) qui propose que les apprenants construisent leur propre signification de la réalité ; ce sont les apprenants qui créent le savoir plutôt que le savoir soit imposé ou transmis par l'instruction directe.

Nombreuses de ces méthodes inductives utilisent également l'apprentissage collaboratif ou coopératif, une grande partie du travail étant effectuée par des apprenants travaillant en groupe, que ce soit pendant ou en dehors des heures de cours formelles.

Une autre question à prendre en compte est le type d'éléments inclus dans la partie en ligne d'une approche d'apprentissage mixte. Carman (2005) identifie 5 ingrédients clés pour une conception réussie de l'apprentissage mixte :

- Événements en direct
- Contenu en ligne disponible pour l'apprentissage autonome
- Collaboration (de pair à pair et de pair à mentor)
- Évaluation
- Matériel de référence pour une réflexion plus approfondie sur ce qui a été appris

4.4 STRATÉGIE D'ÉVALUATION

La façon dont nous apprenons a changé radicalement en raison du climat mondial actuel. Nous sommes passés du virtuel à l'hybride et à une myriade de modèles de face-à-face pour refléter la salle de classe traditionnelle de la maternelle à la terminale. Cela n'a pas seulement changé l'aspect des écoles, mais aussi la façon dont l'enseignement et l'apprentissage sont imaginés pendant cette pandémie. Cela dit, un modèle qui peut potentiellement être adapté pour répondre à nos besoins actuels est le modèle d'apprentissage mixte.

Selon Horn et Stalker (2014), l'enseignement dans un environnement d'apprentissage mixte peut avoir lieu via l'apprentissage en ligne et dans un environnement supervisé hors du domicile.

Catlin Tucker (2018) ajoute que l'apprentissage mixte combine l'apprentissage actif dans des environnements en ligne et hors ligne pour donner aux apprenants le contrôle du processus et de la progression de leur apprentissage.

De nombreux formateurs d'adultes seraient d'accord pour dire qu'il est très utile de savoir exactement ce que chaque élève apprend, sur une base quotidienne ou hebdomadaire ; cependant, beaucoup ajouteraient rapidement qu'il est très difficile de collecter et de traiter ces informations dans une salle de classe traditionnelle. Dans un environnement d'apprentissage mixte, l'évaluation formative est également extrêmement importante et, en particulier lorsqu'un enseignant utilise un système de gestion de l'apprentissage intégré en ligne, obtenir des données d'évaluation formative pour chaque étudiant n'est plus un défi difficile à relever et peut ne pas prendre beaucoup de temps, ni pour l'étudiant ni pour l'enseignant.

Les évaluateurs et les éducateurs disposent de deux catégories pour décrire l'évaluation de l'apprentissage des étudiants : formative et sommative.

L'objectif de l'évaluation sommative, généralement réalisée à la fin d'un programme d'apprentissage, est de déterminer si les apprenants ont atteint les objectifs d'apprentissage du programme (et les leurs). Généralement, les évaluations sommatives sont des tests ou des examens écrits, bien que dans certains cas elles puissent inclure un projet final ("capstone") comme preuve que certains objectifs ou critères ont été atteints.

Les éducateurs devraient tirer parti des outils technologiques pour l'évaluation sommative dans les environnements d'apprentissage en ligne. De nombreux outils technologiques offrent déjà des fonctions intégrées telles que des quiz et des tests qui permettent une intégration transparente des évaluations sommatives. Bien qu'ils explorent les pratiques d'apprentissage à distance, ces outils peuvent être appliqués à la partie en ligne du modèle d'apprentissage mixte.

Lorsque l'on considère l'évaluation sommative dans la classe mixte, il est intéressant de noter les approches basées sur les performances ou les projets. Les stratégies basées sur les performances, telles que les portfolios, les projets ou le podcasting, sont une excellente méthode pour mesurer plusieurs objectifs d'apprentissage en même temps et donnent également à l'apprenant l'occasion d'appliquer et de montrer ce qu'il a appris. Les évaluations sommatives basées sur les performances, comme les portfolios, incitent également l'apprenant à rassembler des artefacts pour démontrer des concepts, ce qui est une compétence de réflexion de haut niveau. Parmi les outils technologiques et les applications qui peuvent être idéaux pour un environnement mixte, citons Screencastify, Adobe Spark, Google Sites et WordPress. Grâce à ces outils, les apprenants ont la possibilité d'organiser et de présenter leurs informations, ce qui démontre leur capacité à appliquer les connaissances et les informations apprises.

Les outils d'évaluation technologique utilisés doivent avoir une intention et une finalité. Les formateurs devraient tirer pleinement parti des outils d'évaluation en ligne en suivant leur utilisation et en analysant les données collectées dans le cadre de ces outils. Cela permettra de suivre les progrès des apprenants et d'aider les éducateurs à adapter l'enseignement si nécessaire (Miller, 2015).

D'autre part, les évaluations formatives sont plus diagnostiques et différentes en sens qu'elles fournissent à l'instructeur un retour d'information continu qui peut l'aider à ajuster l'enseignement quand et où cela est nécessaire.

Les évaluations formatives visent à donner un aperçu de ce que les apprenants ont appris, de leurs difficultés et de ce pour quoi ils pourraient avoir besoin de plus d'aide. Parmi les exemples d'évaluation formative, on peut citer, sans s'y limiter, les sondages en classe, les bons de sortie, les représentations visuelles pour montrer ce que les apprenants ont appris et les quiz impromptus (Promethean, 2017).

L'une des stratégies d'évaluation formative les plus polyvalentes pour la classe d'apprentissage mixte est la vérification. Il s'agit de questions informelles que l'enseignant peut poser au début, au milieu ou à la fin de la leçon pour évaluer la compréhension du sujet ou du concept abordé par l'étudiant. Dans le cadre d'un enseignement en personne ou virtuel, les apprenants peuvent simplement répondre à la question posée en levant ou en baissant le pouce.

Les produits créés par les élèves constituent le type d'évaluation le plus sous-estimé. Lorsque nous parlons de formats d'évaluation sommative, ils sont souvent créés ou dirigés par l'enseignant et n'offrent que peu ou pas de marge de manœuvre pour l'expression ou la créativité. Cependant, si nous voulons promouvoir des niveaux de pensée plus élevés, nous devons offrir à nos apprenants la possibilité de nous montrer ce qu'ils savent et il n'y a pas de meilleur moyen que de leur faire manipuler le contenu.

Une combinaison d'évaluations formatives et sommatives sera proposée dans l'espoir que vous puissiez les mettre en œuvre dans votre classe mixte. Comme pour toute stratégie, outil ou plateforme, il est préférable d'évaluer ce que chacun a à offrir et comment chacun peut mesurer les progrès et les performances de vos apprenants. En explorant ces outils, il est également judicieux d'en sélectionner quelques-uns pour éviter de les submerger.

