



Co-funded by
the European Union

Pr.NO: 2023-1-FR01-KA220-SCH-000114130113

METHODOLOGIE &



CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

SOMMAIRE

1. OBJECTIFS DE LA MÉTHODOLOGIE DIGITEACH	3
2. LE RÔLE DES ENSEIGNANTS DANS LA MÉTHODOLOGIE DIGITEACH.....	7
2.1 COMPÉTENCES ET APTITUDES ESSENTIELLES POUR LES ENSEIGNANTS	
2.2 L'ENSEIGNANT, FACILITATEUR DE L'EXPLORATION ARTISTIQUE NUMÉRIQUE	
2.3 STRATÉGIES PÉDAGOGIQUES DANS LE CADRE DIGITEACH	
2.4 EXIGENCES MINIMALES DE MISE EN ŒUVRE	
3. CARACTÉRISTIQUES DES CIBLES DE LA MÉTHODOLOGIE DIGITEACH.....	11
3.1 APPRENANTS DE 11 À 13 ANS : ÉLÈVES DU PREMIER CYCLE DU SECONDAIRE	
3.2 APPROCHE DIGITEACH POUR LES ÉLÈVES DE 11 À 13 ANS	
3.3 APPRENANTS DE 14 À 16 ANS : ÉLÈVES DU DEUXIÈME CYCLE DU SECONDAIRE	
3.4 APPROCHE DIGITEACH POUR LES ÉLÈVES DE 14 À 16 ANS	
4. PRINCIPES PÉDAGOGIQUES.....	14
4.1 MÉTHODES DE MÉDIATION SOCIALE	
4.2 STRATÉGIE D'APPRENTISSAGE COOPÉRATIF	
4.3 CLASSE INVERSEE	
4.4 PERCEPTION CULTURELLE : L'ART EST UNE PRIORITÉ MOINDRE PAR RAPPORT AUX MATIÈRES PRINCIPALES EN GRECE ET EN TURQUIE.	
5. PARCOURS PÉDAGOGIQUES DE LA MÉTHODOLOGIE DIGITEACH.....	27
6 COMPOSANTE TECHNIQUE DE LA MÉTHODOLOGIE DIGITEACH.....	31
6.1 ARTCLOUD – DÉVELOPPÉ PAR CENTRICA,	
6.2 PLATEFORME E-LEARNING – DÉVELOPPÉE PAR INFOREF	

1. OBJECTIFS DE LA METHODOLOGIE DIGITEACH

La méthodologie **DIGiteach** offre un cadre complet et innovant pour transformer l'éducation artistique dans les écoles européennes grâce aux outils numériques, aux pratiques collaboratives et aux approches inclusives. Développée comme un produit intellectuel central du projet DIGiteach, cette méthodologie harmonise les dimensions pédagogiques, technologiques et éthiques au sein d'un modèle cohérent.

Ce document comprend plusieurs éléments interdépendants :

1. Cadre méthodologique général – décrivant la structure et la vision de la méthodologie.
2. Rôle des enseignants – explorant la manière dont les éducateurs interagissent entre les ressources numériques et les expériences d'apprentissage des élèves.
3. Caractéristiques des cibles – analyse des profils des apprenants et de leurs besoins éducatifs spécifiques.
4. Méthodologie fondamentale – définition des stratégies pédagogiques et des principes didactiques.
5. Parcours pédagogiques – proposant des parcours d'apprentissage pratiques utilisant des œuvres d'art numérisées.
6. Composante technique – expliquant l'infrastructure numérique (ArtCloud et plateforme d'apprentissage en ligne) qui soutient la mise en œuvre.

Au cœur de cette méthodologie se trouvent les objectifs qui guident son développement et son application, tant pendant le projet que dans les contextes éducatifs futurs.



1. Conservation numérique des oeuvres d'art

- Assurer la numérisation systématique des œuvres d'art issues de divers contextes culturels et historiques à travers l'Europe.
- Établir des normes de qualité élevées pour l'archivage numérique, préservant l'intégrité, les détails et l'authenticité des œuvres originales.
- Promouvoir l'utilisation de technologies de pointe, telles que l'imagerie haute résolution, le focus stacking et l'assemblage panoramique, pour une préservation culturelle à long terme.

2. Amélioration de l'éducation grâce à l'art numérique.

- Intégrer des outils et des ressources d'art numérique aux programmes scolaires afin de développer l'expression artistique et les compétences technologiques.
- Développer des supports d'apprentissage immersifs et centrés sur l'élève (par exemple, des galeries virtuelles, des plateformes interactives) pour accroître son engagement.
- Encourager l'apprentissage interdisciplinaire en associant les arts visuels à des matières comme l'histoire, les sciences et la littérature.

3. Échanges artistiques inter-culturels

- Faciliter une collaboration constructive entre les élèves et les enseignants des pays partenaires grâce à des expériences numériques partagées.
- Soutenir la création et la diffusion de parcours éducatifs numériques reflétant à la fois l'identité nationale et les valeurs européennes.
- Utiliser la narration numérique pour mettre en valeur l'importance culturelle unique du patrimoine artistique de chaque pays, favorisant ainsi la compréhension interculturelle.



4. Accessibilité et inclusion dans l'éducation artistique

- Rendre l'éducation artistique plus accessible aux élèves en situation de handicap grâce aux technologies d'assistance et aux principes de conception universelle.
- Fournir du matériel pédagogique multilingue et en libre accès pour garantir une large participation dans des contextes socio-économiques et éducatifs variés.
- Développer des ressources de formation pour les enseignants qui favorisent des pratiques pédagogiques inclusives utilisant les outils numériques.

5. Développement durable et numérisation éthique

- Promouvoir des pratiques de numérisation éco-responsables, réduire les déplacements inutiles et optimiser les infrastructures numériques.
- Promouvoir une utilisation éthique des reproductions numériques, en veillant à ce que les musées conservent la propriété et le contrôle des licences sur leurs contenus.
- Encourager des solutions de stockage de données durables pour maintenir l'accès aux œuvres d'art numériques au fil du temps..

6. Développement des compétences technologiques

- Doter les élèves et les enseignants de compétences numériques liées à la création, à l'exploration et à la préservation artistiques.
- Favoriser la pensée critique, la littératie visuelle et la maîtrise du numérique par le biais d'activités pratiques, d'ateliers et de projets collaboratifs.
- Inspirer l'adoption de nouvelles formes et techniques artistiques grâce aux médias numériques (par exemple, le dessin numérique, l'animation, les expériences de réalité virtuelle/réelle augmentée).



7. Engagement communautaire et sensibilisation du public

- Impliquer les écoles, les familles et les communautés locales dans l'exploration du patrimoine numérique par le biais d'expositions, de podcasts et d'événements virtuels.
- Sensibiliser au rôle de l'éducation artistique numérique dans la sauvegarde du patrimoine culturel européen.
- Utiliser la plateforme en ligne et les réseaux sociaux du projet pour présenter les résultats, partager les bonnes pratiques et mobiliser un public plus large.

Ces objectifs reflètent la mission plus large de DIGIteach : favoriser une approche de l'éducation artistique enrichie numériquement, inclusive et culturellement ancrée, qui trouve un écho auprès des élèves, responsabilise les enseignants et relie le passé à l'avenir. Ensemble, ils constituent la pierre angulaire de la mise en œuvre et de l'impact à long terme de la méthodologie.



