



Co-funded by
the European Union



PAPIER-PÂCHÉ MASTERS PATH

ERASMUS+ KA220 - PARTENARIATS DE COOPERATION VET DANS L'ENSEIGNEMENT ET LA FORMATION PROFESSIONNELS

Code du projet : 2021-1-FR01-KA220-VET-000025486

**Format de la formation :
Comment transmettre des compétences à
travers la pensée créative et une
méthodologie d'apprentissage basée sur le
travail**



Table des matières

<i>Brise-glace pour le speed dating</i>	3
<i>L'histoire personnelle</i>	4
<i>Introduction à la pensée design</i>	5
<i>Besoins, blocages, facilitateurs et désirs</i>	6
<i>Cartographie des écosystèmes.....</i>	7
<i>Question sur le HMW</i>	8
<i>Validation des hypothèses.....</i>	9
<i>Brainstorming guidé.....</i>	10
<i>Analyse SWOT.....</i>	11
<i>Toile à idées</i>	12
<i>Mission, vision, valeurs.....</i>	13
<i>Avenirs vivants.....</i>	14
<i>L'idée comme archétype</i>	15
<i>Manifeste.....</i>	16
<i>Exposition en direct</i>	17

Un speed dating brise-glace

Objectif principal	Permettre aux participants de se familiariser avec des outils de cohésion d'équipe; créer des liens dans un groupe à travers l'action et le mouvement
Durée de l'accord	00:30 minutes
Outils usagés	Speed Dating (exercice pour briser la glace)
Matériel et préparation (ce qui est nécessaire au formateur/facilitateur et aux participants pour réaliser l'exercice)	La méthode du speed dating est une activité relativement simple qui permet de briser la glace et qui ne nécessite pas de matériel ou de ressources spécifiques. Toutefois, pour garantir le bon déroulement de l'activité, l'animateur de l'atelier peut prendre en compte les éléments suivants : • Chronomètre : le facilitateur doit disposer d'un chronomètre ou d'une minuterie pour suivre le temps de chaque tour de speed dating. • Système de jumelage : L'animateur peut créer un système de jumelage des participants en groupe. Il peut s'agir d'un système aléatoire ou bien, l'animateur peut envisager s'associer des personnes ayant des vécus ou des centres d'intérêt similaires.
Description de la session	Au cours de l'atelier, les participants peuvent prendre part à une activité visant à briser la glace en utilisant la méthode du speed dating. Répartissez-les en paires et donnez-leur un temps déterminé, généralement de 2 à 3 minutes, pour se présenter et faire connaissance. Pendant ce temps, les participants partagent leurs intérêts, leurs passe-temps et leurs vécus afin d'établir une première relation et de se sentir à l'aise l'un avec l'autre. À la fin du temps imparti, les participants changent de partenaire et répètent le processus avec une nouvelle personne. Cette activité peut se dérouler tout au long de l'atelier, les participants s'engageant dans plusieurs tours de speed dating Pour s'assurer que tout le monde puisse interagir avec les uns avec les autres.. Cette méthode permet aux participants d'apprendre rapidement à se connaître et de faire tomber les barrières qui pouvaient exister au début de l'atelier.
Débriefing	La méthode du speed dating est un moyen efficace Pour créer une atmosphère confortable et engageante, et facilite une meilleure communication et collaboration au sein du groupe. En utilisant cette activité, les participants sont en mesure d'établir des liens plus forts et de travailler ensemble plus efficacement tout au long de l'atelier.

L'histoire personnelle

Objectif principal	Aider les participants à partager leurs expériences et perspectives sur les thèmes de la tradition, des arts et de l'artisanat dans le contexte du carnaval et à utiliser ces idées pour guider la réflexion du design thinking
Durée de l'accord	00:20 minutes
Outils usagés	Récit personnel (exercice d'échauffement)
Matériel et préparation (ce qui est nécessaire au formateur/facilitateur et aux participants pour réaliser l'exercice)	• Une balle de conte ou un autre objet que l'on peut faire circuler dans le groupe. • Un chronomètre pour s'assurer que chaque participant dispose d'un temps égal pour partager son histoire. • Du papier et des outils d'écriture pour que les participants puissent prendre des notes ou noter les idées qui émergent lors de la discussion.
Description de la session	Chaque participant dispose de quelques minutes pour partager son histoire avec le groupe. Ce partage se fera en tenant dans ses mains une balle de narration qui est passée à chaque partenaire à tour de rôle. Pendant que chaque participant raconte son histoire, le groupe peut engager un dialogue et poser des questions pour mieux comprendre les expériences de chacun.
Débriefing	Dans l'ensemble, l'activité "Personal Storytelling" est un moyen efficace pour initier l'atelier de pensée créative. Elle permet de créer un sentiment de communauté et de compréhension partagée parmi les participants tout en fournissant des informations précieuses pour guider le processus de pensée créative.

Introduction à la pensée créative

Objectif principal	Présenter aux participants les concepts de base de la à la base de la pensée créative est le défi principal de cet atelier et le défi principal de l'atelier.
Durée de l'accord	00:10 minutes
Outils usagés	Double Diamond (British Design Council 2005); Design Thinking Process (Stanford d.school)
Matériel et préparation (ce qui est nécessaire au formateur/facilitateur et aux participants pour réaliser l'exercice)	- Tableaux blancs ou tableaux à feuilles mobiles : L'animateur peut souhaiter disposer de tableaux blancs ou de tableaux à feuilles mobiles pour permettre aux participants de faire un brainstorming et de visualiser leurs idées au cours du processus. Au cours du processus de pensée créative. - Notes Notes autocollantes / Post-it: Les notes autocollantes sont un outil utile pour permettre aux participants de noter leurs pensées et leurs idées pendant la phase. Pendant la phase de réflexion sur la pensée créative. - Boîte à outils boîte à outils de la pensée créative L'animateur peut souhaiter disposer d'une boîte à outils de boîte à outils de la pensée créative, qui pourrait comprendre des éléments tels que des incitations à la créativité, des feuilles de travail et d'autres ressources pour guider les participants tout au long du processus de réflexion. - Matériel de papier mâché : En fonction de la nature de l'atelier, l'animateur peut mettre à la disposition des participants du matériel en papier mâché pour qu'ils puissent l'expérimenter et l'incorporer à leurs idées de réflexion sur la conception. - Diapositives de présentation : Le facilitateur peut préparer des diapositives de présentation (ex: Power Point) qui donnent une vue d'ensemble du principal défi et de la méthodologie du "design thinking", ainsi que des études de cas ou des exemples pertinents. - Documents pour les participants : L'animateur peut préparer des documents ou des feuilles de travail pour les participants qui décrivent les concepts clés de la pensée créative, ainsi que des lignes directrices spécifiques pour l'atelier.
Description de la session	Les participants découvrent le principal défi de l'atelier, à savoir permettre aux artisans expérimentés ou aux entrepreneurs établis dans le domaine du papier mâché de mieux communiquer à propos de leur travail, leurs connaissances et leurs compétences afin d'approcher et d'impliquer les jeunes (artisans potentiels ou personnes en formation professionnelle). Ensuite, la pensée créative est présentée comme une méthodologie pouvant soutenir la conception et le développement d'idées créatives qui visent à relever ce défi, à faciliter l'entrée des jeunes dans le monde du papier mâché et à améliorer les méthodes traditionnelles de transmission des connaissances. Les concepts de base liés aux origines, au fonctionnement et aux avantages de la pensée créative sont expliqués.
Débriefing	/

