

**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’oeuvres 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 ».