



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



TIMELESS

Lignes directrices sur le savoir-faire

Erasmus+ KA204 project number 2019-1-TR01-KA204-073839

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."



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



Ces lignes directrices font partie du projet Timeless "Comment impliquer les apprenants plus âgés dans le processus d'apprentissage des langues à travers la culture cachée" complété par des spécialistes travaillant dans l'éducation des adultes de Turquie, Slovénie, Espagne, Bulgarie, Belgique et Lettonie.

Les partenaires étaient préoccupés par le manque de sensibilisation à la participation des personnes âgées à l'apprentissage tout au long de la vie, aux initiatives sociales et culturelles dans leurs sociétés, et aux implications que cela a pour les éducateurs d'adultes. En conséquence, le partenariat du projet Timeless vise à améliorer le développement professionnel des éducateurs d'adultes travaillant avec des personnes âgées grâce à de nouvelles opportunités de formation menant au développement de matériels d'apprentissage EFL basés sur le patrimoine culturel en collaboration avec des apprenants adultes.

Les "Lignes directrices sur le savoir-faire" consistent en une description des modules de cours et des sujets centraux, tous inclus dans dix-neuf pages par le partenariat du projet Timeless comme suit : Université d'Usak, Université slovène du troisième âge, DomSpain Consulting, EUROGEO, Nikanor et Zini Foundation.



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



	1
Introduction	4
Les modules de cours en bref	6
Enseigner aux apprenants plus âgés : développement d'une culture d'apprentissage inclusive	7
Apprentissage collaboratif : comment comprendre et opérationnaliser l'apprentissage collaboratif	8
Méthodes d'interprétation culturelle	9
Outils et techniques numériques appliqués à l'interprétation culturelle	10
Stratégies de développement de matériel didactique pour les langues étrangères	11
Recruter des apprenants plus âgés	12
Sélection d'éléments culturels immatériels conjointement avec les apprenants plus âgés	14
Collecter des connaissances et des ressources d'apprentissage	15
Créer des histoires et des récits	17
ArcGIS StoryMaps	18
Kahoot	18
Conseils sur l'évaluation	19
Le modèle d'évaluation de Kirkpatrick	20



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



Introduction

L'objectif de ce guide de savoir-faire est de permettre aux éducateurs d'adultes d'impliquer les apprenants plus âgés dans le processus d'apprentissage des langues tout en développant du matériel d'apprentissage. Les apprenants plus âgés sont censés connaître à la fois le patrimoine culturel immatériel et le système linguistique. De plus, les apprenants plus âgés seront les créateurs du contenu concernant le patrimoine culturel immatériel. Le guide du savoir-faire suggère des approches, des méthodes et des techniques à utiliser par les apprenants plus âgés dans leur recherche sur place sur la « culture cachée ».

La « culture cachée » peut être décrite comme le patrimoine culturel immatériel auquel les apprenants plus âgés attribuent conjointement une valeur sociale. Ils seront encouragés à puiser dans leur mémoire collective et à décider quels éléments du patrimoine culturel immatériel sont importants pour eux et pourquoi ils souhaitent transmettre les connaissances les concernant aux générations futures. De plus, le Guide du savoir-faire englobe des méthodes que les éducateurs d'adultes peuvent utiliser pour déclencher la motivation première de leurs apprenants à apprendre et les engager dans le processus d'apprentissage : apprentissage par la pratique, apprentissage coopératif et collaboratif, apprentissage mixte ou multimodal, etc.

Les éducateurs d'adultes peuvent utiliser à la fois le Cours pour les éducateurs et le Guide du savoir-faire pour soutenir la prestation du cours. Le cours est divisé en six modules suivants (de courts résumés et des liens vers ceux-ci sont fournis ci-dessous):

- Introduction - Apprendre des langues étrangères dans des environnements culturellement inclusifs ;



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



TIMELESS

- Développement d'une culture d'apprentissage inclusif : Enseigner aux apprenants plus âgés - Développement d'une culture d'apprentissage inclusif ;
- Apprentissage collaboratif : comment comprendre et opérationnaliser l'apprentissage collaboratif ;
- Méthodes d'interprétation culturelle ;
- Outils et techniques numériques appliqués à l'interprétation culturelle ;
- Stratégies de développement de matériel didactique pour l'apprentissage des langues étrangères.

