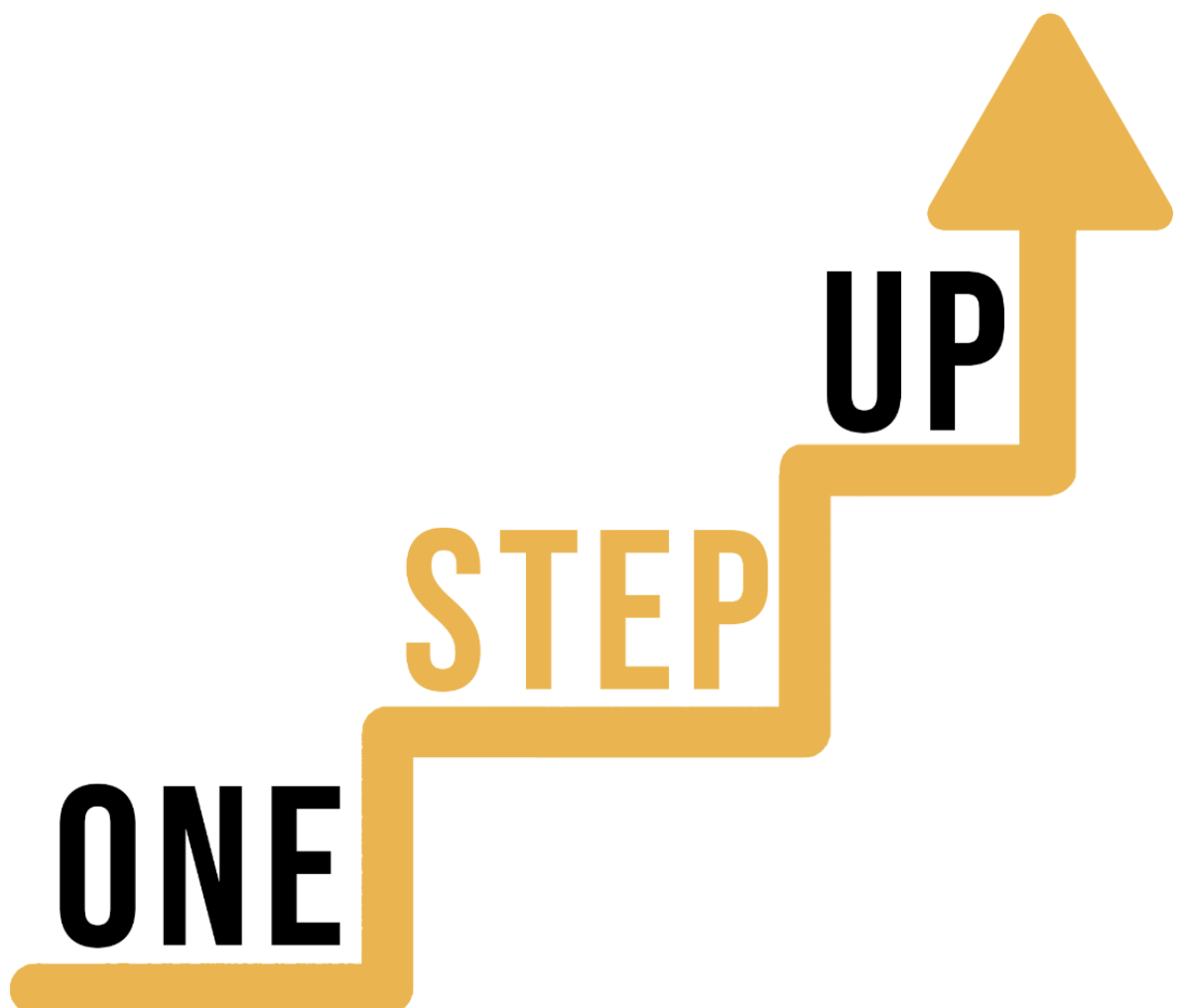


**L'ART NUMÉRIQUE**  
**MANUEL DE L'ÉDUCATEUR**  
**D'ADULTES**



# RESSOURCES DE MICRO-APPRENTISSAGE POUR RÉENGAGER LES APPRENANTS ADULTES PEU QUALIFIÉS DANS L'ÉDUCATION ET LA FORMATION

## Manuel de l'éducateur d'adultes

### Plan de cours

L'objectif de ce petit manuel est de vous aider, en tant qu'éducateur expérimenté travaillant avec des apprenants adultes peu qualifiés et marginalisés, ayant des besoins divers, à utiliser les ressources vidéo et les fiches d'activité fournies dans la Suite de ressources de micro-apprentissage pour remobiliser les apprenants adultes peu qualifiés dans votre centre et dans votre communauté. Ce petit manuel vous fournira des informations générales sur le sujet abordé dans la ressource vidéo et des conseils pour vous aider à introduire et à mettre en œuvre l'activité d'accompagnement avec les apprenants adultes de votre groupe. L'activité qui a été développée pour accompagner les ressources vidéo a pour but d'approfondir leur compréhension du sujet abordé dans la ressource vidéo. Enfin, ce manuel vous présentera également des questions de débriefing que vous pourrez utiliser dans votre groupe d'apprenants adultes, afin d'évaluer la convivialité et la qualité de l'activité que vous avez réalisée avec eux.

Le thème de ce manuel concerne les ressources vidéo *Disciplines artistiques et Compétences numériques et sociales*

## INTRODUCTION AU SUJET

L'art numérique est un domaine captivant qui fusionne la créativité et la technologie, redéfinissant l'expression artistique. En tant qu'éducateur, vous jouez un rôle crucial en guidant les apprenants adultes peu qualifiés dans ce voyage transformateur. Les ressources vidéo et les fiches d'activité de la suite de ressources de micro-apprentissage sont conçues pour responsabiliser les apprenants, en favorisant leur compréhension des compétences artistiques numériques.

Les dimensions pratiques et théoriques de l'art numérique ont un impact sur la culture, la société et le développement personnel. Grâce à ce manuel, vous naviguerez dans l'intégration de la technologie et de la créativité, enrichissant les compétences des apprenants conformément à la compétence clé de l'UE pour l'éducation et la formation tout au long de la vie.

## INTRODUCTION À L'ACTIVITÉ

L'activité que nous présentons s'articule autour de l'exploration des nuances de l'art numérique et de son application pratique. Une étude de cas et la fiche d'activité qui l'accompagne dans le document de l'apprenant permettent aux apprenants de saisir l'essence de l'art numérique et ses implications plus larges. À la fin de l'activité, les apprenants auront non seulement compris le sujet, mais aussi acquis des connaissances pratiques.