En conclusion, les stratégies éprouvées telles que les contrôles, les bons de sortie et les tests à choix multiples peuvent être améliorées à l'aide d'une multitude de technologies. Si les évaluations formatives et sommatives peuvent toutes deux mesurer l'apprentissage et les progrès des élèves, il est important de tirer parti des stratégies qui permettent un plus grand choix et une plus grande appropriation par les élèves. En outre, c'est le moment pour les éducateurs de sortir des méthodes conventionnelles d'évaluation de l'apprentissage des élèves en mettant en œuvre des projets basés sur la performance, des présentations orales et des produits créés par les élèves qui offrent un plus large éventail de possibilités aux apprenants de fournir des preuves de leur compréhension. Enfin, les éducateurs peuvent tirer parti de la puissance d'Internet et des applications mobiles et adapter les formes traditionnelles d'évaluation pour tirer parti de ce que l'apprentissage mixte offre à la fois aux apprenants et aux éducateurs.

Il est utile que les éducateurs puissent contrôler les rapports qui montrent combien de temps un apprenant a passé sur une leçon ou une évaluation, comment l'étudiant a réussi cette leçon ou cette évaluation, et cette option sera donc envisagée pour le cours d'apprentissage Create Up. Il en va de même pour la possibilité pour les éducateurs d'assigner des leçons à partir du LMS ou

d'enseigner une leçon en face-à-face pour compléter la leçon du cours en ligne Create Up pour la ou les compétences que l'apprenant tente de maîtriser. Les apprenants pourraient également recevoir un retour d'information immédiat sur leur progression générale, ainsi que des explications sur les exercices auxquels ils ont mal répondu, et ils pourraient décider de répéter les leçons ou d'en ajouter d'autres jusqu'à ce qu'ils les maîtrisent.

5. CRÉER UNE MÉTHODOLOGIE

5.1 CRÉER UN CADRE DE COMPÉTENCES

Sur la base de la recherche primaire et des 15 compétences du cadre EntreComp, 6 compétences ont été identifiées pour le cadre de compétences de l'entrepreneuriat culturel et créatif. Ces compétences, qui ont été identifiées comme les plus nécessaires aux groupes cibles, serviront de base au développement du cours en ligne ouvert sur l'entrepreneuriat créatif. Chaque compétence représente un module du cours en ligne (IO3/OOC).

Le cadre contient les compétences suivantes, qui sont accompagnées de leur description et des objectifs généraux que les participants aux programmes éducatifs (IO3) qui seront basés sur ce cadre devraient atteindre :

Compétence	Description	Objectifs généraux
Repérer les opportunités	Utiliser son imagination et ses capacités pour identifier les opportunités de création de valeur	<ul style="list-style-type: none">* Identifier et saisir les opportunités de créer de la valeur en explorant le paysage social, culturel et économique* Identifier les besoins et les défis à relever* Établir de nouvelles connexions et rassembler des éléments dispersés du paysage afin de créer des opportunités de création de valeur.
Culture financière et économique	Développer un savoir-faire financier et économique	<ul style="list-style-type: none">* Estimer le coût de la transformation d'une idée en une activité créatrice de valeur* Planifier, mettre en place et évaluer les décisions financières au fil du temps* Gérer le financement pour s'assurer que mon activité créatrice de valeur peut durer à long terme
Mobilisation des ressources	Rassembler et gérer les ressources dont vous avez besoin	<ul style="list-style-type: none">* Obtenir et gérer les ressources matérielles, immatérielles et numériques nécessaires pour passer des idées à l'action.* Tirer le meilleur parti de ressources limitées* Obtenir et gérer les compétences nécessaires à chaque étape, y compris les compétences techniques, juridiques, fiscales et numériques.
Faire face à l'incertitude, à l'ambiguïté et	Prendre des décisions dans un contexte d'incertitude,	<ul style="list-style-type: none">* Prendre des décisions lorsque le résultat de cette décision est incertain, lorsque les informations disponibles sont partielles ou ambiguës, ou lorsqu'il y a

au risque	d'ambiguïté et de risque	un risque de résultats inattendus. * Dans le cadre du processus de création de valeur, inclure des moyens structurés pour tester les idées et les prototypes dès les premières étapes, afin de réduire les risques d'échec. * Gérer des situations qui évoluent rapidement, avec rapidité et souplesse.
Vision, planification et gestion	Travailler à votre vision de l'avenir, établir des priorités, organiser et assurer le suivi.	* Imaginer l'avenir * Développer une vision pour transformer les idées en actions * Visualiser des scénarios d'avenir pour aider à orienter les efforts et l'action * Fixer des objectifs à long, moyen et court terme * Définir les priorités et les plans d'action * S'adapter aux changements imprévus
Travailler avec les autres (format d'apprentissage différent)	Faire équipe, collaborer et travailler en réseau	* Travailler ensemble et coopérer avec d'autres pour développer des idées et les mettre en œuvre. * Réseau * Résoudre les conflits et faire face à la concurrence de manière positive si nécessaire

5.2 APERÇU ET DURÉE DU COURS

Le thème de la formation est présenté sous la forme de 5 modules ainsi que d'activités et d'outils favorisant la mise en réseau et la collaboration des adultes créatifs. Chaque module thématique est conçu pour être disponible de manière autonome et comprend une présentation du contenu, des activités, une évaluation et des outils à utiliser sur une base individuelle ou en groupe, selon le mode d'accès. Les modules sont également intégrés les uns aux autres pour former un ensemble cohérent de compétences qui fournit à l'apprenant les outils et les informations nécessaires pour évaluer et présenter son propre apprentissage comme un ensemble de compétences et d'aptitudes à l'employeur potentiel. Il est recommandé aux utilisateurs de compléter chaque unité d'un module afin de s'assurer que les résultats d'apprentissage du module sont atteints.

La réalisation des objectifs du module fournit à l'apprenant un ensemble d'évaluations et de résultats qui attestent de ses connaissances, de ses aptitudes et de ses attitudes, et lui permettent de constituer un portefeuille de connaissances et de compétences appliquées.

Il est prévu que ce cours soit dispensé sur 51 heures par le moyen d'une plateforme d'apprentissage en ligne VIFIN Course Creator. Le programme se présente sous la forme de 15 unités réparties en cinq thèmes/modules et d'outils spécifiques pour la mise en réseau des

participants. Chaque thème/module comporte 3 unités (base, intermédiaire et avancé). Le programme en ligne sera complété par une série d'ateliers/sessions. La proportion de cours dispensés dans un format mixte dépend de l'évaluation par le tuteur des besoins et du niveau d'éducation des apprenants. La structure de l'unité de cours facilite l'accès du tuteur au matériel et son utilisation en fonction du niveau et des besoins de l'apprenant. La structure de l'unité de cours facilite également l'utilisation du matériel par l'apprenant de manière autonome.