Le Guide savoir-faire aidera les éducateurs d'adultes à dispenser le Cours, notamment en ce qui concerne :

- Recruter des apprenants plus âgés ;
- Sélection d'éléments culturels immatériels conjointement avec les apprenants plus âgés ;
- Collecter des connaissances et des ressources d'apprentissage ;
- Créer des histoires et des récits ;
- Numérisation de l'expérience d'apprentissage : StoryMaps et Kahoot ;
- Conseils sur l'évaluation.

Plus important encore, le guide du savoir-faire est consacré à la connexion des éléments de la « culture cachée » avec le processus d'apprentissage des langues étrangères. À savoir, maîtriser une langue est impossible sans apprendre la culture liée à la langue. Il existe de nombreuses langues en Europe à explorer et à maîtriser et il y a donc un riche héritage culturel en Europe à découvrir. Relier les langues et l'héritage culturel est ce que nous visons à la fois avec le Cours pour les éducateurs et le Guide du savoir-faire.



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



Les modules de cours en bref

INTRODUCTION - Apprendre des langues étrangères dans des environnements culturellement inclusifs

Dans ce module d'introduction, vous apprendrez la différence entre le patrimoine culturel matériel et immatériel. De plus, vous apprendrez pourquoi l'éducation est nécessaire dans notre société du savoir à toutes les étapes de la vie, y compris la vieillesse. Un apprentissage significatif stimule le cerveau tout au long de la vie. De plus, vous découvrirez les avantages de différentes méthodes, en particulier l'apprentissage mixte ou multimodal. Vous découvrirez également les avantages de combiner l'apprentissage des langues et l'apprentissage de la culture. Vous découvrirez quelques facteurs clés importants pour une éducation numérique de haute qualité pour les adultes et les personnes âgées.

L'apprentissage des langues ne peut être compris sans l'apprentissage de la culture et vice versa. Faisant partie de la culture, le patrimoine culturel immatériel est partout. Il existe de nombreux éléments du patrimoine culturel en Europe, y compris des langues qui peuvent être découvertes, pratiquées et apprises.

Au cours des dernières décennies, l'éducation des adultes a été reconnue comme étant utile et importante tant pour les individus que pour la société. Bien qu'il soit difficile de combiner l'apprentissage du patrimoine culturel et l'apprentissage d'une langue, les résultats positifs d'un tel apprentissage sont évidents. L'apprentissage du patrimoine culturel aide les apprenants à mieux comprendre une langue et une culture données.

En savoir plus : <https://www.eutimeless.info/en/course/0>



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



TIMELESS

Enseigner aux apprenants plus âgés : développement d'une culture d'apprentissage inclusive

Dans ce module, vous en apprendrez davantage sur la vieillesse liée au concept d'éducation des personnes âgées (géragogie). De plus, vous découvrirez comment l'éducation holistique influe sur la curiosité et stimule la croissance personnelle (le développement des capacités cognitives, émotionnelles, artistiques, créatives et spirituelles individuelles). Vous découvrirez l'éducation inclusive (création et maintien d'un environnement d'apprentissage engageant) où les apprenants se sentent en sécurité, restent ouverts à de nouvelles idées et perspectives tout en se sentant respectés par l'éducateur et leurs pairs. Apprendre ne consiste pas seulement à acquérir des connaissances, des aptitudes ou des compétences pour la vie professionnelle ou les emplois. L'apprentissage change l'attitude des apprenants face à la vie, ce qui a un impact sur leur vie et leur bien-être. Il stimule les apprenants (plus âgés) mentalement et émotionnellement et leur permet de s'engager socialement et physiquement. Les approches traditionnelles de l'apprentissage basées sur un programme et des méthodes d'apprentissage imposés peuvent être utiles dans l'éducation formelle, mais pas dans l'éducation non formelle qui doit être flexible et aussi proche que possible de la vie des adultes. Les personnes âgées apportent au processus éducatif leur expérience de toute une vie, leur bagage culturel, leurs valeurs individuelles et sociales, et bien plus encore. Par conséquent, les éducateurs d'adultes devraient appliquer une approche holistique à l'apprentissage des apprenants plus âgés. Ils doivent tenir compte de leur besoin d'être autonomes, libres et flexibles. Par conséquent, ils devraient rendre l'environnement éducatif/d'apprentissage plus inclusif et l'éducation plus sur mesure.

