



## **Améliorer l'employabilité des jeunes dans les industries culturelles et créatives**

Référence du projet : 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

### **Définition de la validation des connaissances** WP2/A6

Date d'émission : 10/11/2023

Auteur: : Karissa Hultgren

Organisation partenaire : DigiCult

## Historique de la révision

Version	Date	Auteur	Description	Action	Pages
1.0	26/09/2023	DIGICULT	[Création/Insert/	[C/I	4
2.0	28/10/2023	DIGICULT	[Création/Insertion/ Mise à jour	C/I/U	12
2.1	10/11/2023	DIGICULT	Insérer/ Mettre à jour	I/U	12

(\* Action : C = Création, I = Insertion, U = Mise à jour, R = Remplacement, D = Suppression

## Documents de référence

ID	Référence	Auteur	Titre
1.	KA220-YOU- E5F8B9DD	HESO	PROPOSITION D'EPICURIOUS
2.	WP2/A5	CONSORTIUM EPICURIOUS	MANUEL DE COMPÉTENCES ENTREPRENEURIALES

## Documents applicables

ID	Référence	Auteur	Titre
1.	WP2/A5	CONSORTIUM EPICURIOUS	MANUEL DE COMPÉTENCES ENTREPRENEURIALES

## Table des matières

1. Introduction .....	3
2. Validation des connaissances durant la formation physique .....	3
3. Validation des connaissances en ligne .....	3
4. Roue des compétences EPICURIOUS - Évaluation des centres d'intérêt .....	4
5. Instructions de notation .....	5
5.1 Formation en face à face .....	5
5.1.1 Musique thématique .....	6
5.1.2 Thème 2 Rédaction .....	7
5.1.3 Thème 3 : Artisanat .....	8
5.1.4 Thème 4 Arts visuels .....	9
5.1.5 Thème 5 Compétences et technologies numériques .....	10
5.1.6 Thème 6 Film et médias .....	11
5.2 Notation des formations en ligne .....	13
5.2.1 Musique thématique .....	13
5.2.2 Thème 2 Rédaction .....	14
5.2.3 Thème 3 : Artisanat .....	15
5.2.4 Thème 4 Arts visuels .....	15
5.2.5 Thème 5 Compétences et technologies numériques .....	17
5.2.6 Thème 6 Film et médias .....	18

## 1. Introduction

Le cadre de renforcement des compétences EPICURIOUS comprend 6 thèmes dans les domaines des industries culturelles et créatives (ICC). Chaque thème contient un manuel de compétences comprenant de la théorie et une évaluation, ainsi qu'un manuel de trucs et astuces avec des évaluations et des propositions de mise en œuvre d'ateliers pour permettre aux jeunes utilisateurs d'approfondir les compétences qu'ils ont acquises dans les ICC.

Dans le document suivant, nous analysons les méthodologies d'évaluation et d'attribution de l'acquisition de connaissances à ceux qui ont suivi le cadre de renforcement des compétences EPICURIOUS.

Le contenu de la formation peut être mis en œuvre dans le cadre de l'entraînement physique par les éducateurs de jeunesse. Il peut être hébergé en ligne sur plusieurs plateformes d'apprentissage en ligne puisqu'il est développé en tant que ressources éducatives libres.

C'est la raison pour laquelle le Manuel des compétences entrepreneuriales contient différents matériels destinés à soutenir les deux types de formation.

Un autre élément important est la validation des intérêts des apprenants qui vont participer au cours.

## 2. Validation des connaissances durant la formation physique

Au cours de la mise en œuvre physique, les apprenants seront évalués sur les connaissances acquises pour chaque thème qu'ils ont suivi, et un certificat leur sera attribué par l'éducateur/formateur de jeunes. Les formateurs sont encouragés à utiliser la plateforme Youth Pass pour attribuer électroniquement leurs certificats. <https://www.youthpass.eu/en/>

Chaque thème développé dans le manuel de compétences EPICURIOUS comporte une section consacrée à l'évaluation. Les éducateurs et les formateurs de jeunes doivent

- Instruire le sujet dans le cadre de la formation physique.
- Effectuer les 2 ateliers indiqués.
- Organiser une séance d'information après l'atelier.
- S'assurer que l'élève a effectué les exercices indiqués.
- Recueillir les réponses des apprenants en utilisant les questions ouvertes et en tenant compte des instructions ou des questions à choix multiples vrai/faux.

Le certificat de validation des acquis est délivré lorsque l'apprenant a obtenu une note de 60% dans chaque matière enseignée.