5.3 CRÉER UN COURS EN LIGNE OUVERT

La stratégie d'enseignement et d'apprentissage pour le cours de formation Create Up est basée sur l'approche de l'apprentissage mixte : combinaison de l'apprentissage traditionnel et virtuel via une plateforme d'apprentissage en ligne créée en tant que cours en ligne ouvert avec la possibilité d'effectuer un auto-apprentissage au moment et à l'endroit qui vous conviennent. Sur la base des recherches documentaires concernant les modèles d'apprentissage mixte trouvés dans la littérature et les principes pédagogiques considérés comme les plus appropriés pour les objectifs du projet, nous avons conçu un modèle d'apprentissage mixte basé sur un cycle qui promet :

- Une combinaison équilibrée et significative de travail en face à face et en ligne, qui incorpore les cinq ingrédients clés de la conception de l'apprentissage mixte de Carman (2005).
- Une approche de l'apprentissage centrée sur l'apprenant
- Une approche de l'enseignant en tant qu'animateur et concepteur pédagogique

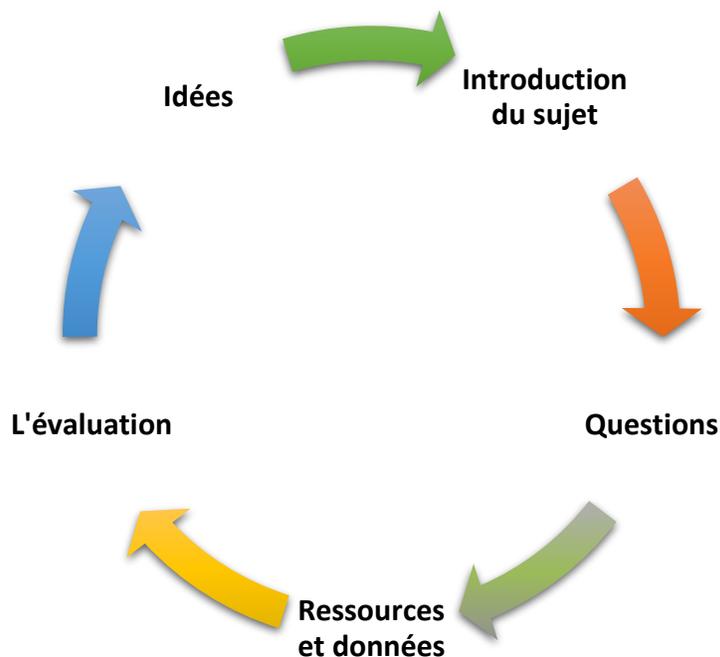


Image 3 : Créer une stratégie d'apprentissage et d'enseignement

L'outil d'apprentissage choisi pour la mise en œuvre du cours d'apprentissage en ligne pour adultes créatifs est le VIFIN Course Creator (VCC). Il s'agit d'un L(C)MS multimodal en ligne, développé à l'origine par des enseignants, pour des enseignants, afin de fournir un outil intuitif et flexible permettant de développer leurs propres cours. Des cours qui sont disponibles à tout moment, partout où les apprenants ont du temps et sont motivés, et qui sont accessibles sur toutes les plateformes : PC, tablettes et smartphones.

Le VCC est structuré comme une présentation PowerPoint avancée, la conception de l'apprentissage permettant à l'apprenant de progresser depuis les objectifs d'apprentissage initiaux jusqu'aux tests de fin de niveau. Il permet l'intégration de différents médias, audio, images, vidéos et peut également intégrer des sources vidéo externes, telles que YouTube. En outre, des exercices et des quiz peuvent être créés pour tester les connaissances de l'étudiant et fournir un retour d'information sur l'apprentissage. Le VCC contient 10 types d'exercices différents mais bien connus, tels que le choix multiple, le glisser-déposer, etc. Il permet également l'interaction verbale grâce à la reconnaissance vocale, fournit une assistance aux apprenants dyslexiques grâce au TTS et peut traduire le contenu écrit dans l'une des quelque 80 langues disponibles. Il est également capable d'utiliser l'intelligence artificielle pour faire des recommandations aux apprenants sur les modules auxquels ils doivent accéder ensuite et pour stocker les informations et les résultats des apprenants.

Les outils d'apprentissage entrent dans la catégorie des MOOC (massive open online courses), qui sont des cours en ligne avec la possibilité d'une inscription gratuite et ouverte, un programme d'études partagé publiquement et des résultats ouverts. Contrairement aux cours traditionnels d'enseignement à distance, les MOOC s'adressent à un nombre illimité de participants (grand nombre de participants - massifs). Les inscriptions ont tendance à être assez élevées. Le terme "massif" est quelque peu relatif. Les premiers MOOC comptaient environ 2 000 apprenants, mais les offres de Coursera et Udacity ont dépassé les 1 000 000 d'inscrits.

5.4 RÔLES DES UTILISATEURS

Sur la base du modèle d'apprentissage mixte suggéré ci-dessus et des fonctions qu'une plateforme en ligne devrait pouvoir prendre en charge, les rôles d'utilisateur suivants peuvent être distingués en termes de rôle éducatif/pédagogique au sens large, ainsi qu'en termes de droits d'accès en ligne :

Utilisateur	Rôle éducatif/ pédagogique	Caractéristiques techniques/droits d'accès à la plate-forme
Éducateur/Facilitateur	Évalue les connaissances, les attitudes et les compétences antérieures des apprenants par rapport à l'activité, au plan de leçon ou au thème.	Les outils d'évaluation en ligne, tels que les enquêtes, peuvent être consultés et édités/rédigés. Les profils/portfolios électroniques des apprenants sont accessibles, où les résultats de l'auto-évaluation et toutes les autres activités (téléchargement de ressources, commentaires et évaluations) sont enregistrés.
	Adapte les plans de cours ou les activités prêts à l'emploi aux besoins des apprenants ou conçoit les ressources en conséquence.	Accès complet à un référentiel de ressources en ligne - Accès à des outils d'édition et de création permettant d'adapter ces ressources Accès à des outils de "devoirs", par exemple des questions à choix multiples qui incitent les apprenants à étudier la question.
	Facilite la préparation des apprenants dans l'atmosphère d'apprentissage et en ligne, par exemple en coordonnant la collaboration entre les apprenants, le travail d'équipe, en guidant les apprenants pendant l'étape du processus de recherche, en stimulant la curiosité et l'intérêt.	Accès aux espaces de collaboration des apprenants et droits d'interaction (réponse aux questions éventuelles des apprenants en ligne, fourniture d'un retour d'information en ligne pendant la mise en œuvre d'une activité ou d'un devoir).
	Contrôler et fournir un retour d'information continu aux apprenants en classe et en ligne - évaluation formative	Accès aux espaces de collaboration des apprenants et droits d'interaction (réponse aux questions éventuelles des apprenants en ligne, fourniture d'un retour d'information en ligne pendant la mise en œuvre d'une activité ou d'un devoir). Accès aux profils des apprenants
	Partage ses ressources avec le reste du réseau d'organisations Create Up	L'accès aux outils de téléchargement et de création avec différents degrés de confidentialité - peut être