En savoir plus : <https://www.eutimeless.info/en/course/1>



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



Apprentissage collaboratif : comment comprendre et opérationnaliser l'apprentissage collaboratif

Il n'y a pas d'inclusion sociale des personnes âgées sans interaction et coopération. L'apprentissage collaboratif est une stratégie d'enseignement appliquée en petits groupes. De temps en temps, il nécessite l'intervention de l'enseignant uniquement pour maximiser l'interaction et l'apprentissage des apprenants. L'apprentissage collaboratif consiste à travailler avec d'autres pour comprendre de nouveaux concepts, structurer des ressources d'apprentissage et définir des objectifs d'apprentissage. Il s'agit avant tout d'entraide et de répartition des tâches assignées. Il se concentre sur les relations entre les apprenants qui sont observées, analysées et rapportées par l'un des membres du groupe d'apprentissage. L'apprentissage collaboratif peut avoir lieu dans des environnements académiques, mais il conduit de préférence à la participation des apprenants à la vie de la communauté. Dans l'apprentissage collaboratif, les apprenants sont socialement interdépendants, la motivation intrinsèque pour l'apprentissage est déclenchée, les compétences sociales et individuelles sont améliorées, mais les apprenants doivent réussir à toutes les étapes de leur apprentissage. Les apprenants apprennent en petits groupes hétérogènes. Les enseignants doivent expliquer ce que les apprenants sont censés apprendre en utilisant un langage simple et ses propres exemples. Chaque apprenant est responsable de ses tâches.

En savoir plus : <https://www.eutimeless.info/en/course/2>



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



Méthodes d'interprétation culturelle

Dans ce module, vous apprendrez pourquoi la relation entre langue et culture est essentielle et pourquoi la langue et la culture doivent être considérées comme un tout.

La culture évolue en permanence. La langue est un élément culturel important qui se reflète dans les manières de parler et d'écrire qui diffèrent d'une culture à l'autre et, de même, au sein d'une culture donnée. La culture intégrée à l'apprentissage des langues est utile non seulement pour mieux apprendre et comprendre une langue, mais elle améliore également la compréhension et l'appréciation d'une culture étrangère, en écartant les stéréotypes et les préjugés. De plus, cela aide les apprenants à être plus conscients de la valeur de leur propre culture.

L'inclusion des connaissances culturelles, des compétences, des valeurs et des comportements dans l'apprentissage des langues renforce les connaissances sur le système culturel et les valeurs les plus importantes existant dans les pays où une langue est parlée. Il améliore la compréhension des modèles sociaux, des routines et des comportements dans ces pays.

En savoir plus : <https://www.eutimeless.info/en/course/3>

Outils et techniques numériques appliqués à l'interprétation culturelle

Les compétences numériques ont une grande importance dans tous les domaines de l'éducation des adultes en termes de compétences professionnelles et pédagogiques des éducateurs ainsi que d'amélioration des compétences des apprenants. Ces compétences peuvent être utilisées pour donner aux apprenants les moyens de participer à un apprentissage actif et personnalisé. Les compétences numériques peuvent concerner des aspects de la communication organisationnelle, des pratiques réflexives, la co-crédation, la collaboration ou des aspects techniques comme le Cloud Computing. Ce dernier rend les données, y compris les outils et le matériel, accessibles à toutes les parties, à tout moment et où qu'elles soient connectées à Internet.