2. THE ROLE OF TEACHERS IN THE DIGITEACH METHODOLOGY

La réussite de la mise en œuvre de la méthodologie DIGIteach repose fondamentalement sur le rôle actif et évolutif des enseignants. Principaux acteurs de la transformation numérique dans l'éducation artistique, les enseignants sont appelés à allier pratique artistique traditionnelle et innovation numérique, en utilisant des outils comme la plateforme e-learning et ArtCloud pour créer des expériences d'apprentissage engageantes, inclusives et culturellement riches. Loin d'être des utilisateurs passifs de contenu, les enseignants du cadre DIGIteach deviennent des curateurs d'apprentissage, des connecteurs interdisciplinaires et des mentors de créativité. Leur capacité à exploiter les outils numériques tout en maintenant une base pédagogique solide est essentielle pour exploiter pleinement l'impact de la méthodologie en classe.



2.1. COMPÉTENCES ET APTITUDES ESSENTIELLES POUR LES ENSEIGNANTS

Pour maîtriser et mettre en œuvre efficacement la méthodologie **DIGIteach**, les enseignants sont encouragés à développer un équilibre entre compétences techniques, pédagogiques et interculturelles :

- Maîtrise du numérique.
 - Maîtrise de la plateforme d'apprentissage en ligne et des outils associés (par exemple, ArtCloud, Procreate, Blender, Google Arts & Culture)
 - Capacité à guider les élèves dans l'accès, l'exploration et l'interaction avec des œuvres d'art numérisées
 - Compétences de base en dépannage et en animation numérique
- Adaptabilité pédagogique
 - Intégration des techniques artistiques numériques et traditionnelles dans des cadres d'apprentissage par projet
 - Conception de cours encourageant l'expérimentation, la réflexion interdisciplinaire et l'utilisation judicieuse des technologies
 - Maîtrise des parcours pédagogiques structurés et adaptabilité aux différents contextes de classe
- Conscience culturelle et interdisciplinaire
 - Capacité à contextualiser les œuvres d'art au sein du patrimoine européen, en les reliant à l'histoire, aux sciences, à la littérature et au développement durable
 - Sensibilité aux dimensions interculturelles, permettant des comparaisons entre des thèmes artistiques nationaux et transnationaux
- Animation et mentorat
 - Guider les élèves dans leurs parcours pédagogiques Des projets interactifs tout en offrant un retour d'information pertinent et formateur.
 - Favoriser des environnements inclusifs qui célèbrent la diversité et s'adaptent à différents styles et capacités d'apprentissage.



- Formation continue
 - Engagement en faveur du développement professionnel continu dans l'éducation numérique et les technologies artistiques émergentes
 - Engagement dans les échanges entre pairs et la réflexion collaborative, tant au niveau local qu'au sein des réseaux européens networks

2.2. L'ENSEIGNANT COMME FACILITATEUR DE L'EXPLORATION ARTISTIQUE NUMERIQUE

Au sein de DIGIteach, le rôle de l'enseignant est redéfini : non plus comme un simple transmetteur de connaissances, mais comme un facilitateur de recherche, un co-créateur de contenu et un architecte d'expériences d'apprentissage numérique. Ses missions incluent :

- Curation du contenu : Sélectionner et organiser les ressources d'ArtCloud et de la plateforme e-learning en fonction des objectifs pédagogiques et des centres d'intérêt des élèves.
- Orienter les parcours pédagogiques : Aider les élèves à naviguer à travers des parcours structurés et les utiliser comme tremplins pour une exploration plus approfondie et une production créative.
- Soutenir la collaboration : Encourager l'apprentissage entre pairs, les échanges virtuels transfrontaliers et les projets collectifs utilisant les médias numériques.
- Créer des espaces d'apprentissage inclusifs : Adapter les outils et les méthodes pour garantir la participation et l'engagement de tous les apprenants, y compris ceux ayant des besoins spécifiques.



2.3. STRATÉGIES PÉDAGOGIQUES DANS LE CADRE DIGITEACH

Pour exploiter pleinement le potentiel de la méthodologie, les enseignants peuvent appliquer diverses stratégies pédagogiques fondées sur des données probantes :

- Échafaudage structuré : Proposer un accompagnement étape par étape pour explorer les œuvres numériques et réaliser les activités, tout en favorisant progressivement l'autonomie des apprenants.
- Soutien différencié : Utiliser des instructions à plusieurs niveaux, des tutoriels ou le mentorat par les pairs pour intégrer diverses compétences numériques en classe.
- Boucles de rétroaction : Mettre en place des portfolios numériques et des séances de révision pour suivre les progrès et fournir un retour d'information ciblé, favorisant ainsi l'autoréflexion et le développement.

2.4. EXIGENCES MINIMALES DE MISE EN ŒUVRE

Pour adopter efficacement **DIGiteach**, les enseignants doivent être capables de :

- Naviguer avec aisance sur la plateforme e-learning et ArtCloud ;
- Intégrer au moins un outil numérique à la planification et à la mise en œuvre de leurs cours ;
- Créer ou adapter des expériences d'apprentissage intégrant des œuvres d'art numériques et favorisant l'engagement actif.

La méthodologie **DIGiteach** positionne les enseignants comme des acteurs clés de la transformation de l'éducation artistique. Grâce à leur capacité à intégrer les outils numériques, à encourager la réflexion interdisciplinaire et à favoriser des environnements d'apprentissage inclusifs, ils comblent le fossé entre patrimoine culturel et pédagogie contemporaine. La pérennité de cette évolution dépendra non seulement de la motivation individuelle, mais aussi d'un soutien institutionnel structuré et d'un développement professionnel continu, garantissant que les enseignants se sentent outillés, valorisés et inspirés dans ce nouveau paysage éducatif.

3. CARACTÉRISTIQUES CIBLES DE LA METHODOLOGIE DIGITEACH

La méthodologie **DIGIteach** s'appuie sur une compréhension approfondie de ses deux principaux groupes d'apprenants : les élèves de 11 à 13 ans (collège) et de 14 à 16 ans (lycée). Ces deux groupes d'âge bénéficient directement de la plateforme e-learning et d'ArtCloud, et la méthodologie a été volontairement structurée pour refléter leurs profils développementaux, cognitifs et émotionnels.

En reconnaissant les différences dans la façon dont ces élèves apprennent, interagissent et interprètent le contenu artistique, DIGIteach garantit une plateforme non seulement attrayante, mais aussi pédagogiquement adaptée et accessible. Chaque fonctionnalité, parcours pédagogique et interaction sur la plateforme a été conçu(e) en fonction de ces profils d'apprenants.

3.1. ÉLÈVES ÂGÉS DE 11 À 13 ANS : ÉLÈVES DU PREMIER CYCLE DU SECONDAIRE

Les élèves de cette tranche d'âge sont généralement en phase de curiosité, de jeu et d'apprentissage sensoriel. Bien qu'ils réagissent bien aux stimuli visuels et interactifs, leur esprit d'analyse est encore en développement et un accompagnement structuré leur est grandement bénéfique.

