

## Annexe 1

### Les formats des Modules de Formation par la Recherche

#### Modules Grands Formats : (24h à 72h - 6 ECTS)

---

##### **Atelier laboratoire / Atelier d'expérimentation**

L'atelier laboratoire ou atelier d'expérimentation repose sur la création d'une œuvre, d'un ensemble d'œuvres ou, plus globalement, d'un « livrable » (objet, texte, performance, exposition, projection, etc.), résultant d'un travail d'expérimentation ou de recherche-création mené sur le long terme (pouvant s'étendre au maximum sur un semestre). L'élaboration d'un atelier en collaboration avec au moins un partenaire français ou étranger, universitaire, artistique ou professionnel, est souhaitable et recommandée. L'usage d'outils numériques pour le travail mené au sein de l'atelier est également à valoriser. L'atelier peut répondre à une commande et s'effectuer en partie ou en totalité « hors les murs » des universités et institutions impliquées dans ArTeC (possibilité de délocalisation à l'étranger en particulier).

Par ailleurs, il permet aux étudiants du partenaire français ou étranger de participer au projet et d'intégrer les groupes de travail, en présentiel ou à distance.

Le format de chaque atelier est relativement libre. Il peut se composer de rendez-vous réguliers et/ou de sessions de création intensives, mêlant théorie et pratique. Les étudiant.e.s travaillent en mode projet, comme le workshop, mais prennent le temps de construire à plusieurs, avec des compétences transversales, un livrable suffisamment abouti pour être envisagé comme un produit fini. Celui-ci doit faire l'objet d'une restitution publique, sous la forme d'un événement ouvert à tous (au moins la communauté ARTEC) et en présence, autant que faire se peut, des partenaires.

##### **Cycle de conférences**

Le cycle de conférences est un temps de réflexion théorique sur une journée ou demi-journée dans lequel des spécialistes d'une thématique, d'une discipline ou d'une pratique créative sont invités à débattre et échanger sur une problématique spécifique : professionnels, doctorants, enseignants-chercheurs d'autres universités... Le cycle doit comprendre au moins trois séances d'une journée. Si la problématique et la moitié au moins de la programmation sont proposées en amont par le porteur du projet dans le cadre de l'AAP (thématique, conception du programme, intervenants et lieu), la conception et le déroulement du cycle doivent impliquer fortement les étudiants : travail complémentaire de veille, organisation pratique et opérationnelle, propositions et construction de séances complémentaires, communication et valorisation de l'évènement, etc. dans une perspective théorico-pratique, visant l'insertion future des étudiant.e.s dans le monde de la recherche, de la culture, de la création, de l'art ou dans un domaine professionnel.

## **Classe partagée à l'international**

La classe partagée à l'international a pour but de faire collaborer à distance des étudiant.e.s appartenant à des universités ou des organismes situés dans des pays différents, grâce à des outils numériques multiples (visioconférences, messages électroniques, partages de documents, etc.). Elle permet également la collaboration active d'enseignant.e.s-chercheurs, de chercheurs, de créateurs, etc. en provenance de plusieurs pays afin d'élaborer un projet pédagogique international. La classe partagée à l'international peut, par exemple, être rythmée par des séances assurées alternativement par les enseignant.e.s de chaque pays : les étudiant.e.s qui ne sont pas dans le lieu où se déroule le cours suivent la séance en podcast et sont invités à interagir par le biais d'outils numériques.

## **Module d'enseignement à distance**

Il s'agit d'un module que les étudiant.e. sont amenés à suivre uniquement en ligne, via une plateforme numérique. Ce module peut prendre la forme d'un podcast, d'un Mooc, d'un cours en ligne multimédia, etc. Un module d'enseignement à distance permet à chaque étudiant.e de suivre le module à son rythme, dans une logique de « self studies ». Il présente aussi l'intérêt, pour les responsables d'un module de ce type, de pouvoir élaborer des contenus et des modalités d'enseignement qui exploitent les potentialités pédagogiques, expérimentales et créatives du numérique. Ce type de module invite aussi à concevoir de nouvelles modalités d'évaluation du travail des étudiant.e.s par le biais des outils numériques. Ces modules peuvent être indépendants ou en partie intégrables dans un autre type de module.