		visible par leur propre apprenant uniquement ou par le reste du réseau Create Up également.
	Évalue l'impact d'une activité ou d'un plan de cours - évaluation sommative	Accès à des outils en ligne prêts à l'emploi ou à des facilités pour développer leurs propres outils d'auto-évaluation sommative, afin de mettre en œuvre ou de concevoir une évaluation finale des acquis de l'apprentissage.
	Crée les conditions d'un intérêt permanent des apprenants pour le sujet étudié et exploré.	Téléchargement de ressources supplémentaires pour référence future
Apprenant	Auto-évalue ses connaissances, attitudes et compétences antérieures concernant le sujet d'une activité, d'un plan de cours ou d'un projet.	Accès aux outils d'auto-évaluation administrés en ligne par l'éducateur et à ses propres résultats. Administration d'un profil d'utilisateur personnel/portefeuille électronique de l'apprenant où sont enregistrés les résultats de l'auto-évaluation et toutes les autres activités (téléchargement de ressources, commentaires, évaluations).
	Comprend l'importance/la pertinence du sujet et est motivé au départ.	Accès aux ressources fournies et suggérées par l'éducateur
	Collecte de données et de ressources	Accès à toutes les ressources fournies dans un référentiel commun (qu'elles soient ou non strictement liées au sujet de l'activité, du plan de cours ou du projet). Droits d'interaction avec des experts externes au sein d'un espace d'apprentissage collaboratif.
	Évalue et synthétise les données	Principalement en face à face dans la salle de classe. Droits d'interaction et de collaboration avec des pairs en ligne dans un environnement collaboratif privé

	Crée de nouvelles idées	Droits d'interaction et de collaboration avec des pairs dans un environnement collaboratif privé en ligne
	Partage et communique des idées	Face à face dans la salle de classe, droits de télécharger de nouvelles ressources en ligne et de les partager avec des pairs de la même école, d'autres apprenants et éducateurs du réseau Create Up, et des experts dans un espace public commun. Droits de partage via les outils de réseaux sociaux (Facebook, Twitter, etc.).
	Participe à l'évaluation par les pairs	Accès à des outils de vote et d'évaluation permettant aux apprenants d'évaluer les ressources/idées/résultats des uns et des autres.
	Réfléchit aux nouvelles connaissances et compétences qu'il/elle a acquises au cours de l'activité	Accès aux outils d'auto-évaluation sommative administrés par l'éducateur en ligne Accès permanent à ses propres résultats par le biais du profil d'utilisateur personnel/portfolio électronique.
Expert externe/mentor	Partage son expertise et son expérience avec les apprenants afin de les intéresser au thème spécifique de l'activité, du projet ou de la leçon.	Droits d'interaction avec les apprenants, soit dans un espace de collaboration public, soit dans un espace privé administré et supervisé par l'enseignant. Accès aux services d'appel en ligne avec les apprenants, sous la supervision et l'administration de l'enseignant.

6. Modules et contenu du cours en ligne ouvert Create Up

6.1 Objectifs d'apprentissage des modules du cours en ligne ouvert

Module 1 : Repérer les opportunités

Module 1 : Repérer les opportunités				
Sous-module (sujet spécifique)	Objectifs d'apprentissage	Résultats de l'apprentissage		
		Connaissances	Compétences	Attitudes
Tendances et études de marché	<p>Comprendre l'importance de se tenir au courant des tendances du secteur.</p> <p>Techniques pour mener des études de marché afin d'identifier les nouvelles opportunités.</p> <p>Analyser le comportement et les préférences des consommateurs dans les industries créatives.</p>	<p>Acquérir des connaissances sur les tendances actuelles et émergentes du secteur</p> <p>Acquérir des connaissances en matière d'analyse de la concurrence</p> <p>En savoir plus sur le comportement des consommateurs</p>	<p>Pouvoir réaliser une étude de marché</p> <p>Développer la capacité à repérer les tendances</p> <p>Apprendre à travailler avec des outils et des techniques d'analyse de données</p> <p>Être capable de faire preuve d'esprit critique pour évaluer la pertinence et la fiabilité des sources et des données de l'étude de marché.</p>	<p>Curiosité et ouverture d'esprit</p> <p>L'esprit d'innovation</p> <p>Sensibilisation à l'éthique</p> <p>Maîtrise des données</p>

<p>Résolution créative de problèmes</p>	<p>Encourager la pensée créative pour identifier les problèmes et les défis dans le secteur de la création.</p> <p>Techniques de brainstorming et processus d'idéation.</p> <p>Stratégies pour transformer les problèmes en opportunités.</p>	<p>Acquérir des connaissances sur les différents modèles et cadres de résolution de problèmes</p> <p>Apprendre des techniques d'amélioration de la créativité</p>	<p>Développer la capacité à identifier les problèmes et les défis</p> <p>Cultiver la pensée créative pour générer des solutions innovantes</p> <p>Faire preuve d'esprit critique pour analyser les problèmes sous différents angles</p> <p>Apprendre à collaborer efficacement avec des équipes diverses pour résoudre des problèmes complexes</p>	<p>La résilience</p> <p>Ouverture d'esprit</p> <p>Adaptabilité</p> <p>Empathie</p> <p>Prise de risque</p>
<p>Mise en réseau et collaboration</p>	<p>Construire un réseau professionnel dans le secteur de la création.</p> <p>Tirer parti des collaborations pour repérer de nouvelles opportunités.</p> <p>Tirer parti de l'expérience de professionnels du secteur en assistant à des conférences ou en participant à des tables rondes.</p>	<p>Savoir comment rester informé sur les dernières nouveautés du secteur</p> <p>Se familiariser avec les outils et les plateformes de collaboration</p>	<p>Développer des compétences efficaces en matière de mise en réseau</p> <p>Améliorer les compétences en matière de communication verbale et écrite</p> <p>Apprendre à collaborer de manière harmonieuse au sein d'équipes pluridisciplinaires</p> <p>Acquérir des compétences en matière de résolution des conflits</p>	<p>Ouverture à la diversité</p> <p>Mise en réseau proactive</p> <p>Empathie et écoute active</p> <p>Générosité et réciprocité</p> <p>Réseaux éthiques</p>