Caractéristiques clés :

- Très curieux et désireux d'explorer le contenu visuel
- Capacité d'attention plus courte, nécessitant des stimuli stimulants et variés
- Préférence pour l'apprentissage par la pratique, le jeu et les supports visuels
- Connaissances préalables limitées en histoire de l'art ou en patrimoine
- Besoin d'instructions claires et de cadres de soutien



3.2 APPROCHE DIGITEACH POUR LES 11-13 ANS

- Contenu visuel interactif : Des œuvres d'art en haute résolution sont présentées avec des explications simplifiées et des éléments visuels mis en valeur (couleur, forme).
- Apprentissage ludique : Des quiz, des jeux (par exemple, « cherche et trouve ») et des défis ludiques stimulent l'attention et la mémorisation.
- Séquences d'apprentissage claires : Des activités courtes et bien structurées guident l'exploration et encouragent la compréhension des concepts artistiques de base.
- Implication progressive : L'information est progressivement approfondie en fonction de l'intérêt, permettant aux élèves de « débloquer » des contenus plus complexes au fur et à mesure de leur exploration.
- Échanges numériques supervisés : Des projets collaboratifs ou des discussions avec des pairs européens sont présentés dans un format simplifié, encadrés par les enseignants pour garantir la clarté et l'inclusion.

3.3 ÉLÈVES ÂGÉS DE 14 À 16 ANS : ÉLÈVES DU SECONDAIRE SUPÉRIEUR

À ce stade, les apprenants font preuve d'une plus grande autonomie intellectuelle, d'un esprit critique et d'un intérêt personnel pour les thèmes culturels et artistiques. Ils sont plus à même de relier les œuvres d'art à des contextes socio-historiques et interdisciplinaires plus larges.



Principales caractéristiques :

- Développer un esprit critique et réflexif
- Accroître sa sensibilité à la pertinence historique et culturelle
- Devenir de plus en plus autonome dans son apprentissage et son interprétation
- Motivé par les relations personnelles et l'exploration thématique
- Capacité à s'engager dans des discussions collaboratives et analytiques

3.4 APPROCHE DIGITEACH POUR LES 14-16 ANS

- Approfondissement analytique : Les œuvres sont accompagnées d'explications détaillées, d'un contexte historique et de réflexions critiques.
- Scénarios d'apprentissage ouverts : Les élèves sont invités à analyser, interpréter et critiquer les œuvres par le biais d'une réflexion guidée ou de réponses créatives.
- Projets collaboratifs : Les élèves co-crésentent du contenu numérique (présentations, critiques ou expositions) à partir des œuvres d'ArtCloud.
- Exploration interdisciplinaire : Des liens thématiques avec les sciences, la littérature et l'histoire sont suggérés dans les parcours pédagogiques, favorisant ainsi un apprentissage holistique.
- Interactions indépendantes entre pairs : Les échanges virtuels prennent la forme de débats, de discussions inter-établissements ou de projets co-construits, avec l'aide de l'enseignant si nécessaire.

La force de la méthodologie **DIGiteach** réside dans sa capacité à s'adapter aux besoins cognitifs, émotionnels et pédagogiques des deux groupes d'apprenants. Pour les plus jeunes (11-13 ans), l'accent est mis sur un engagement ludique, visuel et structuré, tandis que pour les plus âgés (14-16 ans), l'accent est mis sur l'analyse critique, l'autonomie et l'apprentissage interdisciplinaire.

La plateforme soutient cette approche différenciée en proposant des parcours pédagogiques prédéfinis et adaptés à chaque groupe. Ces parcours peuvent être utilisés tels quels ou servir d'inspiration aux enseignants pour créer les leurs, en fonction des besoins de leurs élèves, de la dynamique de classe et du programme national.

En alliant adaptabilité et structure, la méthodologie **DIGiteach** permet à tous les apprenants, quels que soient leur âge, leurs capacités ou leur origine, de s'intéresser de manière significative au patrimoine culturel européen et de développer des compétences artistiques et numériques adaptées au XXI^e siècle.

4. PRINCIPES PÉDAGOGIQUES

La méthodologie Digi-TEACH explore l'exploitation fructueuse du potentiel pédagogique généré par l'adoption d'Art-Cloud pour accompagner les enseignants, notamment les professeurs d'art, et les élèves dans leur approche innovante et engageante du patrimoine culturel européen. L'approche proposée s'articule autour de la proposition pédagogique de la plateforme d'apprentissage en ligne et d'Art-Cloud lui-même – une riche archive numérique alimentée par des œuvres d'art et des manufactures haute définition conservées dans différents musées des pays partenaires – offrant aux élèves la possibilité de renforcer simultanément leurs connaissances, leurs compétences artistiques et leurs compétences numériques. L'intégration de la dimension numérique dans l'éducation artistique vise à renforcer l'intérêt, la compréhension et la motivation des élèves pour ces matières, et à soutenir la réactivité numérique de l'enseignement-apprentissage dans ce domaine. Les spécificités de la plateforme d'apprentissage en ligne et les parcours pédagogiques qu'elle propose favorisent une approche pluridisciplinaire et moderne de l'éducation artistique, stimulant la créativité et l'intérêt des élèves, mais aussi la coopération et les échanges entre enseignants, surmontant les barrières traditionnelles entre les matières pour une approche complète et holistique du patrimoine culturel à l'école. Notre vision multidimensionnelle de l'enseignement artistique se rattache – en effet – aux caractéristiques plus générales de l'éducation au patrimoine culturel, qui se distingue comme une éducation globale, naturellement liée à différents domaines de connaissances favorisant la sensibilisation, la pensée critique et l'engagement civique actif des individus (Copeland, 2006)¹

[1] Le rôle de l'éducation au patrimoine dans la société contemporaine s'est développé en Europe, trouvant son expression et sa conceptualisation maximales dans la Convention de Faro de 2005 (CONSEIL DE L'EUROPE - (STCE N° 199) FARO, 27.X.2005, Convention-cadre du Conseil de l'Europe sur la valeur du patrimoine culturel pour la société) et dans le rapport de Tim Copeland « Citoyenneté démocratique européenne, éducation au patrimoine et identité », rédigé pour le Conseil de l'Europe en 2006, qui reconnaît pleinement cet esprit et introduit le concept d'éducation au patrimoine comme une éducation globale. L'éducation au patrimoine culturel est donc une ressource éducative mondiale précieuse pour le développement humain, la valorisation de la diversité culturelle et la promotion du dialogue interculturel.

Selon ces prémisses, l'interdisciplinarité et la flexibilité deviennent les traits distinctifs de la proposition éducative **Digi-TEACH** : les activités spécifiques définies par les parcours d'apprentissage en ligne et centrées sur les œuvres d'art numérisées de chaque pays partenaire permettent de créer des leçons multidisciplinaires engageantes favorisant la circularité des connaissances et le développement des capacités métacognitives des élèves.

Les parcours, spécialement conçus pour les élèves du premier cycle du secondaire (11-13 ans) et du deuxième cycle du secondaire (14-16 ans), peuvent être utilisés par les enseignants aussi bien dans des cours spécifiquement consacrés à l'art, à l'éducation artistique et à l'histoire de l'art, que dans des cours d'autres disciplines telles que l'histoire, la littérature, voire les sciences, la technologie et la chimie, qui peuvent être abordés à partir de/par l'art (une sorte de méthode CLIL appliquée à l'art).