Besoins, freins, facilitateurs et désirs

Objectif principal	Analyser le défi du point de vue des participants afin de définir les principaux besoins, les blocages, les catalyseurs et les souhaits identifiés en rapport avec le défi.
Durée de l'accord	00:05 minutes - séance d'information 00:20 minutes - séance de travail 00:40 minutes - session de partage
Outils usagés	Canevas des besoins, des blocages, des facilitateurs et des désirs
Matériel et préparation (ce qui est nécessaire au formateur/facilitateur et aux participants pour réaliser l'exercice)	• Modèles de canevas : Vous pouvez fournir aux participants des copies imprimées ou numériques du modèle de canevas pour les aider à visualiser et à structurer leurs idées. • Notes autocollantes (Post-it) marqueurs : Fournissez aux participants des notes autocollantes et des marqueurs de différentes couleurs pour leur permettre d'organiser et de classer leurs idées. • Questions directrices : Préparez une série de questions directrices pour aider les participants à réfléchir à chaque dimension du canevas et les inciter à approfondir chaque aspect de leur idée. • Tableau blanc ou tableau à feuilles mobiles : Un grand tableau blanc ou un tableau à feuilles mobiles peut être utilisé pour afficher les modèles de canevas et les notes autocollantes pendant la session de partage. • Minuteur : un minuteur peut être utilisé pour s'assurer que les participants respectent le temps imparti pour chaque question et la session de partage. • Guide d'animation : Un guide d'animation peut aider l'animateur à rester sur la bonne voie et à guider les participants à chaque étape de l'activité.
Description de la session	Les participants commencent l'activité par une session par une session d'introduction de 5 à 10 minutes et sont encouragés à réfléchir aux quatre dimensions du canevas à l'aide de quelques questions directrices. Les participants disposent de cinq minutes par question, soit un total de 20 minutes, pour écrire individuellement leurs réflexions sur des notes autocollantes. Après cette phase, les participants partagent leurs réflexions lors d'une session de partage de 40 minutes au cours de laquelle ils sont invités à afficher leur post-it sur un tableau blanc partagé.
Débriefing	L'activité permet aux participants d'entamer un processus de partage de leurs visions et de leurs idées. Chacun peut partager son point de vue en se référant à son expérience personnelle. Cela crée un espace d'intimité et d'échange, tout en brisant la glace.

Cartographie des écosystèmes

Objectif principal	Explorer le contexte autour du public cible ou de l'utilisateur du défi présenté, et la manière dont cela peut favoriser ou inhiber leur comportement. Analyser les parties prenantes et les dynamiques en jeu autour de l'utilisateur. Explorer ces dynamiques pour identifier les changements à opérer et les domaines dans lesquels les efforts de conception sont les plus nécessaires.
Outils usagés	Cartographie des écosystèmes
Matériel et préparation (ce qui est nécessaire au formateur/facilitateur et aux participants pour réaliser l'exercice)	• Une toile ou un tableau d'affichage avec des sections pour la communauté, les services et les institutions, ainsi que des notes autocollantes et des marqueurs pour chaque participant. • Des ressources imprimées ou numériques sur la pensée systémique, telles que des diagrammes ou des explications sur la façon dont toutes les parties d'un système sont interconnectées. • Questions directrices pour chaque groupe afin d'encourager la discussion et la réflexion sur les besoins des utilisateurs d'un point de vue systémique. • Un chronomètre ou une horloge pour suivre la période de réflexion de 45 minutes et la session de partage de 30 minutes. • Un tableau blanc partagé ou un espace où les participants peuvent attacher leurs notes autocollantes et voir les résultats collectifs des réflexions des deux groupes.
Description de la session	Les participants commencent l'activité par une session d'introduction de 5 à 10 minutes. Pour cette activité, les participants peuvent être divisés en deux groupes principaux. Les deux groupes disposent de 45 minutes pour réfléchir aux besoins des utilisateurs en adoptant une perspective systémique. Cette réflexion permet de comprendre davantage le tissu des acteurs potentiels (communauté, services et institutions) ainsi que les potentiels utilisateurs. Ensuite, les deux groupes partagent leurs résultats au cours d'une séance d'échange de 30 minutes. Les participants peuvent disposer d'un canevas pour mener l'activité. Chaque groupe peut utiliser des notes autocollantes pour écrire et coller ses idées sur le canevas.
Débriefing	L'activité engage les participants dans un processus analytique qui leur permet d'acquérir une perspective systémique du défi énoncé. Les deux groupes réfléchissent à leurs utilisateurs (artisans expérimentés et potentiels), en identifiant leurs principaux besoins et obstacles. Les deux groupes soulignent le rôle important que jouent la famille et l'école dans l'éducation et l'initiation des enfants au monde de l'art et de l'artisanat dès leur plus jeune âge. Le rôle des politiques et de la bureaucratie est également pris en compte dans la discussion.

Question comment pouvons-nous?