			Développer des stratégies d'identification et de mise en relation avec des collaborateurs potentiels, des mentors et des professionnels du secteur.	
Analyse du marché	<p>Analyser le paysage concurrentiel des industries créatives.</p> <p>Analyser SWOT (forces, faiblesses, opportunités, menaces).</p> <p>Identifier les lacunes et les niches du marché.</p>	<p>Apprendre à se tenir informé de l'état actuel des industries créatives, y compris la dynamique du marché, les opportunités de croissance et les défis.</p> <p>Apprendre à connaître les différentes stratégies d'entrée sur le marché et à évaluer leur pertinence pour des projets créatifs spécifiques.</p> <p>Comprendre l'environnement réglementaire propre aux industries créatives</p>	<p>Développer la capacité à mener des analyses concurrentielles pour identifier les acteurs clés, leurs offres et leur positionnement sur le marché.</p> <p>Analyser les forces, les faiblesses, les opportunités et les menaces des concurrents (analyse SWOT)</p> <p>Segmenter le marché sur la base de divers critères, comprendre les besoins et les préférences uniques des différents segments du marché.</p> <p>Maîtriser diverses méthodes d'étude de marché, notamment les enquêtes, les groupes de discussion et l'analyse des données.</p>	<p>Curiosité et orientation vers la recherche</p> <p>Prise de décision fondée sur des données</p> <p>Adaptabilité</p> <p>Considérations éthiques</p>

			Pouvoir estimer la taille du marché cible et des segments de marché spécifiques	
L'esprit d'entreprise	<p>Développer un état d'esprit entrepreneurial axé sur la détection des opportunités.</p> <p>Surmonter la peur de l'échec et accepter de prendre des risques.</p> <p>Renforcer la résilience et l'adaptabilité dans les activités créatives.</p>	<p>Acquérir des connaissances sur les différents modèles entrepreneuriaux tels que les start-ups, l'entrepreneuriat social et l'intrapreneuriat dans les industries créatives.</p> <p>Connaître les différentes stratégies pour pénétrer les marchés de la création, y compris le développement de produits, l'octroi de licences et les approches de partenariat.</p> <p>Comprendre l'écosystème entrepreneurial au sein des industries créatives, y compris les sources de financement, les réseaux de soutien et les programmes d'incubation.</p>	<p>Développer la capacité à reconnaître les possibilités d'entreprendre et de résoudre les problèmes de manière créative.</p> <p>Acquérir des compétences en matière d'évaluation et de gestion des risques associés aux initiatives entrepreneuriales dans les industries créatives.</p> <p>Apprendre à prendre des décisions éclairées et calculées face à l'incertitude</p> <p>Cultiver l'ingéniosité et l'adaptabilité dans la recherche et l'utilisation des ressources pour soutenir les projets créatifs.</p> <p>Apprendre à maximiser les ressources disponibles et à tirer parti des partenariats</p> <p>Développer la capacité d'adaptation pour répondre</p>	<p>L'état d'esprit de croissance</p> <p>Innovation et créativité</p> <p>Persistance et ténacité</p> <p>Considérations éthiques</p>

			à l'évolution des conditions du marché et aux défis créatifs	
Compétences en matière de pitching et de présentation	<p>Apprendre à communiquer et à présenter des idées créatives de manière efficace.</p> <p>Créer des présentations convaincantes et des "elevator pitches".</p> <p>Recevoir des commentaires et affiner les présentations en fonction des réactions du public.</p>	<p>Apprendre les différents formats de présentation (elevator, investor, project pitches)</p> <p>Acquérir des connaissances en matière d'analyse de l'audience afin d'adapter les présentations aux intérêts et aux besoins des différentes parties prenantes.</p> <p>Comprendre les principes d'une communication visuelle efficace et la manière d'appliquer ces principes aux documents de présentation</p>	<p>Développer de solides compétences en communication afin de présenter des exposés clairs et attrayants.</p> <p>Apprendre l'art de la narration pour créer des récits convaincants qui trouvent un écho auprès du public.</p> <p>Améliorer les compétences en matière de présentation visuelle afin de créer des documents de présentation visuellement attrayants</p> <p>Développer des techniques pour impliquer le public lors des présentations, encourager la participation active et les questions.</p>	<p>Confiance</p> <p>Préparation et pratique</p> <p>Adaptabilité</p> <p>Conduite éthique et professionnelle</p>

<p>Technologie et tendances numériques</p>	<p>Rester informé de l'impact de la technologie et des tendances numériques sur les industries créatives.</p> <p>Explorez les opportunités dans des domaines tels que la réalité virtuelle, la réalité augmentée et la blockchain.</p>	<p>Apprendre à se tenir informé des tendances numériques actuelles et des technologies émergentes pertinentes pour les industries créatives et comprendre comment ces tendances peuvent avoir un impact sur les processus créatifs et la distribution.</p> <p>Acquérir une connaissance des stratégies et tactiques de marketing numérique et comprendre comment utiliser les canaux numériques pour l'engagement du public et la promotion.</p> <p>Acquérir des connaissances sur les droits numériques et les lois sur la propriété intellectuelle liées au contenu créatif</p> <p>Comprendre les droits d'auteur, les licences et l'utilisation équitable</p>	<p>Développer des compétences en matière de culture numérique et comprendre le paysage numérique</p> <p>Acquérir la capacité de s'adapter aux technologies émergentes et aux outils numériques</p> <p>Maîtriser les compétences nécessaires à la création de contenu numérique et être capable d'utiliser efficacement les outils numériques pour la production de contenu</p> <p>Développer des compétences en matière de gestion des données pour traiter les ressources numériques et les données associées aux projets créatifs.</p> <p>Comprendre les meilleures pratiques en matière d'organisation et de stockage des données</p> <p>Apprendre les bases de la cybersécurité et de la protection des données afin de sauvegarder les actifs</p>	<p>Curiosité et innovation</p> <p>Adaptabilité et apprentissage continu</p> <p>Citoyenneté numérique responsable</p> <p>Inclusion numérique</p>
---	--	--	--	---

		dans les contextes numériques	numériques et les informations sensibles. Être capable de reconnaître les risques et les menaces en matière de cybersécurité	
--	--	-------------------------------	---	--