L'interdisciplinarité et la flexibilité de la proposition pédagogique **Digi-TEACH** permettent de répondre aux exigences des différents programmes scolaires d'enseignement artistique en Europe, qui peuvent varier, et d'être utilisées efficacement dans le cadre d'activités scolaires ou extrascolaires axées sur l'art et, plus généralement, sur l'éducation au patrimoine culturel. La polyvalence est l'atout méthodologique des différents parcours d'apprentissage proposés par **Digi-TEACH** : elle permet aux enseignants d'adapter facilement les activités aux différents besoins pédagogiques, liés à la diversité des programmes scolaires des pays partenaires, ainsi qu'aux thématiques officielles et aux objectifs d'apprentissage attendus, déterminés en fonction de l'âge des élèves ou du cursus spécifique (ces derniers pouvant également varier d'un pays partenaire à l'autre). C'est pourquoi, pour adopter et exploiter pleinement les activités pédagogiques spécifiques proposées par la plateforme d'apprentissage en ligne, l'utilisation de méthodologies actives et participatives est fortement recommandée. Ces approches favorisent une combinaison fructueuse entre apprentissages formel et non formel, permettant aux élèves de développer non seulement des compétences sectorielles spécifiques, mais aussi des compétences sociales et des savoir-être essentiels à leur développement cognitif et personnel.

4.1 MÉTHODOLOGIES DE MÉDIATION SOCIALE

- Les méthodologies de médiation sociale s'inscrivent dans un éventail plus large d'approches actives et participatives. Elles se distinguent des méthodes traditionnelles de médiation par l'enseignant car elles placent les élèves au cœur du processus d'apprentissage, les rendant acteurs de leur propre parcours d'apprentissage et encourageant leur créativité, leur capacité à résoudre des problèmes et le développement d'autres compétences générales. L'adoption de ces pratiques peut aider les enseignants à valoriser le potentiel d'apprentissage de chaque élève, à renforcer leur confiance en eux et à développer l'une des compétences clés les plus importantes pour l'apprentissage tout au long de la vie : la compétence « apprendre à apprendre ».² Ces approches sont particulièrement adaptées aux activités artistiques interdisciplinaires proposées par les parcours pédagogiques de la plateforme d'apprentissage en ligne **Digi-TEACH**.
- Ci-dessous, nous présentons les principales caractéristiques de stratégies pédagogiques telles que l'apprentissage coopératif et la classe inversée, facilement adoptables par les enseignants pour dispenser leurs cours grâce aux ressources pédagogiques d'Art-Cloud et de la plateforme d'apprentissage en ligne. Pour une application optimale de ces stratégies, des indications opérationnelles de base seront présentées, ainsi que les principaux aspects du rôle de l'enseignant. En effet, les méthodologies de médiation sociale nécessitent un changement de perspective pour les enseignants afin d'appréhender la dynamique d'enseignement et d'apprentissage. Ils abandonnent la posture pédagogique asymétrique traditionnelle pour concevoir, coordonner et superviser les activités pédagogiques, tout en gérant l'ensemble des facteurs sociaux, organisationnels et émotionnels qui encadrent le processus d'apprentissage. La mission principale de l'enseignant dans ce type de méthodologies est donc de créer en classe un environnement pédagogique inclusif, dynamique, ouvert au dialogue et à la discussion, où les élèves peuvent être les acteurs de leur propre cheminement de connaissance et de développement en contribuant concrètement au développement de l'activité et à la diffusion des connaissances..

• [2] EU Council Recommendation on Key Competences for Lifelong Learning, 22 May 2018 (2018/C 189/01).

4.2 STRATÉGIE D'APPRENTISSAGE COOPÉRATIF

L'apprentissage coopératif (AC) est une approche pédagogique qui vise à organiser les activités en classe en expériences d'apprentissage social. Cette approche d'enseignement-apprentissage repose sur l'interaction au sein d'un groupe d'élèves qui coopèrent pour un objectif commun, s'entraident et se sentent coresponsables du cheminement réciproque des connaissances. Grâce à la dynamique coopérative instaurée par le groupe, les élèves peuvent développer leurs connaissances et acquérir des compétences grâce à des interactions positives, transformant ainsi leur apprentissage individuel en un travail d'équipe. La mixité des intelligences et des compétences au sein du groupe permet aux élèves de surmonter plus facilement les difficultés rencontrées lors de tâches complexes et d'apprendre plus rapidement qu'en travaillant individuellement. Il existe de nombreuses techniques d'apprentissage coopératif, certaines utilisant le binôme d'élèves, d'autres les petits groupes.

Pour les activités artistiques multidisciplinaires promues par le projet pédagogique **Digi-TEACH**, les techniques d'apprentissage coopératif les plus adaptées pourraient être celles réalisées en petits groupes de quatre à cinq élèves³. La classe sera divisée en groupes, de préférence hétérogènes et homogènes entre eux, afin de stimuler la comparaison et l'interaction et d'éviter les déséquilibres entre les groupes. L'hétérogénéité au sein du groupe – par exemple, la mixité d'élèves ayant des niveaux de compétence différents sur les sujets traités ou présentant des niveaux de performance scolaire différents dans les matières ciblées – contribue efficacement à maintenir une interdépendance positive entre les membres.



[3] Malgré les indications mentionnées ci-dessus pour le travail en groupe, en général, l'apprentissage coopératif est une approche très flexible et pratique, donc l'enseignant est de toute façon libre de l'adopter en modélisant les leçons - en binômes ou en petits groupes - en fonction des objectifs éducatifs spécifiques attendus et des résultats qu'il attend.

Un environnement d'apprentissage où les élèves peuvent transformer activement les activités didactiques en un processus collectif de résolution de problèmes, soutenu par un climat relationnel constructif. Ces principaux aspects constituent la force de la stratégie coopérative, faisant de cette approche une alternative valable à la leçon frontale traditionnelle.

Selon la théorie de D. Johnson et R. Johnson (1994), cinq éléments essentiels sont identifiés pour une intégration réussie de l'apprentissage coopératif en classe :

1. Interdépendance positive, les étudiants s'engagent à améliorer la performance de chaque membre du groupe puisque, pour atteindre l'objectif, la réussite individuelle ne peut être dissociée de la réussite collective.

2. Responsabilité individuelle et collective, le groupe est responsable de l'atteinte des objectifs assignés, et chaque étudiant, en tant que membre du groupe, s'engage à contribuer à cet objectif.

3. Interaction promotionnelle (face à face), les étudiants sont en relation, favorisent et soutiennent les efforts des autres en travaillant de manière interactive, vérifient ensemble la chaîne de raisonnement et le feedback, sachant renoncer à leur propre opinion individuelle au profit de celle de leur partenaire si elle est meilleure.

4. Pertinence des compétences sociales : le CL favorise des compétences sociales spécifiques, essentielles à l'établissement d'interactions efficaces au sein du groupe, telles que la communication, le leadership, la prise de décision, la résolution de problèmes et la résolution négociée des conflits. Les élèves ne doivent pas nécessairement posséder ces compétences, mais ils les acquièrent, les développent ou les perfectionnent grâce au travail de groupe et à la réflexion menée par l'enseignant sur ces aspects.

5. Le traitement en groupe, comme évaluation et contrôle de l'activité (individuelle et collective), renforce la responsabilité individuelle des élèves vis-à-vis de l'objectif. Ils évaluent si le groupe a atteint les objectifs attendus et comment s'est déroulé le travail. À partir de leurs observations, ils fixent également des objectifs d'amélioration. Une bonne gestion des activités de traitement en groupe nécessite un contrôle en deux étapes, effectué par les élèves eux-mêmes au sein du groupe et par l'enseignant en externe : un contrôle continu, pendant l'exécution de la tâche (monitoring), et un contrôle final à la clôture de l'activité commune (évaluation du processus).