Le Cloud Computing offre de nombreux avantages aux enseignants. Cela leur fait gagner du temps et de l'argent tout en créant des environnements d'apprentissage innovants, interactifs et à jour qui permettent la communication, la collaboration et la participation en ligne. Cependant, les éducateurs devraient considérer les quatre questions suivantes avant d'intégrer les technologies numériques dans leurs processus éducatifs :

- L'utilisation de la technologie numérique est-elle l'axe principal du processus d'apprentissage ou vient-elle simplement compléter d'autres méthodes d'apprentissage ?
- Permet-il à l'éducateur de contrôler l'expérience d'apprentissage de l'apprenant ?
- Est-il suffisamment adapté et flexible pour répondre aux besoins individuels de l'éducateur et renforcer ses compétences professionnelles ?
- Permet-il à l'éducateur de devenir un facilitateur d'apprentissage ?

En savoir plus : <https://eutimeless.info/en/course/4>



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



TIMELESS

Stratégies de développement de matériel didactique pour les langues étrangères

Pour ce projet, deux modèles/méthodes/approches d'apprentissage des langues ont été sélectionnés : le modèle de libération progressive de la responsabilité et l'utilisation de romans graphiques comme matériel pédagogique.

Le modèle de libération progressive des responsabilités comprend trois étapes. Dans la première étape, les éducateurs d'adultes donnent des instructions de lecture aux apprenants et modélisent les stratégies de compréhension telles que la réflexion à haute voix, la prédiction, etc. Au cours de la deuxième étape, les éducateurs d'adultes aident la compréhension des apprenants adultes au moyen d'un apprentissage collaboratif. Au besoin, ils peuvent fournir leurs propres exemples et utiliser la méthode de démonstration. Au troisième stade, l'adulte prend ses responsabilités et utilise de façon autonome ce qu'il a appris au cours des deux premiers stades. À la fin de la troisième étape, on s'attend à ce que les apprenants soient capables de comprendre et de produire des textes sous n'importe quelle forme, y compris des textes écrits, des textes oraux, des textes numériques ou même des textes interprétés sur scène.

L'utilisation des romans graphiques comme matériel pédagogique a été abordée dans plusieurs études sur l'apprentissage des langues par les adultes. Les romans graphiques fournissent des dialogues authentiques aidant les apprenants de langues étrangères à améliorer leur compréhension de la conversation quotidienne. Ils permettent également aux apprenants adultes d'augmenter et de renforcer leur vocabulaire puisque les romans graphiques incluent des visuels riches. Ces visuels aident les apprenants en langues à deviner/comprendre le sens des nouveaux mots et structures.

En savoir plus : <https://www.eutimeless.info/en/course/5>

Recruter des apprenants plus âgés

Le personnel des prestataires éducatifs établit un premier contact avec les apprenants potentiels, en leur donnant des informations sur le profil et les services du prestataire éducatif. L'établissement ou la médiation d'un contact personnel est essentiel. Les médiateurs peuvent être des professionnels, des pigistes, des bénévoles ou des membres du personnel de l'établissement d'enseignement.

Le recrutement d'apprenants plus âgés est possible par le biais d'organisations partenaires ou d'individus travaillant dans d'autres secteurs de l'éducation tels que l'enseignement préscolaire, primaire, secondaire ou supérieur. Le recrutement est également rendu possible par le biais d'organisations et d'individus qui n'appartiennent pas au secteur de l'éducation (par exemple, le secteur de la santé, les services sociaux ou d'emploi, le développement communautaire, les associations de migrants, les communautés ecclésiales, etc.). Les partenaires en réseau peuvent diriger les apprenants potentiels directement vers le fournisseur du programme éducatif ou ils peuvent donner au fournisseur l'occasion de présenter leurs programmes. Les partenaires en réseau peuvent offrir un cadre informel pour la présentation du programme éducatif - un cadre que les apprenants potentiels connaissent bien. Il peut être utile d'obtenir le soutien d'un partenaire en qui les apprenants potentiels plus âgés ont confiance.