## 3. Validation des connaissances en ligne

Le contenu éducatif développé sera hébergé dans la roue des compétences EPICURIOUS afin de fournir une formation en ligne basée sur les préférences des utilisateurs. L'évaluation se fera par le biais de quiz utilisant les questions Vrai-Faux et à choix multiples. Pour que l'étudiant reçoive le badge par unité complétée, il devra obtenir 80% ou plus dans les quiz d'évaluation. Si un étudiant n'obtient pas 80 %, il est autorisé à repasser l'évaluation.

Pour avoir les meilleures chances de réussite, les étudiants doivent être encouragés à étudier tous les documents relatifs à leur sujet.

## 4. Roue des compétences EPICURIOUS - Évaluation des centres d'intérêt

La roue des compétences EPICURIOUS fournira aux utilisateurs une formation en ligne basée sur leurs préférences en répondant aux questions d'évaluation ci-dessous. Les utilisateurs doivent choisir les réponses de 1 à 5 en fonction de leurs intérêts. Les réponses de 1 à 5 correspondent aux réponses suivantes :

- 1. Pas du tout
- 2. Un peu
- 3. Modérément
- 4. Beaucoup
- 5. Extrêmement

### Thème 1 → Musique :

- 1. J'aime écouter de la musique et explorer différents styles musicaux.
- 2. Je suis intéressé par l'exploration de sites et de plateformes pour écouter ou créer de la musique.
- 3. J'aime m'exprimer en écoutant de la musique ou en composant une chanson.

### Thème 2 → Rédaction :

- 1. J'aime exprimer mes pensées et mes idées par écrit.
- 2. Lorsque je lis un livre, je suis souvent captivé par le pouvoir de persuasion de l'écriture.
- 3. Jouer avec la langue et les mots pour créer des images vivantes dans mes écrits est une compétence que je souhaite développer.

### Thème 3 → Artisanat :

- 1. J'apprécie le caractère unique et la touche personnelle que les objets faits à la main apportent à la vie de tous les jours.
- 2. Je suis curieuse des histoires et des traditions culturelles qui se cachent derrière les objets faits à la main et l'artisanat.
- 3. Je suis attirée par les activités créatives qui me permettent de m'exprimer à travers des créations pratiques.

## Thème 4 → Arts visuels :

1. Je suis impatient d'explorer et d'apprendre les différentes techniques artistiques, de la peinture traditionnelle à la création d'art numérique moderne.
2. L'analyse critique et l'interprétation des œuvres d'art sont pour moi très enrichissantes.
3. J'estime qu'il est important de connaître les aspects juridiques et éthiques du monde de l'art, en particulier en ce qui concerne les droits d'auteur et la vente d'œuvres d'art.

## Thème 5 → Compétences et technologies numériques :

1. Je souhaite maîtriser les logiciels de productivité pour le travail et l'usage personnel.
2. La sécurité en ligne et les pratiques de navigation sûres sont importantes pour moi.
3. Je trouve qu'il est utile d'en savoir plus sur l'optimisation des moteurs de recherche (SEO) et la publicité par paiement au clic (PPC).

## Thème 6 → Films et médias :

1. Je souhaite mieux comprendre les différents éléments nécessaires à la création d'un film
2. Je prête souvent attention aux choix de narration faits dans différents films.
3. J'apprécie la façon dont les éléments cinématographiques tels que le cadrage, l'éclairage, l'ingénierie du son et le montage sont appliqués dans les films pour mieux raconter l'histoire.

## 5. Instructions de notation

Voici une analyse de la notation et de l'attribution des certificats dans les formations physiques et en ligne.

### 5.1 Formation en face à face

**La présence physique** à la formation en face à face donnera **10 points** aux étudiants qui ont assisté à toutes les sessions de formation et effectué les exercices demandés par l'éducateur/formateur de jeunes.

#### Participation à un atelier de formation physique

Nous proposons qu'il y ait au moins 2 ateliers par thème. La participation à chaque atelier donnera 10 points à chaque stagiaire.

- Thème 1 Musique : 20 points maximum
- Thème 2 Rédaction : 20 points maximum
- Thème 3 Artisanat : 20 points maximum
- Thème 4 Arts visuels : 20 points maximum
- Thème 5 : Compétences et technologies numériques : 20 points maximum
- Thème 6 Film et médias : 20 points maximum

## Questions d'évaluation

Évaluation par des questions ouvertes : 10 points max **OU** Évaluation par des questions vrai-faux ou à choix multiples : 10 points maximum

**Notation totale 40 points par sujet.**

En comptant le **taux de réussite de 60%**, l'utilisateur devra obtenir **24 points sur 40** pour réussir et recevoir le certificat. Cette notation s'applique à chaque module thématique développé et mis en œuvre par le formateur.