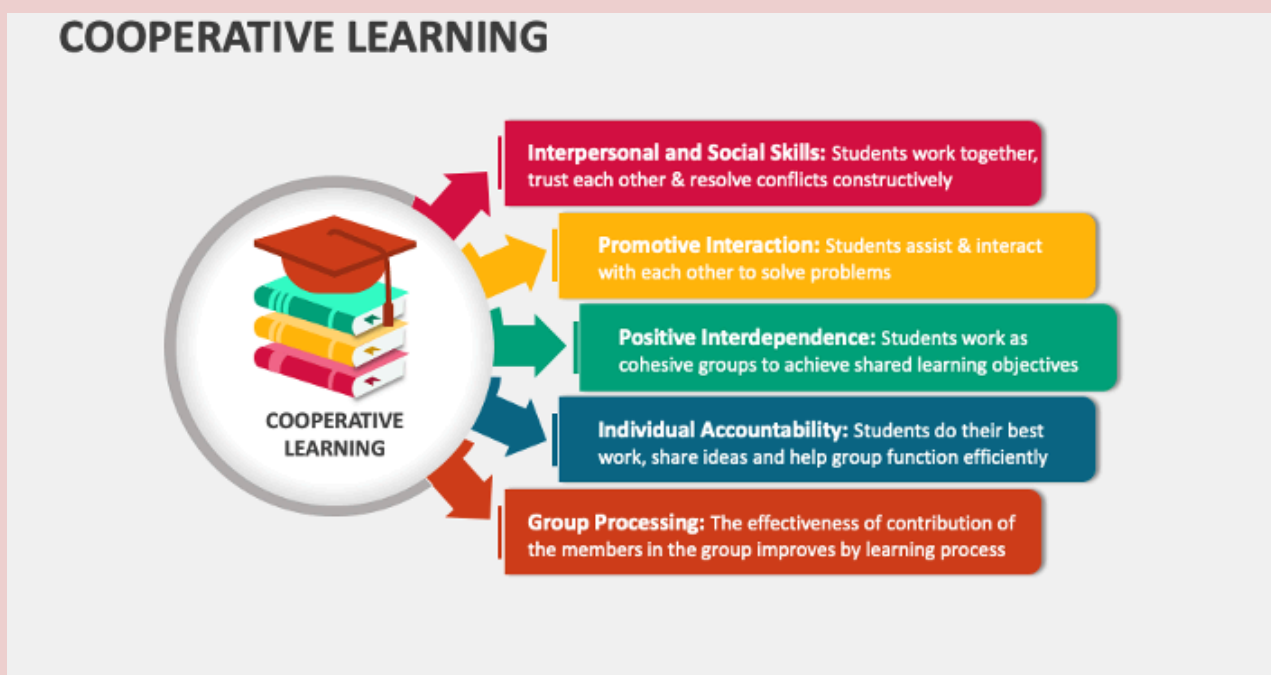


Figure 1 - The 5 elements of Cooperative Learning

L'ACTION D'APPRENTISSAGE COOPÉRATIF

1	Définition des objectifs cognitifs et sociaux de l'activité
	L'enseignant crée le problème/sujet à soumettre aux élèves
2	Constitution du groupe et attribution des rôles
	Les groupes sont hétérogènes en eux-mêmes et homogènes entre eux, et l'attribution des rôles pour le travail de groupe est basée sur le leadership et les caractéristiques uniques montrées par les membres.
3	Organisation des espaces et préparation du matériel
	L'enseignant peut définir et utiliser le matériel et les ressources didactiques de différentes manières : <ul style="list-style-type: none">- Distribution du matériel par élève, tous les groupes avec le même matériel- Distribution du matériel différenciée par groupe- Distribution du matériel par membre et matériel homogène par groupe, afin de maintenir une interdépendance positive au sein du groupe.
4	Suivi *
	Évaluation continue au sein du groupe (auto-évaluation des élèves) et suivi externe par l'enseignant
5	Evaluation *
	Traitement au sein du groupe (auto-évaluation des élèves) et évaluation externe par l'enseignant
(*) La stratégie d'évaluation et les outils associés à appliquer - tant par le groupe que par l'enseignant - doivent être préalablement décidés par l'enseignant en fonction des objectifs pédagogiques prévus et des résultats d'apprentissage attendus par les élèves (en termes de connaissances et de compétences spécifiques à acquérir et de compétences sociales à améliorer).	

APERÇUS HISTORIQUES

L'apprentissage coopératif est issu des courants de pensée menés par le pédagogue John Dewey (1859-1952) et le psychologue Kurt Lewin (1890-1947), qui s'accordaient sur la nécessité, la pertinence et la valeur de l'interaction et de la coopération en milieu scolaire. Ces premières idées ont germé grâce aux réflexions et aux études menées par le psychologue et pédagogue suisse Jean Piaget (1896-1980) et par le psychologue russe Lev Vygotskij (1896-1934, théorie de la zone proximale de développement).

Le psychologue social Morton Deutsch (1920-2017) a également influencé la théorie de l'apprentissage coopératif telle qu'elle est pratiquée aujourd'hui, et sa contribution à cette théorie a été l'interdépendance sociale positive, l'idée selon laquelle l'élève est responsable de sa contribution au savoir collectif. Depuis les années 1960, de nombreux autres pédagogues et psychologues tels que Jérôme Bruner (1915 – 2016, avec la théorie de l'échafaudage) ont étudié et mené des recherches pour développer l'apprentissage coopératif, qui est maintenant considéré comme un élément essentiel, non seulement au sein du système scolaire, mais aussi dans l'ensemble de notre système d'interaction sociale.



4.3 CLASSE INVERSÉE

La **classe inversée** est une stratégie didactique et un type d'apprentissage mixte. Elle vise à accroître l'engagement et l'apprentissage des élèves grâce à des lectures complètes à domicile, principalement à l'aide de supports TIC et de ressources numériques, et à des exercices de résolution de problèmes en direct pendant les cours. Cette approche pédagogique transpose les activités, y compris celles traditionnellement considérées comme des devoirs, en classe. Avec une classe inversée, les élèves effectuent des recherches et étudient à la maison, tout en abordant activement les concepts en classe, avec l'aide de l'enseignant qui joue le rôle de mentor.

L'aspect clé de la classe inversée, lié à l'utilisation intensive de vidéos et d'autres ressources numériques comme contenu d'étude pendant les heures de classe, rend cette approche étroitement liée à la proposition pédagogique de Digi-TEACH, car les élèves peuvent bénéficier de l'ensemble du matériel pédagogique proposé par la plateforme d'apprentissage en ligne et par Art-Cloud.

L'idée fondamentale de la classe inversée est d'utiliser le temps en classe pour des activités collaboratives, des expériences, des débats et des ateliers centrés sur le rôle actif des élèves. Quant à l'approche coopérative, même dans la classe inversée, l'enseignant agit comme facilitateur du processus d'apprentissage, laissant aux élèves un rôle moteur dans l'exploitation en classe de ce qu'ils ont étudié, approfondi et préparé à la maison.