Module 2 : Culture financière et économique

Module 2 : Culture financière et économique				
Sous-module (sujet spécifique)	Objectifs d'apprentissage	Résultats de l'apprentissage		
		Connaissances	Compétences	Attitudes
1.1 Littératie financière et économique - de quoi s'agit-il ?	<p>Améliorer les connaissances et les compétences pour mieux comprendre</p> <p>Identifier la signification de la littératie financière et économique</p>	<p>Pouvoir définir la littératie financière et économique</p> <p>Pouvoir identifier le fonctionnement de l'économie</p>	<p>Comparer et opposer la signification de la littératie financière et de la littératie économique.</p> <p>Appliquer une décision financière importante</p>	<p>Démontrer des attitudes dans la gestion de l'argent.</p> <p>Les apprenants utilisent les connaissances économiques pour prendre de nombreuses décisions importantes dans la vie.</p>
1.2 Risques financiers	<p>Identifier les risques financiers</p> <p>Renforcer les compétences pour éviter de perdre de l'argent dans un investissement ou une entreprise commerciale</p> <p>Apprendre différentes méthodes pour contrôler les risques financiers</p>	<p>Pouvoir décrire les types de risques financiers</p> <p>Pouvoir comparer et opposer les types de risques financiers.</p> <p>Pouvoir démontrer les avantages et les</p>	<p>Analyser les risques financiers</p> <p>Expliquer les différents types de risques financiers</p>	<p>Accroître la motivation à gérer les dettes et à remplir les obligations financières</p>

		inconvenients des risques financiers.		
1.3 Données financières et états financiers	<p>Améliorer les connaissances et les compétences en matière de bien-être financier</p> <p>Trouver des options de financement et gérer un budget pour leur activité créatrice de valeur</p> <p>Développer des connaissances pour prendre des décisions financières</p>	<p>Pouvoir démontrer une compétence avancée en matière de données financières et d'états financiers.</p> <p>Pouvoir décider de l'analyse financière pertinente</p>	<p>Acquérir les compétences et les stratégies pour choisir les bonnes alternatives financières</p> <p>Analyser leurs informations financières à l'aide d'outils spécialisés</p>	<p>Démontrer le bilan, le compte de résultat et le tableau des flux de trésorerie.</p> <p>Évaluer l'analyse financière</p>
1.4 Tendances du marché	<p>Définir des stratégies pour mobiliser les ressources dont ils ont besoin pour générer de la valeur pour les autres.</p> <p>Améliorer les connaissances sur les actifs et les marchés tels que les devises, les matières premières, les actions et les obligations, dont les prix et les volumes d'échange fluctuent.</p>	<p>Pouvoir démontrer la direction du prix de l'actif dans le temps.</p> <p>Être capable de reconnaître ce que signifie la tendance du marché</p>	<p>Identifier le marché (activité, région) pour créer une entreprise ou développer une entreprise existante.</p> <p>Expliquer le marketing par courriel, le marketing d'influence et les notifications push.</p>	<p>Les apprenants élaborent un plan pour la durabilité d'une activité créatrice de valeur.</p> <p>Les apprenants préparent une option de financement.</p>

Module 3 : Faire face à l'incertitude, à l'ambiguïté et au risque

Module 3 : Faire face à l'incertitude, à l'ambiguïté et au risque				
Sous-module (sujet spécifique)	Objectifs d'apprentissage	Résultats de l'apprentissage		
		Connaissances	Compétences	Attitudes
1. Introduction	<p>Connaître et comprendre les définitions.</p> <p>Comprendre l'importance de développer des stratégies d'adaptation.</p>	<p>Prendre des décisions lorsque le résultat de cette décision est incertain, lorsque les informations disponibles sont partielles ou ambiguës, ou lorsqu'il y a un risque de résultats non intentionnels</p>	<p>Rechercher (capacité à rechercher des informations sur les stratégies d'adaptation)</p> <p>Conceptualiser (comprendre les éléments essentiels et l'organisation manuelle)</p> <p>Penser de manière critique</p> <p>Prendre le temps de la réflexion et du traitement de l'information</p> <p>Communiquer le problème</p>	<p>Se sentir en confiance et avoir à l'esprit l'ensemble des éléments sur lesquels l'artiste doit travailler, à savoir la curiosité, la proactivité, l'ouverture d'esprit, l'autoréflexion et l'engagement.</p>
2. Comprendre l'incertitude et accepter l'ambiguïté	<p>Reconnaître l'incertitude.</p> <p>Apprendre à distinguer l'incertitude de l'ambiguïté.</p> <p>Comprendre les effets de l'incertitude sur le processus de prise de décision.</p>	<p>Connaître les types d'incertitude</p> <p>Connaître les facteurs contributifs</p> <p>Être conscient de l'impact de l'incertitude et de l'ambiguïté sur le processus de prise de décision</p>	<p>Être capable de prendre des décisions dans l'incertitude et l'ambiguïté</p> <p>Développer la pensée critique (capacité d'analyse et d'évaluation)</p>	<p>Curiosité (explorer les situations incertaines)</p> <p>Résilience (rebondir après un échec)</p> <p>Optimisme et ouverture au</p>

	Comprendre le rôle de la tolérance à l'ambiguïté.	Connaître le rôle de la tolérance	Développer la capacité d'adaptation (s'ajuster et se reposer) Développer la flexibilité (réviser et modifier, envisager de nouvelles idées)	changement, confiance en soi Auto-réflexion (reconnaissance des limites)
3. La gestion des risques	Comprendre l'impact du risque dans la prise de décision. Connaître les stratégies et les outils d'évaluation, d'appréciation des risques et d'atténuation de ceux-ci.	Comprendre l'importance et la valeur du risque dans le processus de prise de décision Reconnaître les possibilités de risque et la manière de les gérer. Connaître les stratégies et techniques d'évaluation	Identifier les risques Analyser les risques (causes et conséquences) Atténuer et planifier les risques (être capable de réduire le risque d'échec en gérant les situations avec rapidité et souplesse) Surveillance et contrôle des risques	Esprit proactif (identification et traitement des risques) Responsabilité (assumer la responsabilité de la fixation) Objectivité Apprentissage (se tenir au courant des nouveaux risques possibles) La résilience
4. Stratégies d'adaptation pour les l'incertitude, l'ambiguïté et risque	Développer la résilience et l'adaptabilité. Développer des techniques de résolution de problèmes.	Comprendre les mécanismes et les techniques d'adaptation Comprendre le rôle de la résilience et de l'adaptabilité	Développer : Résolution de problèmes Prise de décision Réflexion stratégique Gestion du stress	Disposé à explorer et à envisager de nouvelles approches Persistance (continuer à essayer)

