



NOUS CONTACTER
SITE INTERNET DU PROJET
www.collaborart-project.eu

contact@petrapatrimonia-corse.com

S'IMPLIQUER
INSCRIVEZ-VOUS À NOS
NEWSLETTERS RÉGULIÈRES
ET SUIVEZ-NOUS SUR FACEBOOK

 <https://www.facebook.com/CollaborArt-Project-108732581478315>

Projet n° 2020-1-FR01-KA227-ADU-095520

Le soutien apporté par la Commission européenne à la réalisation de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui n'engage que ses auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

“ PARTENAIRES ”

Le projet CollaborArt est composé de 7 partenaires provenant de 5 pays européens.

- Petra Patrimonia Corsica (PPC) – France
- INFODEF – Espagne
- IASIS – Grèce
- Future In Perspective (FIP) – Irlande
- Asociación La Bien Pagá Espacio Escénico – Espagne
- Istanbul Valiligi (GOI) – Turquie
- InnoQuality Systems (INQS) – Irlande



INSTITUTO PARA
EL FOMENTO DEL
DESARROLLO Y
LA FORMACIÓN



COLLABORART
ENCOURAGER LA
CRÉATIVITÉ COLLECTIVE
POUR L'INNOVATION
SOCIALE À TRAVERS
LA GAMIFICATION
VIRTUELLE BASÉE
SUR L'ART

Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



CONTEXTE

La crise du COVID-19 a mis en évidence le rôle clé de l'éducation numérique et virtuelle et a confirmé combien il est important d'améliorer la capacité de nos sociétés à développer des solutions innovantes pour faire face aux défis actuels, notamment les innovations sociales pour étendre et renforcer la société civile.

Il est essentiel de favoriser la capacité créative des citoyens et les systèmes éducatifs en Europe, y compris l'éducation des adultes, ont un rôle clé à jouer car la créativité est plus évidente chez les jeunes enfants que chez les adultes.

La créativité n'est pas seulement une action mentale des individus, mais aussi un processus social qui nécessite la coopération entre des groupes ou des individus. La créativité collective est nécessaire dans tout processus d'innovation. Son potentiel peut être amélioré et encouragé par les arts et la culture, à travers le processus de gamification.

LE PROJET COLLABORART

Durée : 24 mois, de mars 2021 à Février 2023

Le projet CollaborArt vise à développer les compétences des enseignants de l'éducation des adultes, afin de favoriser la créativité collective pour l'innovation sociale des apprenants adultes, par le biais de la gamification virtuelle basée sur l'art.

OBJECTIFS DU PROJET

Les objectifs du projet visent à :

- Améliorer et développer l'acquisition de compétences numériques en matière de Gamification virtuelle basée sur l'Art par les enseignants dans l'éducation des adultes, au moyen d'outils et de solutions numériques innovants sur mesure.
- Promouvoir la gamification virtuelle basée sur l'art en tant que composante pédagogique culturelle et créative pour favoriser la créativité collective appliquée à la définition de solutions citoyennes par l'innovation sociale.
- Tirer parti du potentiel de la créativité et de l'innovation en relation avec les arts et les secteurs culturels et créatifs appliqués à l'éducation des adultes.
- Renforcer la créativité dans l'éducation des adultes en encourageant la capacité créative des apprenants adultes.

GROUPES CIBLES

Le projet CollaborArt vise deux groupes cibles :

- Les utilisateurs cibles sont les enseignants de l'éducation des adultes
- Les bénéficiaires cibles sont les apprenants adultes
- Les bénéficiaires indirects sont les parties prenantes clés, les décideurs politiques, les institutions, les experts,... dans le domaine du projet

PRODUCTIONS INTELLECTUELLES

- **PRODUCTION INTELLECTUELLE 1**
«Programme ECVET sur la gamification virtuelle basée sur l'art pour encourager la créativité collective pour l'innovation sociale »
- **PRODUCTION INTELLECTUELLE 2**
«Plateforme d'apprentissage en ligne multilingue CollaborArt»
- **PRODUCTION INTELLECTUELLE 3** «Application de gamification CollaborArt»
- **PRODUCTION INTELLECTUELLE 4**
«Guide pour la validation, la certification et l'accréditation de la gamification virtuelle basée sur l'art »