Objectif principal	Formulez le problème à résoudre en fonction des informations recueillies au cours de l'activité précédente et définissez un champ d'application adapté.
Durée de l'accord	00:05 minutes - séance d'information 00:40 minutes - séance de travail 00:15 minutes - session de partage
Outils usagés	Comment pouvons-nous poser des questions ?
Matériel et préparation (ce qui est nécessaire au formateur/facilitateur et aux participants pour réaliser l'exercice)	• Toile ou tableau blanc • Notes autocollantes • Invitations à formuler un défi (par exemple, quel est le problème que nous essayons de résoudre? ; énoncez le résultat clé que vous essayez d'atteindre ; notez les aspects importants du contexte ou les contraintes que vous devez prendre en compte). • Minuterie ou horloge pour suivre l'évolution du temps
Description de la session	Les participants sont initiés à l'activité par une session d'introduction de 5 à 10 minutes. Les participants continuent à travailler en deux groupes distincts. Chaque groupe est encouragé à formuler un défi spécifique sous la forme d'une question concernant les idées qui ont émergé lors des activités précédentes. Certains messages peuvent les guider dans ce processus (par exemple, quel est le problème que nous essayons de résoudre? ; énoncez le résultat clé que vous essayez d'atteindre ; écrivez les aspects importants du contexte ou les contraintes que vous devez prendre en compte). Pour affiner et hiérarchiser leurs énoncés de défis, le facilitateur peut introduire la méthode "Comment pourrions-nous" de la pensée créative. Les participants ont la possibilité de revoir leurs énoncés de défis et de les reformuler en questions "Comment pourrions-nous" qui sont plus ouvertes et plus axées sur les solutions. Par exemple, au lieu de formuler un défi comme "Comment pouvons-nous augmenter les ventes de notre produit ?", le groupe pourrait le reformuler comme "Comment pourrions-nous créer un produit qui réponde aux besoins et aux désirs de notre public cible ?" Les deux groupes disposent de 30 minutes pour formuler leur défi à l'aide de la méthode "Comment pourrions-nous". Ensuite, les groupes communiquent leurs résultats lors d'une session de partage de 15 minutes, en discutant des énoncés de défis qu'ils ont élaborés et des solutions potentielles qui pourraient être explorées sur la base des questions qu'ils ont posées. Cette activité aide les participants à penser de manière créative et collaborative, en générant de nouvelles idées et solutions qu'ils peuvent ensuite appliquer à leur travail.
Débriefing	Chaque groupe élabore un défi sous la forme d'une question "Comment pouvons-nous". Les deux questions portent sur la possibilité de rendre l'art plus accessible aux jeunes par le biais d'initiatives éducatives.

Validation des hypothèses

Objectif principal	Valider les hypothèses et les idées recueillies par le biais de méthodes de recherche primaires et/ou secondaires. S'inspirer des solutions et des meilleures pratiques existantes.
La durée	01h 30 minutes
Outils usagés	• Une liste de méthodes de recherche et leurs définitions, pour aider les participants à choisir la méthode la plus appropriée à leur question de recherche. • Accès aux bases de données, sites web et autres sources d'information pertinentes pour la recherche secondaire • Matériel d'écriture (stylos, crayons, papier et notes autocollantes) pour la prise de notes pendant les activités de recherche primaire. • Accès à des appareils d'enregistrement tels que des caméras ou des enregistreurs audio si les participants mènent des entretiens ou des observations. • Un chronomètre ou une horloge pour aider les participants à rester sur la bonne voie et s'assurer qu'ils ont suffisamment de temps pour terminer leur recherche dans l'heure et demie qui leur est impartie.
Matériel et préparation (ce qui est nécessaire au formateur/facilitateur et aux participants pour réaliser l'exercice)	Des diapositives ou d'autres supports pour les formateurs afin de présenter l'activité. Des notes autocollantes ou du papier pour aider les participants à prendre des notes. Smartphones et/ou ordinateurs pour mener la recherche
Description de la session	Les participants disposent d'une heure et demie au total pour mener leur recherche en suivant des méthodes de recherche primaire et/ou secondaire. Les participants sont encouragés à s'immerger dans le sujet, à communiquer avec des utilisateurs potentiels et à recueillir des données et des informations pertinentes grâce à une approche pratique. Cela leur permet d'acquérir une compréhension plus profonde du problème qu'ils tentent de résoudre et Générer des idées plus efficaces car plus complètes. L'animateur fournit des conseils et un soutien tout au long du processus de recherche, en aidant les participants à affiner leurs questions de recherche et à sélectionner les méthodes appropriées.
Débriefing	Les participants peuvent s'engager dans cette activité en menant une série d'entretiens avec des amis et des connaissances proches du monde de l'art et de l'artisanat. Cette activité permet aux deux groupes de valider et de recueillir des informations supplémentaires concernant leur défi. Des questions telles que l'accessibilité financière, l'absence de filières artistiques dédiées dans le cadre de l'enseignement général et le manque de sensibilisation des familles ont une nouvelle fois été soulevées.

Brainstorming guidé

Objectif principal	Générer de nouvelles solutions possibles grâce à la technique du brainstorming. Générer autant d'idées que possible, en se concentrant sur la quantité plutôt que sur la qualité.
La durée	00:10 minutes - session d'intrants 00:20 minutes - séance de travail 00:30 minutes - sessions de partage
Outils usagés	Brainstorming guidé
Matériel et préparation (ce qui est nécessaire au formateur/facilitateur et aux participants pour réaliser l'exercice)	• Profils des personnages : L'animateur doit préparer les profils de différents personnages, y compris leurs vécus, leur personnalité et leurs intérêts. Ces profils doivent être distribués aux participants avant le début de l'activité. • Images et supports visuels : L'utilisation d'images et d'autres supports visuels peut aider les participants à mieux imaginer les personnages et leur environnement. L'animateur peut préparer une collection d'images en rapport avec les personnages et leurs défis. • Des notes autocollantes et des marqueurs : Les participants auront besoin de notes autocollantes et de marqueurs pour noter leurs idées et leurs solutions. • Tableau à feuilles ou tableau blanc : L'animateur doit mettre à la disposition des participants un tableau à feuilles ou un tableau blanc pour qu'ils puissent partager leurs idées et collaborer à la sélection des trois meilleures idées. • Chronomètre : un chronomètre permet de respecter le calendrier de l'activité et de s'assurer que chaque participant dispose de suffisamment de temps pour trouver des idées pour chaque personnage.
Description de la session	Au cours de cette activité, l'utilisation d'images et de personnages joue un rôle crucial en encourageant les participants à se mettre dans la peau d'autres personnes et à imaginer des solutions potentielles aux problèmes énoncés. En s'imaginant dans la peau de différents personnages, tels que Frida Kahlo, Greta Thunberg ou d'autres, les participants sont en mesure de voir le problème sous un nouvel angle et de générer des idées uniques auxquelles ils n'auraient peut-être pas pensé auparavant. Les images fournissent une représentation visuelle du personnage et de son environnement, ce qui permet aux participants de mieux les imaginer et d'éprouver de l'empathie à leur égard. Cette approche aide les participants à élargir leur réflexion et à envisager un plus large éventail de solutions auxquelles ils n'auraient peut-être pas pensé autrement. Dans l'ensemble, l'utilisation d'images et de personnages permet aux participants d'adopter une approche plus empathique et centrée sur l'être humain dans le processus de résolution de problèmes.
Débriefing	Les participants proposent un éventail de solutions allant d'initiatives militantes à des espaces artistiques éducatifs pour les enfants, en passant par des plateformes technologiques pour soutenir le travail des artisans et la transmission des connaissances. Les groupes discutent de ces idées dans le cadre d'un échange de point de vue.