L'établissement de contacts par le biais d'organisations et d'individus reconnus par la communauté des apprenants potentiels vous donnera accès aux apprenants potentiels et aux connaissances locales. Si vous avez déjà été en contact avec le groupe auquel vous souhaitez vous adresser, l'approche entre



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



TIMELESS

pairs peut être efficace : les anciens participants sont invités à promouvoir les services auprès de leurs pairs. Les recommandations de bouche à oreille sont souvent le meilleur moyen d'attirer les participants.

Les personnes âgées sont pour la plupart repoussées en marge de la société, comme d'autres groupes socialement marginalisés. L'exemple du cours "Red Thread" au Kvarnby Folk High School en Suède pourrait aider à comprendre l'approche possible pour recruter des apprenants plus âgés pour le programme éducatif. Le « fil rouge » s'adresse aux femmes roms peu qualifiées. La méfiance envers les écoles et les autorités publiques est courante au sein des groupes roms en Suède. Deux anciennes participantes, elles-mêmes d'origine rom, ont travaillé comme ambassadrices et ont aidé le Kvarnby Folk High School à entrer en contact avec les femmes roms dans leur environnement social. Les ambassadeurs les ont invités à s'inscrire au cours proposé. En raison de leurs origines, ils ont été plus facilement acceptés et écoutés par la communauté rom. Pour plus d'informations, rendez-vous sur

<http://www.folac.se/images/OED/redthreadkvarnby.pdf>



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



Sélection d'éléments culturels immatériels conjointement avec les apprenants plus âgés

La Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel définit le patrimoine culturel immatériel comme les pratiques, représentations, expressions, connaissances et savoir-faire que les communautés, les groupes et les individus reconnaissent comme faisant partie de leur patrimoine culturel. Cela comprend également les instruments, les objets, les artefacts et les espaces culturels associés aux communautés.

Le patrimoine culturel immatériel est transmis de génération en génération et constamment recréé par les communautés et les groupes dans leur environnement, leur relation avec la nature et leur histoire. Il leur procure également un sentiment d'identité et de plénitude et promeut le respect de la diversité culturelle et de la créativité humaine.

Le patrimoine culturel immatériel prend de nombreuses formes, par exemple, le chant et/ou l'expression utilisant la voix, les arts du spectacle, les pratiques sociales, les rituels et les événements festifs ; connaissance et pratique de la nature et de l'univers; artisanat traditionnel. Le patrimoine culturel immatériel peut prendre plusieurs formes.

Afin de sélectionner des éléments culturels immatériels avec des apprenants plus âgés, il est nécessaire d'invoquer des souvenirs de leur passé et de leur présent tout en comparant leurs modes de vie. Les différences peuvent aider à se souvenir des subtilités de leur enfance et de leur enfance, par exemple, des tâches quotidiennes devenues une tradition et transmises de génération en génération, ou certaines activités lors de célébrations en famille ou en



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



TIMELESS

communauté, qui sont essentielles pour la région à l'heure actuelle et aussi des phrases, des expressions, des paroles qui ne sont comprises que dans un domaine spécifique. Divers exemples de culture immatérielle permettront de sélectionner des formes de patrimoine et de favoriser leur identification.

Très probablement, les apprenants plus âgés fourniront les suggestions les plus diverses. Certaines suggestions seront convergentes ou se chevaucheront. De telles suggestions peuvent devenir un élément du patrimoine culturel immatériel si la communauté d'apprenants leur attribue une valeur sociale. Ou, pour le dire autrement, si la communauté des apprenants reconnaît sa valeur pour la société et la préservation de son identité.

Collecter des connaissances et des ressources d'apprentissage

Lors de la collecte de connaissances et de ressources d'apprentissage, gardez à l'esprit qu'un élément important de la recherche et de l'utilisation des ressources pour explorer des sujets consiste à évaluer la qualité de ces ressources. Dans un monde riche en informations, les apprenants doivent être en mesure de déterminer si une ressource est suffisamment fiable et valide pour être utilisée dans leur travail.