## UTILISER CETTE RESSOURCE AVEC UN GROUPE

Pour utiliser cette ressource avec les apprenants adultes de votre groupe local, nous vous recommandons de commencer par leur montrer la ressource vidéo pour introduire le thème des disciplines artistiques et des compétences numériques et sociales. Cette vidéo aidera les apprenants à comprendre le sujet avant de commencer l'activité du polycopié de l'apprenant. Une fois qu'ils auront acquis une connaissance générale du thème, ils pourront commencer le polycopié. Pour cela, nous vous recommandons d'imprimer un polycopié par apprenant. Tout ce dont les apprenants ont besoin pour cette ressource est un stylo pour compléter le polycopié de l'apprenant et un ordinateur pour visionner la vidéo. Il faut compter une heure pour compléter cette ressource.

Pour une utilisation optimale de cette ressource, suivez les étapes suivantes :

**Introduction :** Commencez par présenter la ressource vidéo qui introduit le thème de l'art numérique. Cela permet aux apprenants d'acquérir une compréhension de base avant de passer à l'activité.

**Mise en œuvre de l'activité :** Distribuez un document par apprenant. Tout ce dont ils ont besoin, c'est de stylos pour le document et d'un accès à un ordinateur pour visionner la vidéo. Le polycopié les guidera dans l'exploration des concepts de l'art numérique et de ses applications dans le monde réel.

**Temps alloué :** Allouez une heure pour l'ensemble du processus, ce qui permettra aux apprenants d'absorber le contenu de la vidéo et de s'engager dans l'activité de manière efficace.

## QUESTIONS DE DÉBRIEFING

Pour améliorer l'expérience d'apprentissage, engagez les apprenants avec ces questions de débriefing :

- Quels aspects de l'art numérique vous ont le plus surpris ?
- Comment envisagez-vous d'intégrer les techniques numériques dans vos propres activités créatives ?
- De quelle manière l'art numérique peut-il contribuer à l'expression culturelle et au commentaire social ?
- L'activité vous a-t-elle permis de mieux comprendre l'impact de l'art numérique sur la société ?
- Comment pourriez-vous appliquer des considérations éthiques lors de la création et du partage d'œuvres d'art numériques ?

# ONE STEP UP



Cofinancé par  
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et les opinions exprimés sont ceux des auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence nationale. Ni l'Union européenne ni l'Agence nationale ne peuvent en être tenues pour responsables. Numéro de projet : 2022-1-LT01-KA220-ADU-000085898