Analyse SWOT

Objectif principal	Comparer et évaluer les trois idées sélectionnées au moyen d'une analyse SWOT, en identifiant les forces et les faiblesses de l'idée, ses opportunités potentielles et ses menaces.
La durée	00:05 minutes - session d'intrants 00:30 minutes - séance de travail
Outils usagés	Analyse SWOT
Matériel et préparation (ce qui est nécessaire au formateur/facilitateur et aux participants pour réaliser l'exercice)	• Notes autocollantes ou fiches • Marqueurs ou stylos • Tableau blanc ou tableau à feuilles mobiles • Modèles de matrice SWOT (préimprimés ou dessinés sur le tableau blanc/le tableau à feuilles mobiles) • Minuterie ou horloge
Description de la session	Les participants commencent l'activité par une session de contribution de 5 à 10 minutes. Les participants sont invités à analyser les trois idées sélectionnées, en identifiant pour chacune de ces propositions les principales forces, faiblesses, opportunités et menaces. Chaque groupe est invité à dessiner trois matrices SWOT et à les remplir de notes autocollantes pour recueillir leurs idées. Les participants sont encouragés à utiliser des couleurs ou des symboles différents pour distinguer les différents aspects de l'analyse SWOT. À la fin de l'activité, chaque groupe présente ses matrices SWOT aux autres à l'aide d'une présentation visuelle.
Débriefing	Chaque groupe analyse les trois meilleures idées issues du brainstorming, en vérifiant leur faisabilité. Les idées qui n'étaient pas économiquement viables ou celles qui étaient trop vagues ont été écartées. L'utilisation d'aides visuelles et d'exercices pratiques a permis aux participants de mieux s'impliquer dans l'activité et de mieux comprendre la méthode d'analyse SWOT.

Toile à idées

Objectif principal	Synthétiser et mettre en œuvre une solution unique, en se concentrant sur la manière dont elle fonctionne et sur les besoins qu'elle résout. Converger vers une solution unique à partir des trois idées précédentes.
Durée de l'accord	00:05 minutes - séance d'information 00:45 minutes - séance de travail 00:25 minutes - session de partage
Outils usagés	Toile à idées
Matériel et préparation (ce qui est nécessaire au formateur/facilitateur et aux participants pour réaliser l'exercice)	• Un modèle de "canevas d'idées" que les participants peuvent utiliser pour créer leurs affiches. • Un tableau blanc ou un tableau à feuilles mobiles pour noter les points clés que les participants définissent pour leurs solutions finales. • Des marqueurs et des notes autocollantes que les participants pourront utiliser pour faire un brainstorming et développer leurs idées. • Du matériel de dessin, tel que des stylos, des crayons et du papier, que les participants pourront utiliser pour créer leur story-board.
Description de la session	Dans cette activité pratique et visuelle, les participants bénéficient d'une session de 5 à 10 minutes avant de se plonger dans l'élaboration d'une solution unique à leur défi. En s'appuyant sur les trois idées analysées précédemment, les participants élaborent une idée finale qui pourrait dériver de la combinaison des autres idées ou de la sélection de l'idée la plus aboutie. Pour donner vie à leurs idées, ils définissent plusieurs points clés qui façonneront leurs solutions finales, notamment le titre de l'idée, les besoins auxquels elle répond, ses principales étapes, le public cible et l'impact qu'elle produira dans différents domaines tels que le social, le culturel, l'environnemental et l'économique. Ils doivent également réfléchir à la manière dont leur idée se concrétiserait et au moment où elle se concrétiserait. Pour consolider leurs idées et les rendre plus tangibles, les participants sont invités à créer une affiche à l'aide d'un modèle de "canevas d'idées" et à dessiner un story-board pour illustrer le fonctionnement de leur idée. Cette approche leur permet de tirer parti des méthodes de réflexion visuelle pour communiquer plus efficacement leurs concepts et leurs idées.
Débriefing	Les participants proposent deux idées différentes. Le premier groupe travaille sur une académie d'art pour les plus de 15 ans qui met l'idée de durabilité environnementale au centre de ses préoccupations et éduque la jeune génération au recyclage et à l'upcycling par le biais de l'art. Le second groupe, quant à lui, travaille sur le développement du concept de "l'art pour tous", imaginant une école pour les enfants de 5 à 13 ans qui propose des cours d'art et d'artisanat tout au long de l'année scolaire, encourageant l'échange et la transmission entre enfants d'âges différents et garantissant un prix abordable et l'accès à l'art.

Mission, vision, valeurs

Objectif principal	Comprendre et définir les éléments essentiels qui sous-tendent l'idée développée, en commençant par la définition de ses principales valeurs.
La durée	00:05 minutes - séance d'information 00:15 minutes - séance de travail 00:10 minutes - session de partage
Outils usagés	Mission, vision, valeurs
Matériel et préparation (ce qui est nécessaire au formateur/facilitateur et aux participants pour réaliser l'exercice)	Des diapositives ou d'autres supports pour les formateurs afin de présenter l'activité. Des notes autocollantes ou du papier pour aider les participants à prendre des notes.
Description de la session	Les participants débutent l'activité par une session de 5 à 10 minutes. Ils sont ensuite invités à représenter visuellement les valeurs fondamentales, la mission et la vision de leur solution à l'aide d'images, de symboles et de mots-clés. Cette approche peut aider les participants à réfléchir de manière plus créative et plus approfondie à leurs idées, et peut également faciliter la communication et la collaboration au sein du groupe. Après une séance de travail de 15 minutes, chaque groupe partage ses résultats.
Débriefing	Chaque groupe définit ses valeurs, sa mission et sa vision sur la base de l'idée développée précédemment. En intégrant des activités de réflexion visuelle, les participants sont en mesure d'aborder le problème d'une manière plus globale et plus créative, ce qui permet de trouver des solutions plus innovantes et plus efficaces. En outre, en travaillant en collaboration et en partageant leurs idées, les participants sont en mesure d'exploiter les forces et Points de vue de chacun, ce qui permet d'obtenir des résultats plus complets et mieux équilibrés.