Il est important que l'éducateur donne des exemples et suggère diverses ressources que les apprenants pourraient utiliser pour étudier et illustrer l'élément sélectionné du patrimoine culturel immatériel. Les sources dépendent cependant du sujet et des capacités linguistiques des apprenants. Des sources précieuses pourraient être des articles scientifiques, mais ils sont trop difficiles à utiliser dans un groupe d'étude de langue. Dès lors, les sources précieuses



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



TIMELESS

seraient des vidéos sur Youtube, des émissions de radio, des articles de quotidiens, des magazines, des publicités, des sites internet, des conférences TedX, des archives municipales ou nationales, des collections privées, etc. Les sources sont aussi des entretiens avec des témoins, leurs souvenirs, aussi fragiles soient-ils. . Pour illustrer ce point, si vos apprenants décidaient d'étudier les droits des femmes et l'opposition entre hommes et femmes à leur époque, les magazines dits féminins du passé pourraient être une source précieuse pour leurs recherches (les titres, le contenu, les publicités, les stéréotypes).

Les apprenants écriront probablement une histoire ou créeront une Story Map dans leur langue maternelle ou de préférence étrangère. S'ils optent pour la traduction de l'histoire, écrite dans leur langue maternelle, ils ne peuvent le faire qu'après que vous, en tant qu'éducateur, les ayez aidés à réduire l'histoire à des phrases et des structures très simples et courtes. En tant qu'éducateur, vous devrez peut-être modifier le texte de l'histoire ou la carte de l'histoire pour servir vos objectifs linguistiques. Il ne faut pas oublier que l'écriture d'une histoire/récit et l'apprentissage de l'élément choisi du patrimoine culturel immatériel seront une base pour l'apprentissage des éléments du système linguistique (vocabulaire, morphologie, prononciation ainsi que les actes de langage, les modèles sociaux, etc.).



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



Créer des histoires et des récits

Les apprenants plus âgés recueilleront des données et des récits concernant l'élément sélectionné du patrimoine culturel immatériel. Étant donné que ce processus doit être structuré, ils doivent remplir la matrice.

Titre:

Pays/région/d'origine :

Emplacement (le cas échéant) :

Chronologie (le cas échéant) : Quand est-il apparu et combien de temps a-t-il duré ?

Type de patrimoine culturel immatériel : (c'est-à-dire festival, lieu de rencontre, danse, cuisine, us et coutumes, manières, idéologie, identité, famille, communauté locale, etc.)

Description et historique : La valeur sociale attribuée par la communauté des apprenants à l'élément du patrimoine culturel immatériel. Pourquoi est-il considéré comme un élément du patrimoine culturel ?

Degré d'importance : Local, national, international.

Liens vers les sources : Livres, articles, documents d'archives, photos, vidéos.

Attention : Avant d'utiliser des photos, vidéos, articles vérifiez les copyrights !

Numériser l'apprentissage : StoryMaps et Kahoot

Certains outils existent sur Internet qui peuvent être utilisés pour numériser le contenu à l'usage des apprenants adultes. Dans ces lignes directrices, nous présentons deux outils en ligne qui peuvent être appliqués dans des groupes d'étude pour les aider à acquérir des connaissances et à s'amuser en même temps. Les deux peuvent être utilisés pendant et à la fin du processus d'apprentissage démontrant l'apprentissage des apprenants.

ArcGIS StoryMaps

Il s'agit d'un outil en ligne utilisé pour raconter une histoire à travers des textes, des images, des cartes, etc. Des éléments visuels ajoutés tout au long du texte peuvent expliquer davantage les détails de l'histoire. Ils peuvent être placés à droite, à gauche, au milieu ou à la fin où le texte est terminé. Des fichiers/liens vidéo et audio peuvent être ajoutés/intégrés pour rendre le contenu plus visuel et plus facile à imaginer. En outre, des cartes interactives des zones sur lesquelles portent les histoires culturelles peuvent être insérées.