	Être capable de prendre des décisions dans des situations incertaines ou ambiguës.		Efficace sur le plan émotionnel règlement	Approche proactive (prise d'initiative et recherche active de ressources)
4.1 L'intelligence émotionnelle avec adaptation	Reconnaître et gérer les émotions dans de telles situations. Renforcer la résilience émotionnelle. Construire une communication vive et efficace dans des situations incertaines.	Comprendre les différentes émotions qui ont un impact Connaître les techniques de régulation émotionnelle Connaître l'importance de l'empathie et d'une communication efficace Connaître le lien entre l'intelligence émotionnelle et la résilience	Développer : Régulation émotionnelle Expression émotionnelle (capacité à exprimer ses émotions de manière constructive et assertive) Écoute active de l'aide apportée Compétences sociales (recherche de soutien dans le cadre d'une collaboration) Résolution des conflits	Gestion du stress Authentique (être fidèle à soi-même)
4.2. Construire un système de soutien réseau	Comprendre l'importance du soutien social pour faire face à l'incertitude en construisant des relations solides. Apprenez à ne pas négliger l'aide professionnelle lorsqu'elle est nécessaire.	Comprendre l'importance du réseau de soutien Comprendre la communication efficace et l'écoute active Comprendre le rôle du vide et de la mise en réseau	Développer : Une communication efficace L'écoute active Collaboration Résolution des conflits	Collaboration (inclure des professionnels ou des personnes de confiance dans le processus) Instaurer la confiance et l'empathie

4.3. Pleine conscience et stress réduction	Comprendre le pouvoir de l'état d'esprit et l'importance de relever les défis et d'apprendre par la pratique - apprendre de ses erreurs.	Connaître le lien entre le stress et la pleine conscience	Développer : Autosoins Empathie envers soi-même Techniques de gestion du stress	Favoriser une attitude d'apprentissage tout au long de la vie Pratiquer l'autosoin et l'autocompassion
---	--	---	--	---

Module 4 : Mobilisation des ressources

Module 4 : Mobilisation des ressources				
Sous-module (sujet spécifique)	Objectifs d'apprentissage	Résultats de l'apprentissage		
		Connaissances	Compétences	Attitudes
Introduction	Apprendre quelles sont les ressources disponibles pour un entrepreneur. Être capable d'évaluer les ressources nécessaires à l'entrepreneur.	Savoir ce que sont les ressources matérielles, immatérielles et numériques dans l'entreprise. Connaître les ressources qui peuvent être utilisées pour soutenir l'entreprise. Être capable d'évaluer comment tirer le meilleur parti de ressources limitées.	Rassembler et gérer les ressources nécessaires pour transformer les idées en actions. Être capable d'utiliser les ressources en pratique de manière responsable. Être capable de trouver et d'utiliser les ressources de manière responsable. Définir des stratégies pour mobiliser les ressources dont ils ont besoin pour	Se préparer à tirer le meilleur parti de ressources limitées.

			générer de la valeur pour les autres.	
Ressources numériques et techniques	<p>Connaître les différentes ressources numériques.</p> <p>Être capable de gérer diverses ressources numériques.</p> <p>Identifier les ressources numériques pertinentes pour l'entreprise.</p>	<p>Comprendre les principes fondamentaux du marketing numérique.</p> <p>Connaître les principes fondamentaux de la création de sites web, des systèmes de gestion de contenu et de l'analyse de données.</p> <p>Comprendre le fonctionnement des différentes plateformes de médias sociaux.</p> <p>Connaître les plateformes de commerce électronique et les techniques d'optimisation des moteurs de recherche pour améliorer la visibilité et la vente en ligne.</p> <p>Comprendre les options de publicité numérique.</p> <p>Connaître les principes fondamentaux de la</p>	<p>Pouvoir créer, mettre à jour et gérer le contenu du site web.</p> <p>Maîtriser la gestion des comptes de médias sociaux.</p> <p>Mettre en place et gérer des plateformes de commerce électronique et des techniques d'optimisation des moteurs de recherche</p> <p>Créer et gérer des campagnes publicitaires numériques.</p> <p>Communiquer efficacement en ligne avec les clients, les partenaires et les membres de l'équipe.</p> <p>Être capable d'identifier les défis numériques et de trouver des solutions</p>	<p>Être ouvert à l'apprentissage et aux nouvelles tendances et technologies numériques.</p> <p>Donner la priorité aux besoins et aux préférences des clients dans tous les efforts numériques et être ouvert à leur retour d'information.</p> <p>Faire preuve d'un comportement éthique et respecter la confidentialité des données et les réglementations en ligne.</p>

		<p>création de contenu et du storytelling</p> <p>Connaître les menaces liées à la cybersécurité et les mesures de protection des données sensibles.</p> <p>Connaître les outils de gestion de projet, les applications de communication et les outils de collaboration en ligne.</p>	<p>innovantes en utilisant les ressources disponibles.</p>	
<p>Exigences légales et réglementaires</p>	<p>Comprendre les lois et réglementations applicables au secteur spécifique et au type d'entreprise.</p> <p>Respecter les droits et les responsabilités qui incombent à un chef d'entreprise.</p>	<p>Comprendre les lois et règlements applicables.</p> <p>Connaître les différentes structures d'entreprise et leurs implications juridiques.</p> <p>Disposer de politiques de protection et de gestion des actifs de propriété intellectuelle.</p> <p>Connaître le droit du travail, les contrats de travail et les droits et obligations des salariés.</p>	<p>Effectuer des recherches juridiques sur les lois et règlements pertinents qui affectent l'entreprise et se tenir au courant.</p> <p>Mettre en œuvre des processus et des procédures pour garantir le respect des lois et des règlements applicables.</p> <p>Pouvoir rédiger, réviser et négocier des contrats avec des fournisseurs, des clients et des partenaires.</p>	<p>Assumer la responsabilité de la conformité et des questions juridiques.</p> <p>Faire preuve d'un comportement éthique et respecter les normes juridiques.</p> <p>Être ouvert à l'idée de demander un conseil juridique ou l'avis d'experts en cas de besoin.</p>

		<p>Connaître les lois et obligations fiscales des entreprises.</p> <p>Connaître les lois relatives à la sécurité des produits, aux pratiques commerciales loyales, aux droits des consommateurs et à la protection de leurs données.</p>	<p>Identifier les risques juridiques liés aux activités des entreprises et élaborer des stratégies pour les atténuer.</p>	<p>Il est important de faire preuve de prudence lorsque l'on prend des décisions juridiques qui peuvent avoir des conséquences importantes.</p>
Outils et infrastructure	<p>Évaluer et planifier l'infrastructure nécessaire pour soutenir la croissance des entreprises.</p> <p>Être capable d'intégrer divers outils et technologies dans le flux de travail de l'entreprise.</p>	<p>Comprendre les équipements, les ressources, les outils et les technologies disponibles en fonction des besoins de l'entreprise.</p> <p>Connaître diverses applications logicielles pour gérer les différents aspects de l'entreprise.</p> <p>Comprendre le matériel nécessaire aux activités de l'entreprise.</p> <p>Se familiariser avec les services basés sur l'informatique en nuage.</p>	<p>Utiliser efficacement les outils et les technologies appropriés.</p> <p>Maîtriser l'utilisation d'outils et de logiciels numériques.</p> <p>Tenir un inventaire des marchandises.</p> <p>Assurer le transport des marchandises.</p> <p>Être en mesure d'identifier et de traiter les problèmes techniques susceptibles de se poser avec les outils et l'infrastructure.</p> <p>Développer des compétences pour évaluer et planifier l'infrastructure</p>	<p>Se tenir au courant et être ouvert à l'adoption de nouveaux outils et de nouvelles technologies susceptibles d'améliorer les activités de l'entreprise.</p> <p>Prêter attention à la mise en place et à la configuration des outils et de l'infrastructure pour une performance optimale.</p> <p>Connaître les risques potentiels liés à l'utilisation de</p>