Avenirs vivants

Objectif principal	Remettre en question la compréhension qu'ont les participants de la façon dont les choses fonctionnent dans le présent et de ce qu'ils attendent de l'avenir. Examinez le présent à partir de différentes perspectives d'avenir pour vous faire une idée de la manière dont les idées développées pourraient prendre certains aspects de l'avenir pour acquis. Elles pourraient s'épanouir dans certains scénarios et se heurter à des difficultés dans d'autres.
Durée de l'accord	00:10 minutes - séance d'information 02:00 heures - séance de travail
Outils usagés	Avenirs vivants : Kit de scénarios (Danish Design Center)
Matériel et préparation (ce qui est nécessaire au formateur/facilitateur et aux participants pour mener à bien l'exercice)	- Des diapositives ou d'autres supports pour les formateurs afin de présenter l'activité. - Des notes autocollantes ou du papier pour aider les participants à prendre des notes. - Avenirs vivants : Kit de scénarios - site web
Description de la session	Les participants sont engagés dans une activité de réflexion qui les encourage à s'immerger dans différents scénarios futurs. À l'aide du kit de scénarios "Living Futures" conçu par le Danish Design Center, les participants découvrent quatre scénarios spéculatifs, chacun d'entre eux étant accompagné d'un contenu multimédia et interactif pour faciliter leur immersion. Pour faciliter l'activité, les participants sont encouragés à rédiger des réflexions comme s'ils vivaient les scénarios, sous la forme d'un journal. Cette approche permet aux participants d'adopter différentes perspectives et d'explorer les implications potentielles de leurs idées d'une manière plus significative et plus personnelle. Pendant une heure et demie, les participants sont activement engagés dans la réflexion et l'exploration des différents scénarios. Ils sont encouragés à utiliser le contenu multimédia et interactif fourni dans la boîte à outils pour approfondir leur compréhension et acquérir de nouvelles idées.
Débriefing	Les participants discutent de la manière dont leurs idées peuvent évoluer dans le cadre des différents scénarios tout en conservant leurs valeurs d'origine. L'exercice aide les participants à comprendre les valeurs profondes qui sous-tendent leur idée et à la recontextualiser dans le présent à travers une série de projections possibles. Cette activité permet aux participants de mieux comprendre l'impact potentiel de leurs idées dans différents contextes et d'explorer ces scénarios de manière plus immersive et personnelle. En outre, cette approche permet d'améliorer la communication et la collaboration au sein du groupe, car les participants peuvent partager leurs réflexions et leurs points de vue.

L'idée comme archétype

Objectif principal	Utiliser des métaphores et des personnifications pour mieux comprendre à quoi ressemble l'idée. Définir le langage et l'esthétique de l'idée. Développer et renforcer le style narratif et de communication de l'idée.
Durée de l'accord	00:05 minutes - séance d'information 02:30 heures - séance de travail 00:20 minutes - session de partage
Outils usagés	12 Marques Archétypes (archétypes jungiens)
Matériel et préparation (ce qui est nécessaire au formateur/facilitateur et aux participants pour réaliser l'exercice)	- Des diapositives ou d'autres supports pour les formateurs afin de présenter l'activité. - Des notes autocollantes ou du papier pour aider les participants à prendre des notes. - Papier, colle et autres matériaux utiles à la technique du papier mâché
Description de la session	Les participants sont initiés au modèle jungien des 12 archétypes afin de réfléchir à la narration, à l'esthétique et au langage de leur idée. Chacun des deux groupes est invité à sélectionner une paire d'archétypes sur laquelle il travaillera. Une série de questions d'orientation peut aider les groupes au cours de l'activité. Une fois les archétypes définis, les deux groupes s'essaient au dessin et à la fabrication de leur propre mascotte Grâce à la manipulation du papier mâché.
Débriefing	À partir de leur idée, les groupes développent leurs archétypes. La présence d'artisans expérimentés entre les deux groupes permet un échange de connaissances tout au long de la session. Les artisans ont l'occasion de partager leurs compétences en matière de papier mâché.

Manifeste

Objectif principal	Exprimer et traduire les principales valeurs de l'idée finale en un manifeste et un ensemble de principes partagés. Élaborer un message de communication puissant,
Durée de l'accord	00:05 minutes - séance d'information 02:00 heures - séance de travail
Outils usagés	Manifeste
Matériel et préparation (ce qui est nécessaire au formateur/facilitateur et aux participants pour réaliser l'exercice)	• Des diapositives ou d'autres supports pour les formateurs afin de présenter l'activité. • Des notes autocollantes ou du papier pour aider les participants à prendre des notes. • Magazines, cartes de couleur, colle, ciseaux.
Description de la session	Après avoir créé leur propre mascotte, les deux groupes sont invités à élaborer leur propre manifeste. Les participants sont initiés au concept d'affiche à l'aide d'une série de références historiques du monde de l'art. Les deux groupes utilisent la technique du collage pour créer leur propre affiche. Chaque affiche contient un slogan/message qui résume et transmet avec force les idées développées au cours de l'atelier.
Débriefing	Les groupes travaillent sur leurs manifestes en utilisant la technique du collage ; l'activité s'avère engageante et amusante.

Exposition en direct

Objectif principal	Présenter les résultats de l'atelier en mettant en valeur les différents résultats obtenus tout au long du processus. Reconstituer le travail effectué depuis l'analyse du contexte jusqu'à la génération et au développement d'idées.
Durée de l'accord	01 heure 15 minutes - séance de travail 00:25 minutes - session de partage
Outils usagés	Exposition en direct
Matériel et préparation (ce qui est nécessaire au formateur/facilitateur et aux participants pour réaliser l'exercice)	Matériel et résultats produits pendant l'ensemble de l'atelier.
Description de la session	Pour conclure l'atelier, les participants sont invités à préparer une petite exposition pour présenter Le travail réalisé tout au long de la formation. Chaque groupe choisit un représentant pour présenter son travail.
Débriefing	Cette activité permet aux participants de revenir sur le travail effectué les jours précédents et de lui donner un sens. L'exposition est un moment de conclusion et de célébration du projet.