### 5.1.1 Musique thématique

#### Vrai-faux et choix multiple (Total des points 10)

1. Vrai ou **faux** : La musicalité se réfère uniquement à la capacité de jouer efficacement d'un instrument de musique. **(1 point)**
2. Laquelle des étapes suivantes est une partie essentielle de la composition musicale ? **(2 points)**
  - A) Créer une présence scénique élaborée pour les représentations en direct.
  - B) Se concentrer exclusivement sur les paroles et la mélodie sans tenir compte de l'harmonie ou du rythme.
  - C) Accepter l'expérimentation et l'adaptation en fonction du retour d'information.**
  - D) Ignorer les considérations relatives aux droits d'auteur et aux licences lors de la commercialisation de la musique.
3. Quel terme désigne la vitesse à laquelle un morceau de musique est joué ? **(2 points)**
  - A) Timbre **B) Tempo** C) Dynamique D) Rythme
4. Lequel des termes suivants décrit l'intensité ou la douceur d'un passage musical ? **(2 points)**
  - A) Hauteur B) Harmonie **C) Dynamique** D) Mélodie
5. Le terme "contrepoint" désigne la technique consistant à combiner deux ou plusieurs lignes mélodiques de manière à ce qu'elles établissent une relation harmonique tout en conservant leur individualité. **Vrai** ou **Faux (1 point)**
6. La justesse parfaite et la justesse relative sont deux compétences différentes utilisées en musique, la justesse parfaite étant plus courante chez les musiciens. Vrai ou **Faux (1 point)**
7. En musique, le terme "staccato" fait référence à un style de jeu fluide et cohérent, où chaque note s'enchaîne sans heurt à la suivante. Vrai ou **Faux (1 point)**

### Questions ouvertes Total des points (10 points au total)

Décrivez brièvement les différences entre la musique classique et le jazz. Expliquez en quoi elles ont toutes deux été influentes. **Les réponses des élèves doivent inclure une brève définition de la musique classique et de la musique de jazz, ainsi qu'un texte du type : "Ils ont tous deux été influents en inspirant de nouveaux genres et types de musique" (4 points).**

Discutez de la musicalité d'un morceau de musique de votre choix. Quelles sont les émotions qui se dégagent de la musique ? Ces émotions sont-elles influencées par la personne qui joue le morceau ? **Les élèves doivent se référer à un morceau de musique. Ils doivent indiquer comment le rythme et la mélodie influencent le morceau. Pour la deuxième partie de la question, les élèves doivent répondre "oui" et ajouter des détails supplémentaires liés à la compétence de l'interprète, aux émotions de l'interprète et/ou au temps passé à répéter le morceau. (4 points)**

Quels sont les défis auxquels vous avez été confronté dans votre développement musical et votre carrière ? **Les étudiants doivent se concentrer sur les défis spécifiques auxquels ils ont été confrontés. Il peut s'agir de la recherche d'un style, de la promotion et de la publicité, de la pratique, de la disponibilité et de la recherche d'un public. Etc. (2 points)**

#### 5.1.2 Thème 2 Ecriture

##### Vrai-faux et choix multiple (Total des points 10)

1. Vrai ou **faux** : L'écriture créative est uniquement une question d'expression personnelle et ne nécessite aucune compréhension des techniques littéraires. **(1 point)**
2. **Vrai** ou faux : Dans l'écriture d'un scénario, la structure en trois actes comprend la mise en place, la confrontation et la résolution. **(1 point)**
3. Vrai ou **faux** : La poésie se concentre principalement sur un langage direct et une narration. **(1 point)**
4. Vrai ou **faux** : La narration à la troisième personne donne une vision étroite des événements, ce qui limite la compréhension de l'histoire par le lecteur. **(1 point)**
5. Quel est l'objectif principal du décor dans la création littéraire ? **(2 points)**
  - A. Établir la date et l'heure de l'histoire.
  - B. Fournir une description détaillée des personnages principaux.
  - C. Créer une atmosphère, une ambiance et un lieu.**
  - D. Introduire le conflit central du récit.
- 6) En quoi consiste principalement l'écriture non romanesque ? **(2 points)**
  - A) Créer des histoires fictives.
  - B) Partager des expériences, des idées et des connaissances réelles.**
  - C) Créer des mondes mythiques et fantastiques.
  - D) Créer de la tension et du suspense.
- 7) Quel est l'objectif principal des genres science-fiction et fantastique ? **(2 points)**



- A) La représentation réaliste de la vie quotidienne.
- B) L'exploration de relations humaines complexes
- C) Des mondes illimités dotés de technologies futuristes et de créatures mythiques.**
- D) Événements historiques.