Le processus de création d'une histoire est assez simple. Il a besoin d'un titre, d'une image sur la couverture et d'un texte. Il existe de nombreux modèles et options de «boîte» (pour les textes, les images, les vidéos, les cartes, les fichiers audio, etc.) parmi lesquels l'auteur peut choisir de rendre l'histoire intéressante et visuellement attrayante. Lorsque l'histoire est terminée, elle peut être publiée sur le site Web avec le nom de l'auteur et la photo sur la couverture. Des comptes individuels gratuits pour ArcGIS Storymaps sont disponibles :

<https://storymaps.arcgis.com/>

Kahoot

Il s'agit d'une plate-forme en ligne pour créer des jeux sur le contenu d'apprentissage. Sur le site Web <https://kahoot.com/>, vous pouvez créer des questions avec deux à quatre réponses au choix. Un seul d'entre eux doit être correct. Lorsque le jeu est créé, il peut être projeté sur l'écran. Lorsque vous appuyez sur play, un numéro apparaît à l'écran avec le lien vers le site Web.

Chaque joueur doit se rendre sur son téléphone sur ce site Web (<https://kahoot.it/>) et entrer le numéro du jeu. Après avoir entré le numéro du jeu, ils doivent choisir un nom qui sera projeté sur l'écran (surnom). Lorsque tous les joueurs sont entrés, vous pouvez commencer la partie.

Les participants doivent choisir la réponse sur l'écran de leur téléphone. Les réponses complètes n'apparaissent que sur l'écran projeté, alors que les joueurs ne voient que la forme et la couleur des réponses. Les participants obtiennent



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



TIMELESS

des points pour avoir donné la bonne réponse, pour avoir été le plus rapide à répondre et aussi pour avoir choisi plus de trois bonnes réponses à la suite. À la fin apparaît un podium avec trois joueurs gagnants qui ont obtenu le plus de points, le premier étant sous les projecteurs.

Conseils sur l'évaluation

Il existe un certain nombre de tests d'évaluation que la plupart des éducateurs connaissent et utilisent facilement : choix multiples, vrai-faux, essai, réponses courtes, combler les lacunes, etc. Ces tests et d'autres peuvent être intégrés à l'auto-évaluation/auto-évaluation.

Tout programme éducatif, ses éléments et ses dimensions peuvent être évalués, mais gardez à l'esprit que l'évaluation est toujours faite en pensant à l'utilisateur. À savoir, l'évaluation est différente lorsqu'elle est faite pour les participants à l'éducation, l'éducateur, les institutions de cofinancement ou, pour le dire autrement, elle doit être utile à quelqu'un et doit avoir des objectifs clairs. Les éléments doivent être évalués selon des intentions spécifiées dont les développeurs des tests doivent être clairement conscients.

Les modèles d'évaluation significatifs doivent mesurer l'apport apporté par les apprenants et les enseignants, le programme éducatif avec les méthodes, les installations, et enfin le résultat des changements de comportement des participants. En bref, ils mesurent l'impact de l'éducation.

L'évaluation peut avoir lieu à n'importe quel moment de l'éducation. Au début (évaluation initiale) ou à la fin (évaluation terminale). Il peut être sommatif, offrant un aperçu de la formation dispensée.



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



Ainsi, l'évaluation mesure l'efficacité des éléments et des dimensions de l'éducation dispensée. De plus, l'évaluation indique si les buts et objectifs éducatifs visés ont été atteints. Il permet de repenser le programme pédagogique, ses contenus, ses objectifs ainsi que les méthodes utilisées, etc.

Le modèle d'évaluation de Kirkpatrick

Le modèle d'évaluation de Kirkpatrick comporte quatre niveaux d'évaluation. En raison de sa simplicité, ce modèle semble le plus approprié pour évaluer les programmes éducatifs. L'évaluation se fait à quatre niveaux.

1. Le niveau d'évaluation le plus bas est la réponse des participants à l'expérience éducative ou la satisfaction du participant à l'égard de l'éducation dispensée. Cela n'a pas grand-chose à voir avec l'acquisition de nouvelles connaissances et compétences. Il mesure simplement le niveau de satisfaction qui dépend des attentes latentes du participant, de ses attitudes, de son humeur et de nombreux autres facteurs.