Co-funded by
the European Union



PAPIER-PÂCHÉ MASTERS PATH

ERASMUS+ KA220 - PARTENARIATS DE COOPERATION VET DANS L'ENSEIGNEMENT ET LA FORMATION PROFESSIONNELS

Code du projet : 2021-1-FR01-KA220-VET-000025486

**Format de la formation :
PPM Pensée créative et apprentissage par
le travail artefacts en papier mâché**



Table des matières

INTRODUCTION.....	3
VISITES TECHNIQUES DANS LES ATELIERS DES MAÎTRES ARTISANS	4
L'IDÉATION GRAPHIQUE. INTRODUCTION À LA MODÉLISATION ET À L'OUTILLAGE DE BASE.	5
DISCUSSION DE GROUPE SUR LE MÉTIER D'ARTISAN	6
MOULAGE DE PIÈCES ET DE MOULES PRÉPARÉS POUR LE PAPIER MÂCHÉ	7
COLORATION ET FINITION DES OBJETS.....	8
PRÉSENTATION PUBLIQUE DES PARTICIPANTS ET CONCEPTION DE L'EXPOSITION	9
ASSEMBLÉE DE L'EXPOSITION D'ARTISANAT EN PAPIER MACHÈ	10



INTRODUCTION

Bienvenue au module B du format de formation Erasmus+ intitulé "PPM Creative Thinking and Work-Based Learning : Artefacts en papier mâché". Ce module est spécialement conçu pour offrir aux apprenants de l'enseignement et de la formation professionnels (EFP) une expérience d'apprentissage unique qui englobe divers aspects tels que l'analyse du contexte, la recherche et la formulation de problèmes, l'idéation et la génération de solutions, la pensée créative, le croquis et le dessin, tous centrés sur la fabrication et la production d'artefacts en papier mâché.

Au cours de ce module, les apprenants ont l'occasion d'acquérir des connaissances et de l'expérience auprès d'artisans qualifiés qui ont acquis de nouvelles compétences pédagogiques dans le domaine de la pensée créative et de l'apprentissage par le travail. Le rôle des artisans est de guider les apprenants dans un environnement de travail réel où ils jouent le rôle de formateurs. Cette expérience pratique permet aux apprenants de l'EFP d'appliquer les processus d'apprentissage spécifiques qu'ils ont acquis et de développer leurs capacités en matière d'analyse du contexte, de résolution de problèmes, d'idéation, de pensée créative et d'esquisse, en mettant l'accent sur la fabrication et la production d'objets en papier mâché.

L'objectif de ce module est de donner aux apprenants de l'EFP les compétences et les connaissances nécessaires pour maîtriser toutes les étapes du processus créatif impliqué dans la production d'artefacts en papier mâché. En s'immergeant dans cet environnement d'apprentissage unique, les participants acquièrent une compréhension approfondie du contexte, développent leurs compétences en matière de résolution de problèmes, génèrent des idées innovantes et affinent leurs capacités de réflexion créative.

Grâce à des exercices pratiques, des activités collaboratives et des conseils d'experts, les apprenants améliorent leurs techniques d'esquisse et de dessin, ce qui leur permet de communiquer efficacement leurs idées visuellement. Le but ultime de ce format de formation est de doter les apprenants de l'EFP de l'expertise nécessaire pour exceller dans le domaine des artefacts en papier mâché, ce qui leur permettra de transférer leurs connaissances à d'autres en tant que formateurs.

À l'issue de ces modules, les apprenants acquièrent une compréhension globale de l'ensemble du processus de production d'artefacts en papier mâché, depuis le développement du concept initial jusqu'à la réalisation de produits finis. Ils ne se contentent pas d'acquérir des compétences techniques, mais développent également un esprit créatif qui peut être appliqué à divers aspects de leur vie professionnelle.



DES VISITES TECHNIQUES DANS LES ATELIERS DES MAÎTRES ARTISANS	
Objectif principal	Permettre aux participants d'avoir un contact plus direct et réel avec les anciens métiers et de comprendre qu'ils peuvent être une source évidente d'opportunités d'emploi aujourd'hui.
Durée de l'accord	4 heures
Outils usagés	Les participants ont pu s'exercer "en direct" avec des maîtres artisans au prestige reconnu et s'approcher des outils de leurs anciens métiers.
Matériel et préparation	Il n'a pas été nécessaire de fournir du matériel spécifique pour ces visites techniques, mais le facilitateur était responsable de la rencontre ou de l'approche entre les participants et les maîtres artisans qui ont collaboré principalement à Montilla et également à Cordoue. Les participants ont également pu rencontrer les maîtres artisans, visualiser toutes leurs créations, s'exercer et leur poser des questions et des doutes.
Description de la session	Cette première session d'approche des métiers anciens s'est déroulée dans deux villes, Cordoue Capitale et Montilla. 1 Heure à Cordoue Capitale Ateliers - Atelier d'Artisanat Filigrana Califal en argent. Le maître artisan a réalisé une création "en direct" de l'élaboration d'un bijou en argent sous le regard attentif des participants qui l'ont couvert de questions et d'admiration. 3 heures à Montilla - Atelier de menuiserie de Joaquín Fera, Atelier de forge de Miguel Bellido, Atelier de boucherie de Joaquín Berral. Lors de ces trois ateliers à Montilla, les participants ont pu essayer différents outils dans les différents ateliers et même développer de petites pièces.
Résumé	Cette session initiale a également permis une interaction importante entre les participants et la population locale, puisque les trois artisans de Montilla appartenaient à l'"Asociación de Artesanos de Montilla", qui s'est pleinement mobilisée. Les participants ont eu une approche claire de l'artisanat des vieux métiers, ainsi que de la culture locale, et ont été surpris par les nombreuses possibilités qu'elle offre dans l'environnement d'aujourd'hui.