Par rapport à la leçon transmissive-frontale, entièrement centrée sur l'enseignant, la stratégie inversée bouleverse la mentalité didactique traditionnelle : la classe se transforme en espace de travail, de discussion et d'expérimentation, et les élèves deviennent une communauté active d'apprentissage et de recherche où chacun mobilise ses propres ressources et apprend à activer et à utiliser ses connaissances grâce aux échanges avec ses pairs et l'enseignant.



L'apprentissage inversé est donc une méthode d'enseignement fluide et flexible, adaptée à différentes disciplines ou types de cours et utilisable efficacement pour « gagner » un temps précieux pour les activités à développer en classe, grâce au travail effectué par les élèves à la maison. Le travail individuel à la maison joue un rôle fondamental dans cette stratégie pédagogique ; il doit donc être soigneusement organisé en amont par l'enseignant, en attribuant aux élèves des tâches à accomplir et des supports spécifiques à étudier.

C'est pourquoi il est essentiel de disposer de supports d'étude de qualité à la maison. Les ressources numériques proposées par la plateforme d'apprentissage en ligne Digi-TEACH et Art-Cloud respectent ces exigences et peuvent être facilement utilisées à domicile par les élèves, selon les instructions de l'enseignant. Les ressources pédagogiques libres disponibles sur la plateforme sont également calibrées selon différents niveaux de connaissances – adaptées aux élèves de 11 à 13 ans et de 14 à 16 ans – et en fonction des objectifs d'apprentissage multidisciplinaires attendus.

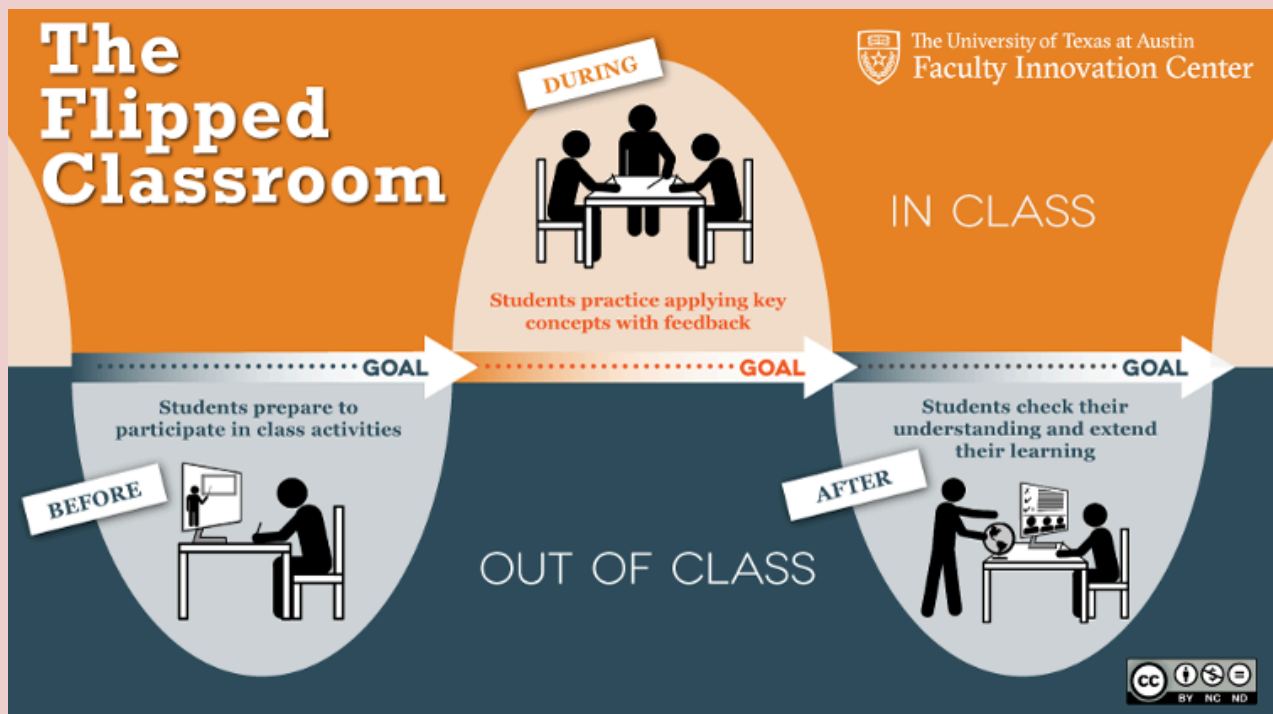


Figure 1- The Flipped Classroom process

Grâce à ses caractéristiques particulières, la méthodologie de la classe inversée permet aux élèves d'atteindre les objectifs pédagogiques suivants :

- Acquisition/renforcement des compétences culturelles, artistiques et autres, selon les thématiques multidisciplinaires spécifiques abordées dans les cours
- Développement de la culture artistique et des techniques de production et d'analyse artistiques et visuelles.
- Éducation aux médias et développement des compétences numériques des élèves
- Renforcement des méthodologies actives et coopératives et des activités de laboratoire
- Amélioration des compétences générales des élèves telles que la communication, l'empathie, le leadership, la résolution de problèmes, la créativité, l'esprit critique et l'autonomie.

L'ACTION DE LA CLASSE RENVERSÉE

Dans un contexte scolaire traditionnel, les devoirs sont conçus comme une activité a posteriori réalisée par l'élève après le cours de l'enseignant, avec pour objectif fondamental de répéter les concepts pour les mémoriser et les acquérir. Dans la classe inversée, le temps passé à la maison est utilisé par l'élève pour étudier les supports assignés par l'enseignant, en guise de travail préparatoire avant de traiter l'activité en classe.



Sélection du matériel pour les activités à domicile

1

L'enseignant sélectionne le matériel que les élèves utiliseront à la maison comme travail individuel préparatoire à celui en classe. Les ressources numériques proposées – celles pour l'approche inversée peuvent généralement être autoproduites ou trouvées dans des archives en ligne –, dans notre cas particulier, peuvent être directement extraites de la plateforme d'apprentissage en ligne Digi-TEACH et d'Art-Cloud. Les critères essentiels recommandés aux enseignants pour la sélection du matériel sont les suivants :

- Anticiper le contenu à aborder en classe, stimulant ainsi le processus d'apprentissage des élèves ;
- Proposer des défis aux élèves, stimulant leur intérêt, leur motivation et leur engagement dans l'apprentissage ;
- Susciter des questions nécessitant des approfondissements et donc une avancée dans le processus d'apprentissage.

Travail en classe

2

Les élèves disposent déjà des connaissances et informations acquises lors des activités à la maison et les utilisent de manière critique à l'école pour des actions d'apprentissage axées sur la résolution de problèmes. Ainsi, le mécanisme inversé permet aux enseignants et aux élèves de consacrer plus de temps en classe à des travaux de recherche communs, à la participation et au travail de groupe sur les sujets ciblés. Les élèves peuvent être regroupés et/ou travailler en binôme, selon les principes méthodologiques de l'approche coopérative, mais aussi individuellement.

Les activités didactiques actives, collaboratives et expérientielles sont les plus adaptées au mécanisme inversé, notamment si elles visent à développer et/ou à produire des résultats concrets (par exemple, une présentation, une vidéo, un podcast, un livre numérique, etc.) dans une logique d'apprentissage par la pratique. Ainsi, le processus d'apprentissage de l'élève, initié par les devoirs, puis exploité en classe, sera documenté, matérialisé et pleinement internalisé. Il est recommandé que les productions des élèves soient transférables et consultables afin de susciter d'éventuelles réflexions et ainsi lancer de nouvelles actions pédagogiques.