		<p>Comprendre les bases de la gestion de l'infrastructure physique.</p>	<p>nécessaire pour soutenir la croissance des entreprises.</p> <p>Gérer efficacement des projets en utilisant des outils et des méthodologies de gestion de projet.</p> <p>Être en mesure de rechercher des solutions rentables.</p>	<p>certains outils et mettre en œuvre des mesures pour les atténuer.</p>
--	--	---	--	--

Module 5 : Planification, gestion et vision

Module 5 : Planification, gestion et vision				
Sous-module (sujet spécifique)	Objectifs d'apprentissage	Résultats de l'apprentissage		
		Connaissances	Compétences	Attitudes
Fixer des objectifs à court et à long terme, en les organisant dans le cadre d'un projet bien planifié.	Les adultes créatifs organiseront leurs objectifs en activités créatrices de valeur qu'ils mèneront tout au long de leur projet.	Pouvoir ordonner les éléments clés de mes objectifs artistiques entrepreneuriaux	Produire un plan détaillé de mon plan et des clients auxquels il s'adresse	Les apprenants peuvent trouver un équilibre entre le besoin de créativité et le contrôle de leurs objectifs.
Planifier et organiser	Les adultes créatifs organiseront habilement leurs activités créatrices de valeur de manière ordonnée et efficace : le plan d'entreprise	Être capable de lister toutes les activités clés liées à mon projet et d'identifier leur ordre d'exécution	Préparer un plan détaillé de mes activités à faire et planifier à l'avance leurs besoins	Les apprenants peuvent planifier leur projet en toute confiance et avec un état d'esprit tourné vers l'avenir.
Élaborer des plans économiquement durables	Les adultes créatifs peuvent choisir de manière autonome le modèle d'entreprise approprié pour leurs idées créatrices de valeur.	Pouvoir reconnaître les limites et les possibilités qui me sont imposées par le budget dont je dispose.	Faire correspondre le montant idéal du budget à chacune de mes activités	Les apprenants peuvent évaluer avec confiance les erreurs et les opportunités dans l'application du budget.

<p>Surveillez vos progrès et soyez prêts à faire face aux changements.</p>	<p>Les adultes créatifs feront preuve d'une expertise pratique dans le suivi de l'avancement de leurs activités, tout en interprétant efficacement leurs résultats afin d'apporter des modifications à leurs projets si nécessaire.</p>	<p>Être capable d'identifier les techniques qui peuvent aider à modifier ce qui avait été planifié sur place.</p>	<p>Examiner les imprévus et respecter les délais et le budget.</p>	<p>Les apprenants peuvent changer d'attitude pour mieux faire face aux changements de plans.</p>
<p>Développement de la vision</p>	<p>Les adultes créatifs identifieront et évalueront toutes les ressources disponibles pour atteindre un objectif ou réaliser un projet.</p>	<p>Se familiariser avec les déclarations de vision Fixer des objectifs Fixer des objectifs S.M.A.R.T. Acquérir des connaissances en matière de communication visuelle Définir leur vision Prendre conscience des obstacles et des défis potentiels</p>	<p>Appliquer la réflexion stratégique Faire coïncider créativité et innovation Maîtriser l'intelligence émotionnelle Une gestion parfaite de son temps Créer des visualisations efficaces Utiliser la planification stratégique</p>	<p>Les apprenants peuvent : Penser avec ambition et aspiration Faire de la persévérance et de la détermination la clé de leur travail Augmenter leur confiance en eux Apprendre avec un état d'esprit prospectif Travailler avec passion et enthousiasme</p>

<p>Valeurs personnelles</p>	<p>Les adultes créatifs identifieront leur identité artistique, évalueront l'adéquation entre les valeurs et la décision, intégreront les valeurs dans les domaines professionnels</p>	<p>Comprendre le concept de valeur personnelle Se familiariser avec différents cadres Acquérir des connaissances sur la congruence des valeurs Connaître les stratégies d'intégration des valeurs dans la prise de décision</p>	<p>Auto-réflexion Prendre des décisions valables Écouter activement et avec empathie Négocier Acquérir des compétences interculturelles Utiliser des stratégies de leadership Maîtriser la pensée critique</p>	<p>Les apprenants peuvent : Travailler avec un esprit ouvert Respecter leur authenticité Accepter leur responsabilité Travailler avec la résilience Travailler de manière proactive Obtenir un impact positif</p>
<p>Transformation de la vision</p>	<p>Les adultes créatifs comprendront l'importance du besoin de transformation de la vision. Ils identifieront les lacunes de la vision, développeront une vision directrice et seront capables de transformer cette vision en art.</p>	<p>Reconnaître les facteurs tels que l'évolution de l'environnement externe, les tendances émergentes ou les défis internes qui nécessitent une réévaluation et une mise à jour des visions actuelles. Prendre conscience des tendances et des opportunités émergentes. Comprendre la dynamique, les modèles et les stratégies de communication</p>	<p>Maîtriser la réflexion stratégique Employer un leadership visionnaire Maîtriser la résolution de problèmes Maîtriser la prise de décision Acquérir des compétences en matière de mise en réseau</p>	<p>Les apprenants peuvent : Augmenter L'esprit de croissance Être toujours flexible Travailler avec empathie Maîtriser la patience Toujours être prêt à s'adapter Être toujours curieux</p>

RÉFÉRENCES

1. <https://www.christenseninstitute.org/blended-learning-definitions-and-models/>
2. <http://www.blendedlearning.org/basics/>
3. EntreComp (n.d.) *ENTRECOMP CONCEPTUAL MODE*. Disponible à l'adresse : <https://ec.europa.eu/jrc/en/entrecomp> [consulté le 20 décembre 2016].
4. Policy Brief on Creative entrepreneurship - Entrepreneurial Activities in Europe, OCDE/Commission européenne
5. Opportunités d'apprentissage numérique gratuit pour les adultes créatifs et les réfugiés.(CE,2017)Disponible sur : <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/free-digital-learning-opportunities-creative-adults-and-refugees-analysis-current-initiatives-and>
6. Évaluation et analyse des bonnes pratiques en matière de promotion et de soutien de l'entrepreneuriat migrant, CE, 2016.