L'IDÉATION GRAPHIQUE. INTRODUCTION À LA MODÉLISATION ET À L'OUTILLAGE DE BASE.	
Objectif principal	Développer de manière individualisée l' idéation et la conception d'une pièce qui sera ensuite réalisée en papier mâché et s'initier aux techniques de modelage et de moulage .
Durée de l'accord	6 heures
Outils usagés	Outils utilisés pour le dessin, le modelage de l'argile et le modelage du plâtre. En outre, sur le plan méthodologique, ils ont lancé un <i>brainstorming</i> collectif, qui a abouti à l'élaboration de multiples esquisses sur les différentes idées à mettre en œuvre. Pour leur part, les formateurs ont joué un rôle très important en tant que provocateurs, déclencheurs et guides du processus d'idéation graphique.
Matériel et préparation	Matériel de dessin (crayons, marqueurs, papier...) Matériau pour le modelage (argile) Matériau pour l'estampage (plâtre) Les formateurs ont eu la lourde tâche d'enseigner aux participants, en si peu de temps, les techniques de modélisation et d'outillage, tout en créant une atmosphère créative, active et positive, très importante pour l'apprentissage, qui a permis d'obtenir des résultats importants en très peu de temps.
Description de la session	Proposition créative. Une proposition différente par participant, élaborée en trois phases différentes : 1ère phase - Idéation graphique : - Sous le thème de la conception d'une "faune onirique" pour un patio de Cordoue, les participants ont librement développé leur proposition, en dessinant, en faisant de nombreuses esquisses et en définissant finalement leur idée à travers un processus créatif qui a abouti à un dessin de la conception choisie de leurs pièces qu'ils ont ensuite partagé avec le reste des participants. 2e phase - Le modelage de l'argile : Une fois que chaque participant a conçu, sélectionné et dessiné le projet de la pièce à développer, le modelage de l'argile a eu lieu, en créant une maquette en argile de ce qui deviendrait plus tard la pièce en papier mâché. 3ème phase : Le moulage en plâtre : Enfin, le moulage de base, c'est-à-dire la réalisation d'un moule en plâtre de chaque objet créé pour le reproduire.
Résumé	Cette session a été très créative. Tous les participants ont pu mettre en œuvre leur imagination et, en même temps, leurs compétences en matière de modélisation et d'outillage. L'apprentissage a été renforcé par l'enthousiasme et la passion de créer quelque chose de différent individuellement mais qui, à la fin, faisait partie d'un "tout" qui serait la réalisation d'une exposition avec les créations ou les artefacts de tous les participants.

DISCUSSION DE GROUPE SUR LE MÉTIER D'ARTISAN	
Objectif principal	Proposer au groupe de participants des témoignages de maîtres artisans qui racontent leur vie professionnelle, depuis l'idée initiale de devenir artisan jusqu'à la création de leur propre atelier et, à partir de là, susciter une discussion de groupe sur la profession de l'artisan et d'autres sujets d'intérêt.
Durée de l'accord	2 heures
Outils usagés	Méthode de la discussion de groupe et méthode des cas.
Matériel et préparation	Aucun matériel spécifique n'est requis, si ce n'est une traduction simultanée. La disposition des chaises est circulaire, ce qui favorise l'interaction et l'interrelation entre les maîtres artisans invités et les participants à la formation. Les sujets de discussion sont également très intéressants, comme la question de savoir où se situe la limite entre l'art et l'artisanat. Ces discussions de groupe s'intercalaient dans le processus de création des pièces artisanales, pendant le "séchage des pièces d'argile" ou le "séchage des moules en plâtre".
Description de la session	La session s'est déroulée comme suit : - Tout d'abord, les maîtres artisans invités ont présenté leur expérience professionnelle. - Une série de questions a ensuite été posée par les participants à la formation. - Parallèlement, l'animateur a proposé des questions au groupe et des sujets de discussion, créant ainsi une atmosphère intéressante de réflexion et d'analyse.
Résumé	Cette session a été très motivante pour le groupe, car tout comme lors de la première session, ils ont pu visiter les ateliers de maîtres artisans de Montilla et de Cordoue, découvrir leur travail et même participer à des processus de co-crédation, lors de cette session, ils ont pu découvrir leur passionnante vie d'entrepreneur. Une chose très importante qui a été transmise au groupe est la grande demande qui existe aujourd'hui pour ces vieux métiers qui étaient devenus presque un "luxe". Tout cela découle du grand problème auquel ils sont confrontés, à savoir le "remplacement des générations".

MOULAGE DE PIÈCES ET DE MOULES PRÉPARÉS POUR LE PAPIER MÂCHÉ	
Objectif principal	Comprendre la procédure de moulage et de création de moules, ainsi que son application dans la technique du papier mâché.
Durée de l'accord	6 heures
Outils usagés	Les participants ont reçu tout le matériel et les outils nécessaires à la réalisation des pièces en papier mâché. Les formateurs ont fait un travail important d'enseignement, de suivi et de correction de la technique du papier mâché.
Matériel et préparation	Matériel indispensable pour cette session de la technique du papier mâché : - colle, pinceaux et papiers. Le formateur explique la technique du papier mâché, ses usages et ses utilités. En même temps, il explique le déroulement de l'exercice de cette session, qui consiste à couler les pièces et à coller le papier journal sur le moule sec. Le processus de sensibilisation mené par les formateurs, qui a permis de relier ce type d'artisanat à l'économie circulaire et durable, au recyclage et à la nature, a également été très important.
Description de la session	Utilisation de moules pour reproduire des objets en papier mâché. Alternatives à l'argile et au plâtre. Méthodes anciennes et modernes. La session se déroule en deux phases : 1ère phase : Tout d'abord, la pièce d'argile est vidée et le moule est prêt à recevoir le papier mâché. Phase 2 - Technique du papier mâché : Après le moulage correspondant, les moules sont prêts à recevoir le papier mâché, et les morceaux de papier journal sont collés au moule avec de la colle.
Résumé	Il s'agit d'une session caractérisée par la découverte de cette nouvelle technique du papier mâché, que la plupart des participants découvraient pour la première fois. Tous ont fait preuve d'un grand intérêt. Il a souligné la parfaite organisation des formateurs et des participants, ainsi que la collaboration entre les participants et l'envie de découvrir ce qu'ils ont créé, ce pour quoi ils devront attendre la prochaine session.