## Modules Petits Formats : (12h à 24h - 3 ECTS)

---

### Workshop

Le workshop est le cadre où s'élabore prioritairement une mise en pratique expérimentale et créative. Il se construit à partir d'une problématique ou d'une thématique identifiée par l'équipe pédagogique qui associe des artistes, des créateurs, des experts et/ou des professionnels pouvant nourrir le travail des étudiants de leur présence et leurs conseils. Si son format est relativement libre, il doit comprendre plusieurs séances s'étendant sur un à quatre jours. Il aboutit nécessairement à une production matérielle, présentée « en l'état », à la fin du temps imparti. L'objectif du workshop, contrairement au hackathon, n'est pas de mettre les étudiants en situation de répondre à une commande : il est de les inviter à être force de proposition dès l'étape de la conception du projet à venir, guidés par les concepteurs du workshop.

### Séminaire

Le séminaire est un temps de réflexion, d'enseignement et d'échange théorique, dont le format peut être variable (séances de deux ou trois heures, journée, série de journées). Des spécialistes d'une thématique, d'une discipline créative ou scientifique (enseignants-chercheurs, chercheurs, doctorants, artistes, professionnels, etc.) sont invités à débattre et confronter leur point de vue, en sollicitant la participation active des étudiant.e.s. Dans le cadre d'ArTeC, le séminaire est le lieu par excellence de la formation par la recherche, afin de renforcer les acquis méthodologiques des étudiant.e.s et les amener à réfléchir collectivement aux problèmes théoriques et pratiques liés à une recherche, une création ou une expérimentation. La validation du séminaire par les étudiant.e.s peut se faire sous la forme d'une production, théorique, méthodologique, artistique, créative..., individuelle ou collective.

### Classe inversée

La classe inversée nécessite l'inversion du système traditionnel de l'enseignement descendant et présentiel du cours, en plaçant l'étudiant.e au cœur du processus d'apprentissage et l'enseignant.e en « facilitateur », permettant de convoquer les acquis pour leur donner sens. Elle repose sur la composition en amont, par l'enseignant.e, d'un corpus documentaire, qui est ensuite mis à disposition des étudiant.e.s qui en font une étude à distance, individuellement ou collectivement. Ce corpus multi-support, possiblement transdisciplinaire, est ensuite sollicité en cours dans le cadre d'un processus de mise en commun de l'information, pouvant aboutir à une production de type conceptuelle. Format privilégié de la veille, la classe inversée apparaît comme une première étape essentielle à tous projets plus expérimentaux (hackathon ou workshop) ou au contraire d'un grand format de type séminaire (en fournissant un cadre scientifique permettant de définir un appel à contribution). Il peut aboutir à une synthèse épistémologique d'un ensemble de données, sous la forme d'un dossier, d'une note de synthèse, ou d'un produit multimédia, facilitant la consultation, l'alimentation, le partage de ce corpus à distance. La classe inversée peut ainsi avoir pour vocation de travailler sur la formation à distance en réfléchissant à des formats pionniers ou l'enrichissement d'une plateforme commune existante.

### Hackathon

Son objectif premier est de répondre à un besoin interne identifié par un acteur d'un secteur de la recherche, de la création, de l'art ou d'un milieu professionnel, dont il définit le cadre en pleine collaboration avec l'équipe pédagogique en charge du module.

L'hackathon répond à cette commande sous la forme d'un « intensif » au cours duquel plusieurs groupes d'étudiant.e.s aux compétences multiples (accompagnés de professionnels provenant notamment des structures concernées) sont mis en « concurrence créative » et doivent, au terme du temps imparti, soumettre une proposition expérimentale : un outil, une production, un

prototype. Les groupes de travail sont autonomes dans leur phase de recherche, mais peuvent être accompagnés ponctuellement par l'équipe pédagogique, sous la forme de points d'étapes, de brainstorming, etc.

Les différentes équipes sont départagées devant un jury de professionnels, venus participer ou assister à cette « bulle créative ».