3

Réflexion métacognitive finale menée par l'enseignant

L'enseignant accompagne et guide les élèves dans leur réflexion et explique comment l'apprentissage s'est déroulé grâce à l'activité mise en œuvre, en mettant l'accent sur les concepts, les découvertes et les résultats essentiels obtenus à la maison et à l'école. Dans le cadre de la réflexion finale, l'enseignant peut également fournir des indications supplémentaires pour des travaux complémentaires.

APERÇUS HISTORIQUES

Militsa Nechkina, membre de l'Académie des sciences pédagogiques de l'URSS, a été la première à proposer le modèle de classe inversée en 1984. Par la suite, Eric Mazur, professeur à Harvard, a joué un rôle important dans le développement des concepts influençant l'enseignement inversé en élaborant une stratégie pédagogique qu'il a appelée « enseignement par les pairs » (1997). Il a constaté que son approche, qui transférait le transfert d'information hors de la salle de classe et l'assimilation de l'information vers la salle de classe, lui permettait d'accompagner les étudiants dans leur apprentissage plutôt que de leur donner des cours magistraux.

Lage, Platt et Treglia ont publié un article intitulé « Inverting the Classroom: A Gateway to Creating an Inclusive Learning Environment » (2000), qui présente leurs recherches sur les classes inversées au niveau universitaire. Dans leurs recherches portant sur deux cours d'économie universitaires, Lage, Platt et Treglia affirment qu'il est possible d'exploiter le temps de cours libéré par l'inversion de la classe (transférant la présentation de l'information sous forme de cours magistraux hors de la salle de classe vers des supports tels que des ordinateurs ou des magnétoscopes) pour répondre aux besoins d'étudiants aux styles d'apprentissage très variés. Ces études mettent en évidence les deux principales caractéristiques de la classe inversée : l'inversion entre le travail en classe et le travail hors classe et l'utilisation de ressources numériques pour des activités hors classe

5. PARCOURS PÉDAGOGIQUES DANS LA METHODOLOGIE DIGITEACH



Les parcours pédagogiques sont au cœur de la méthodologie DIGIteach : des expériences d'apprentissage structurées et immersives qui guident les élèves dans l'exploration d'œuvres d'art européennes numérisées, alliant pédagogie, créativité et technologie. Ces parcours ne sont pas des leçons isolées, mais des parcours d'apprentissage cohérents qui allient innovation numérique et principes pédagogiques traditionnels pour donner vie à l'art et à la culture en classe.

Chaque pays partenaire s'est engagé à créer deux parcours pédagogiques : un pour les élèves de **11 à 13 ans (collège)** et un pour les élèves de **14 à 16 ans (lycée)**. Par ailleurs, au moins deux parcours transnationaux seront développés, mettant en valeur la richesse du patrimoine culturel européen en combinant des œuvres d'art de plusieurs pays.

Ces parcours s'appuient sur ArtCloud, qui héberge 75 œuvres numérisées haute résolution provenant de musées sélectionnés à travers l'Europe. Si le parcours de chaque partenaire s'inspire de ses collections nationales, les enseignants et les élèves seront encouragés à explorer des œuvres d'art au-delà de leurs frontières, favorisant ainsi l'apprentissage interculturel et l'identité européenne.

L'une des caractéristiques principales de ces parcours pédagogiques réside dans leur double objectif. Ils servent non seulement de ressources pédagogiques prêtes à l'emploi, mais aussi de modèles et d'inspiration pour les enseignants qui souhaitent développer leurs propres parcours en fonction de la matière, des besoins des élèves ou d'objectifs interdisciplinaires. Cette flexibilité est essentielle pour permettre aux enseignants d'adapter les expériences d'apprentissage à leur programme et à la dynamique de la classe.

Ces parcours reflètent une évolution vers un apprentissage centré sur l'élève et basé sur l'expérience, intégrant à la fois les dimensions tactiles et numériques de l'éducation. Chaque parcours est structuré de manière à favoriser un engagement significatif, une recherche critique et une production créative, tout en favorisant les compétences transversales et la culture numérique.

DIMENSIONS PÉDAGOGIQUES CLÉS

- Exploration numérique interactive d'œuvres d'art grâce à des outils de zoom, d'annotation et de narration multimédia.
- Connexions interdisciplinaires permettant l'intégration avec la littérature, l'histoire, l'éducation civique, les sciences et la technologie.
- Conception flexible et inclusive, adaptable à divers contextes éducatifs, besoins d'apprentissage et niveaux de maturité numérique.
- Développement des compétences du XXIe siècle, notamment la résolution de problèmes, la créativité, la collaboration et la pensée critique.
- Soutien à la citoyenneté numérique, guidant les élèves à naviguer et à contribuer aux environnements numériques de manière éthique et responsable.
- Accès multilingue, permettant la disponibilité de l'ensemble du contenu de la plateforme en anglais et dans les langues partenaires (français, italien, espagnol, grec, thaï), favorisant l'apprentissage EMILE et l'inclusion linguistique.



Chaque parcours pédagogique s'articulera autour de :

- Un titre et un thème captivants (par exemple, « Du mythe à la modernité : récits anciens vus d'aujourd'hui »)
- Des objectifs d'apprentissage adaptés à l'âge des élèves, au développement cognitif et à leur aisance artistique
- Une séquence d'activités pédagogiques progressives, encourageant la progression de l'observation à l'interprétation, puis à la création
- L'utilisation d'ArtCloud pour explorer les œuvres en détail, à l'aide d'histoires contextuelles et d'approches thématiques
- Des activités pratiques et créatives comme le dessin, l'écriture, la peinture numérique ou la création d'expositions interactives
- Des outils d'évaluation, notamment des quiz autocorrectifs et des exercices de réflexion
- Des éléments collaboratifs permettant aux élèves de travailler en équipe, de co-analyser des œuvres ou de comparer des interprétations
- Un encouragement à l'expression personnelle et à la réinterprétation, permettant aux élèves de créer leurs propres œuvres inspirées par ce qu'ils explorent

Il est important de noter que tous les parcours pédagogiques développés par les partenaires seront expliqués et documentés en détail dans l'annexe pratique de la méthodologie DIGIteach. Cette annexe accompagnera les sections de recherche et théoriques développées dans le WP2, en offrant des exemples concrets et des lignes directrices pédagogiques que les enseignants peuvent adapter ou reproduire.



Les enseignants bénéficieront de :

- Du matériel prêt à l'emploi, permettant de gagner du temps de préparation
- Une base pour une planification interdisciplinaire, avec des liens clairs avec d'autres matières
- Un guide pour l'application de méthodologies actives, pilotées par les étudiants, qui renforcent l'engagement en classe
- Un accès à des outils d'évaluation formative et sommative
- Un parcours de développement professionnel dans l'enseignement numérique et STEAM

Tous les parcours pédagogiques seront soumis à un **processus de validation en deux étapes**, comprenant un examen par le **responsable qualité (Centro Machiavelli)** et deux professeurs d'art expérimentés, garantissant que chaque parcours répond à des normes pédagogiques et pratiques élevées avant d'être publié sur la plateforme.