COLORATION ET FINITION DES OBJETS	
Objectif principal	Comprendre le cycle complet du processus créatif de la technique du papier mâché. L'importance de la finition et de la coloration des objets.
Durée de l'accord	6 heures
Outils usagés	Procédure créative d' expérimentation et de découverte .
Matériel et préparation	Matériel pour peindre les objets : aéroglyphes colorés, plastiques, cartons,... Préparation préalable guidée par les formateurs, concernant l'idée de la façon dont ils vont colorer leurs pièces. Étude de la couleur et de ses significations.
Description de la session	Coloration et finition d'objets en papier mâché. Préparation des objets à exposer en 2 phases : 1ère phase : Finition de la pièce en papier mâché : La pièce en papier mâché est retirée du moule en plâtre. - Elle est ensuite complétée par des éléments supplémentaires collectés à l'extérieur, tels que des branches, des bâtons, des filets métalliques, des cartons, etc. qui viendront enrichir l'œuvre, notamment au niveau des détails. 2e phase - Coloration : Une scène est construite à l'extérieur, fermée sur trois côtés par un grand carton et protégée par du plastique pour pouvoir appliquer la peinture à l'aérographe.
Résumé	Au début, il y a une certaine frustration lorsque la pièce est retirée du moule en plâtre, car elle est grise et, en principe, peu attrayante. Mais lorsque les participants commencent à colorier leur pièce, celle-ci prend vie et tout le monde est à nouveau enthousiaste. La session se termine par la production complète des 12 artefacts qui seront exposés à la fin de la formation Montilla.

PRÉSENTATION PUBLIQUE DES PARTICIPANTS ET CONCEPTION DE L'EXPOSITION	
Objectif principal	Comprendre l'importance de savoir raconter et exposer publiquement nos créations artisanales.
Durée de l'accord	4 heures
Outils usagés	Présentation orale publique et enregistrement de chacune des interventions des 12 participants à la formation. Construction de l'exposition "story" : "Création d'une faune onirique pour un patio cordouan". Tout au long des 5 jours de formation, les participants ont eu l'occasion de s'immerger dans la culture de Cordoue (sa musique, ses vins, son artisanat, sa langue, sa danse, ...) à travers des visites culturelles organisées dans des centres et des groupes d'intérêt. Tout cela a servi de source d'inspiration pour leurs créations et pour l'organisation de l'exposition finale qu'ils ont voulu dédier à leur ville d'accueil, Montilla (Córdoba). En tant que méthodologie, nous pouvons mettre l'accent sur un "processus créatif" qui se connecte à la culture locale, dans un développement "bottom-up" et sur l'importance du "territoire" avec ses propres valeurs dans les processus créatifs d'aujourd'hui.
Matériel et préparation	Caméra d'enregistrement et cour en cordoue authentique comme scène pour l'enregistrement des 12 témoignages de l'expérience vécue dans la Formation de Montilla par les différents artisans européens et surtout de ce qu'ils voulaient raconter avec leurs pièces auxquelles chacun d'entre eux a donné son propre titre. Les formateurs et le commissaire de l'exposition ont guidé l'ensemble du processus narratif et encouragé la participation de chacun des artisans.
Description de la session	La session commence par un partage des conclusions de la formation Montilla et la collecte d'une enquête (quantitative et qualitative) auprès des participants sur leur expérience. Ensuite, chaque participant fera une présentation orale publique pour expliquer la signification de son œuvre artisanale et ce qu'il a voulu exprimer. Nous vous rappelons que la pièce de chaque participant est différente. Enfin, une "histoire exposée" est construite entre tous les participants et les formateurs. L'idée initiale, qui était la création d'une <i>"faune de rêve pour une cour cordouane"</i>, prend vie grâce à la création d'animaux de rêve qui conquièrent la cour cordouane ou l'espace d'exposition de la Casa (musée) del Inca de Montilla.
Résumé	Cette session a été très enrichissante pour tous, tant pour les participants et les formateurs que pour les organisateurs, car ils ont pu voir le fruit de l'excellent travail réalisé pendant ces 5 jours. C'est aussi une séance de nerfs et d'émotions pour les participants, qui devront réaliser cette interview publique qui fait désormais partie de l'"exposition virtuelle" parallèle à l'exposition physique. En même temps, c'est aussi une session très créative parce que nous concevons l'emplacement des pièces dans l'espace d'exposition, l'éclairage, la décoration, les décors, ...

MONTAGE DE L'EXPOSITION D'ARTISANAT EN PAPIER MACHÉ	
Objectif principal	Découvrez la conception et le montage d'une exposition et l'importance de construire une histoire à travers chacune des pièces qui doivent s'harmoniser en tant qu'ensemble.
Durée de l'accord	4 heures
Outils usagés	Conception et montage de l'exposition finale qui a été ouverte pendant 15 jours, du 27 avril au 15 mai, dans l'espace d'exposition de la Casa del Inca à Montilla.
Matériel et préparation	Espace d'exposition : La Casa del Inca de Montilla (cour de Cordoue). Exposition virtuelle et physique qui a nécessité les deux types de supports et de médias pour sa réalisation. Matériaux : - En plus des pièces des participants, 12 au total, le matériel nécessaire à leur assemblage et à leur narration a été requis. - Matériel audiovisuel (écran, système de sonorisation, ...), - Mobilier : tables, chaises, - Matériel de montage : affiches, carton, fils de suspension, tissu, - Matériel académique : - Diplômes pour les participants. Pour les formateurs et le conservateur, il s'agissait d'une tâche importante de planification et d'organisation de l'espace d'exposition et du personnel chargé de s'en occuper pendant 15 jours. Par conséquent, la planification et le contrôle de l'exposition ont été des tâches très importantes dans cette phase finale.
Description de la session	Le montage de cette exposition a été réalisé en collaboration avec tous les participants, les formateurs et le commissaire de l'exposition. Les animaux oniriques sont suspendus à différentes hauteurs du plafond flottant et parcourent les murs du Patio de la Casa del Inca. Une fois les objets placés dans l'espace d'exposition, l'inauguration de l'exposition a eu lieu le 27 avril avec une large participation de la population locale et des groupes d'intérêt de la ville. L'inauguration de l'exposition a donc constitué un dialogue important et intéressant avec la population locale, la valorisation de l'artisanat et la promotion du projet "Papier Pâché Masters Path". En reconnaissance du travail accompli (30 heures) et des excellents résultats obtenus par les participants à la formation et à l'exposition, les autorités locales leur ont remis des diplômes. Il convient également de noter le large déploiement de médias ayant un impact significatif (télévision, radio, presse écrite et numérique, etc.).

Résumé	Ce fut sans aucun doute une session très émouvante qui s'est avérée être la "touche finale" d'un travail important réalisé par tous les participants, les formateurs et les organisateurs, qui a mis en évidence l'importance du "processus" et des "résultats". En tant que production finale ("résultats"), nous pouvons souligner non seulement la création de ces 12 artefacts par les participants, mais aussi et surtout l'important héritage en tant que matériel audiovisuel qui a été diffusé dans les réseaux sociaux et qui restera également localisé sur le site web du projet.
---------------	--