Malheureusement, ce niveau d'évaluation le plus bas est le plus souvent utilisé. Les tests sur l'échelle de Likert, pour ne citer qu'un type de ces tests, montrent l'intensité des sentiments des apprenants contenant un nombre égal de positions positives et négatives.

Le format d'un élément Likert typique à cinq niveaux, par exemple, pourrait être :

1. Fortement en désaccord
2. Pas d'accord
3. Ni d'accord ni en désaccord
4. D'accord
5. Tout à fait d'accord

2. Le deuxième niveau concerne la mesure de l'augmentation des connaissances, des compétences et de l'amélioration des attitudes des participants. Ce test de niveau mesure généralement les performances existantes des apprenants. Le test est répété à la fin de la scolarité. La différence de performance mesure l'impact de l'éducation. De tels tests sont fréquents dans l'enseignement des langues, sélectionnant des sujets et des situations de la vie courante qui peuvent être abordés avec un langage assez simple ou plus complexe grâce à l'enseignement. Pour illustrer ce point, les apprenants peuvent décrire un élément culturel immatériel avec des mots simples en utilisant des phrases courtes sans les marqueurs de discours, ou ils peuvent le faire de manière plus complexe et structurée à la fin de l'éducation. Dans le projet Timeless, les participants pouvaient définir le patrimoine culturel immatériel au début et à la fin de l'éducation.

Définition initiale et description du patrimoine culturel immatériel

Ce lieu est un élément du patrimoine culturel immatériel. Poètes, écrivains, artistes, hommes politiques se réunissaient ici. Ils ont échangé des opinions sur de nombreux sujets.

Définition/description finale du patrimoine culturel immatériel

Alors que le patrimoine culturel matériel est défini de haut en bas pour sa beauté ou sa valeur symbolique, les éléments du patrimoine culturel immatériel sont définis par une communauté donnée qui leur attribue une valeur sociale. Le patrimoine culturel immatériel concerne les processus plutôt que les produits auxquels les processus conduisent.

Ce lieu particulier est un élément du patrimoine culturel immatériel. Il a été défini comme tel, non pour sa beauté, mais pour ce qui s'y passait. Non seulement des poètes, des écrivains et d'autres artistes s'y réunissaient pour



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



TIMELESS

discuter de questions sociales et échanger leurs opinions, mais aussi des hommes politiques célèbres, etc.

3. Changement de comportement avec des participants transposant ce qu'ils ont appris dans leur vie réelle. Les situations sociales ou professionnelles quotidiennes routinières peuvent être enrichies et mieux gérées grâce aux connaissances nouvellement acquises. Le changement de comportement peut être testé par des questions telles que :

Qu'avez-vous appris qui vous aide à mieux survivre dans votre famille... ?

De quelle manière votre attitude envers vos enfants adultes a-t-elle finalement changé grâce à notre programme éducatif ?

4. Résultats. C'est le but de l'éducation menée. Grâce à l'éducation, un nouveau programme éducatif peut être conçu, de nouvelles pratiques sociales organisées, un projet peut être développé, l'attitude envers un sujet peut changer, les stéréotypes peuvent être atténués, de nouveaux intérêts peuvent être suscités, un livre peut être écrit. Pour illustrer ce point, les étudiants en architecture de l'U3A slovène ont mené des recherches ethnographiques descriptives, ont écrit et conçu My personal Town Tours, un guide contenant leurs itinéraires préférés à travers la ville de Ljubljana. Ils ont fait des recherches sur les lieux publics et significatifs pour les personnes âgées et ont communiqué les résultats de leurs recherches au grand public et aux professionnels.

Suite à un programme d'éducation cinématographique, les participants ont commencé à s'intéresser à l'alphabétisation visuelle. Ils organisaient des tables rondes, écrivaient des scénarios, réalisaient, produisaient et montaient des films, présentaient leurs films dans des festivals, des expositions, etc. différents professionnels et consommateurs de pain. Des étudiants en arts ont écrit une monographie sur un peintre slovène inconnu, etc. Des étudiants en histoire ont



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



TIMELESS

contribué à l'érection d'un monument aux soldats autrichiens dans un petit village de Slovénie.