La plateforme d'apprentissage en ligne, hébergée sur www.digiteach-erasmus.eu, servira de plateforme numérique au projet. Elle hébergera :

- L'ensemble des parcours pédagogiques et leurs ressources pédagogiques
- L'ArtCloud avec toutes les œuvres numérisées
- Les épisodes de podcast des partenaires du projet
- Les témoignages d'enseignants et d'élèves
- Une section en libre accès pour explorer le patrimoine culturel européen

Avec cette plateforme intégrée, multilingue et centrée sur l'apprenant, **DIGiteach** va au-delà d'un simple outil : elle propose un modèle pédagogique. Un modèle qui responsabilise les enseignants, mobilise les élèves et relie l'art, la culture et l'éducation à l'ère numérique. Dans cette vision, les parcours pédagogiques ne sont pas de simples activités : ce sont des voyages. Des voyages à travers des chefs-d'œuvre artistiques, au-delà du temps et des frontières, où les jeunes Européens peuvent découvrir non seulement l'art, mais aussi eux-mêmes.

6. COMPOSANTE TECHNIQUE DE LA METHODOLOGIE DIGITEACH

L'ossature numérique du projet DIGIteach est composée de deux systèmes intégrés : ArtCloud, géré par Centrica, et la plateforme e-learning, développée par Inforef. Ensemble, ils constituent le socle d'une expérience éducative interactive, multilingue et accessible, alliant patrimoine culturel et pédagogie moderne.

6.1 L'ARTCLOUD DÉVELOPPÉ PAR CENTRICA

Centrica led the digitisation process of artworks sourced from museums in each participating country. These artworks, digitised using advanced imaging techniques, populate the ArtCloud, a digital repository of ultra-high-resolution cultural content. The ArtCloud functions as both a standalone educational resource and an integrated component of the eLearning platform.

TECHNOLOGIES DE NUMÉRISATION ET FLUX DE TRAVAIL

Le processus de numérisation a utilisé une technique de capture photographique multi-prises, exigeant une distance minimale de trois mètres par rapport au sujet. Les œuvres situées dans des espaces étroits ou en angle ont été exclues en raison de ces contraintes techniques. Aucune limite n'a été imposée quant à la taille des œuvres sélectionnées.

Centrica a mis en œuvre un flux de travail complet de gestion des couleurs afin de garantir une reproduction fidèle des œuvres originales. Pour chaque session de travail, un profil ICC unique a été créé à l'aide de l'outil d'étalonnage d'appareil photo Color Checker, pris en charge par Adobe Lightroom et la conversion RAW vers DNG.

Le processus standard comprenait :

- Configuration de la station d'acquisition
- Clichés d'étalonnage à l'aide de correcteurs de couleurs
- Traitement d'image et génération de profils ICC
- Ajustements post-production pour un rendu optimal des couleurs et des détails

ASSEMBLAGE DE PHOTOS ET FOCUS STACKING

Pour les images panoramiques ou à grande échelle, PTGui Pro a été utilisé pour l'assemblage des photos. Pour les artefacts tridimensionnels, Helicon Focus a permis un rendu précis grâce à l'empilement de mises au point, garantissant une profondeur de champ parfaite. Dans certains cas, les deux techniques ont été combinées pour produire des visualisations ultra-détaillées et immersives.

DROITS D'AUTEUR ET LICENCES

Tous les fichiers numériques sont restés la propriété des musées concernés. Ils ont été mis à disposition exclusivement pour le projet DIGIteach, dans les délais convenus. Les musées avaient également la possibilité d'appliquer des licences en libre accès, favorisant ainsi un plus large engagement du public envers le patrimoine culturel.



6.2 LA PLATEFORME ELEARNING DEVELOPPEE PAR INFOREF

Inforef a créé une plateforme d'apprentissage en ligne entièrement personnalisée pour héberger le contenu pédagogique du projet et intégrer les ressources d'ArtCloud. Disponible sur www.digiteach-erasmus.eu, cette plateforme sert à la fois d'espace d'apprentissage et d'interface publique officielle du projet.

ARCHITECTURE ET TECHNOLOGIE DE LA PLATEFORME

La plateforme a été conçue de A à Z avec PHP, MySQL et JavaScript, évitant ainsi les systèmes CMS traditionnels. Cela permettait un contrôle total de la structure et de la conception, une vitesse et une sécurité accrues, et garantissait une durabilité à long terme. Son faible encombrement a également permis de réduire l'impact environnemental.

ACCESSIBILITÉ ET INCLUSION MULTILINGUES

La plateforme est entièrement accessible en anglais et dans toutes les langues partenaires (français, italien, espagnol, grec et turc), prenant en charge les approches CLIL (apprentissage intégré d'une matière par une langue étrangère). Un module d'accessibilité intégré garantit son utilisation aux personnes malvoyantes ou ayant d'autres besoins, conformément à l'engagement du projet en faveur d'une éducation numérique inclusive.



IRÉFÉRENTIEL D'ART NUMÉRIQUE INTÉGRÉ

Les œuvres numérisées d'ArtCloud sont disponibles sur la plateforme en très haute résolution. Les utilisateurs peuvent les explorer en détail grâce à la fonction zoom et les filtrer par :

- Artiste
- Style ou mouvement artistique
- Date ou période historique
- Pays d'origine

Chaque œuvre dispose d'une page dédiée avec métadonnées, contexte et liens vers ArtCloud pour une exploration plus approfondie.

PARCOURS UTILISATEUR ET CONTENU EDUCATIF

Dès l'arrivée sur la page d'accueil, les utilisateurs peuvent naviguer entre :

- Une section Projet, offrant un aperçu détaillé des objectifs, des partenaires et des modules de travail du projet.
- L'Espace e-learning, qui nécessite une simple inscription (nom, adresse e-mail, tranche d'âge, consentement RGPD). Les utilisateurs peuvent choisir entre deux profils d'apprenants (11-13 ans ou 14-16 ans) et naviguer librement entre les sections.

Au sein de l'environnement e-learning, les utilisateurs accèdent à :

- Une bibliothèque de parcours pédagogiques, développés par des partenaires (12 nationaux et 2 transnationaux)
- Du matériel pédagogique interactif et des parcours d'apprentissage structurés
- Des quiz autocorrectifs et des activités créatives
- Des explorations artistiques haute définition, conformes à la pédagogie STEAM

Les parcours pédagogiques suivent une structure claire et sont conçus pour :

- Encourager l'engagement critique et créatif
- Soutenir les liens interdisciplinaires
- Être adaptables à divers environnements d'apprentissage
- Promouvoir les compétences numériques et la sensibilisation à la culture européenne

Tous les parcours pédagogiques ont été validés par le responsable qualité (Centro Machiavelli) et deux professeurs d'art experts, et sont détaillés dans l'annexe pratique de la méthodologie DIGIteach, ce qui les rend reproductibles, adaptables et pédagogiquement solides.

À PROPOS

Le présent document a été réalisé dans le cadre du projet Erasmus+ **DIGItal art education and cultural exchanges among European countries | digiTEACH, Project Number :2023-1-FR01-KA220-SCH-000154014**).



**Co-funded by
the European Union**

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées n'engagent que leur auteur(e) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues responsables.



Open Educational Resources



Cette oeuvre est sous la licence **Creative Commons
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International License**