### Questions ouvertes

Décrivez en quoi le style d'écriture diffère entre un roman policier et un roman d'amour. Fournissez des exemples spécifiques de chaque genre pour étayer votre explication.

Discutez de l'importance du développement des personnages dans la création littéraire. Quel est son impact sur l'engagement du lecteur dans l'histoire ? Donnez un exemple de transformation d'un personnage tiré d'un livre ou d'un film connu.

Partagez votre point de vue sur les avantages et les défis liés à l'utilisation des médias sociaux comme plateforme de promotion de la création littéraire. Comment les écrivains peuvent-ils relever efficacement ces défis tout en s'engageant auprès de leur public ?

### 5.1.3 Thème 3 : Artisanat

#### Vrai-faux et choix multiple (Total des points 10)

Veillez indiquer Vrai ou Faux pour chaque question :

**Vrai** ou faux : L'artisanat s'inspire désormais de la culture et de l'histoire de chaque pays (2 points)

**Vrai** ou faux : L'artisanat peut être meilleur pour l'environnement que d'autres alternatives (2 points)

**Vrai** ou **faux** : L'artisanat augmente le gaspillage d'énergie et a une empreinte carbone plus élevée (2 points)

**Vrai** ou faux : Les produits textiles en laine ont tendance à être lavés moins souvent et à des températures plus basses, ce qui a un impact moindre sur l'environnement (2 points)

**Vrai** ou **faux** : Les ustensiles de cuisine en bois sont toxiques comme le plastique (2 points)

### Questions ouvertes

Le travail du bois est-il bon pour l'environnement ? Veuillez expliquer votre réponse (3,5 points)

Qu'est-ce qu'un vêtement durable et comment décririez-vous une entreprise de ce type ? (3,5 points)

Quels aliments faits maison pourriez-vous produire pour créer une entreprise ? Expliquez votre réponse (3 points)

### 5.1.4 Thème 4 Arts visuels

#### Vrai-faux et choix multiple (Total des points 10)

1. Quel principe de conception est le plus directement associé au guidage de l'œil du spectateur à travers l'œuvre d'art et à la création d'un sentiment de mouvement ? **(2 points)**

- A) Solde
- B) Accentuation
- C) Mouvement**
- D) Variété

2. Qu'est-ce qui caractérise l'art de la performance ? **(2 points)**

- A) La création de formes tridimensionnelles à l'aide de matériaux tels que l'argile ou le métal.
- B) Capturer des scènes visuelles à l'aide d'un appareil photo ou d'un équipement photographique
- C) Transfert d'encre d'une surface préparée sur du papier ou d'autres matériaux
- D) Artistes utilisant leur corps ou leurs actions pour créer des performances en direct, souvent visuelles.**

3. Dans le contexte de la critique d'art, quel aspect est crucial pour déterminer la réaction émotionnelle du spectateur à une œuvre d'art et est lié à l'utilisation de la couleur dans l'œuvre d'art ? **(2 points)**

- A) Compétences techniques
- B) Impact émotionnel**
- C) Analyse contextuelle
- D) Innovation technique

4. Quel facteur n'est PAS généralement pris en compte lors de l'évaluation d'une œuvre d'art sur le marché des arts visuels ? **(2 points)**

- A) La palette de couleurs utilisée dans l'œuvre d'art**
- B) L'importance historique et culturelle de l'œuvre
- C) La rareté et l'état de l'œuvre d'art
- D) La notoriété de l'artiste et la provenance de l'œuvre d'art

5. Lequel des éléments suivants N'EST PAS généralement inclus dans les accords juridiques que l'on trouve couramment dans le secteur des arts visuels ? **(2 points)**

- A) Accords de consignation entre artistes et galeries
- B) Procédures d'enregistrement des droits d'auteur

C) Contrats de vente et accords de commission

## D) Lignes directrices pour une utilisation durable des matériaux dans la production d'œuvres d'art

### 6.2.2 Réponses

1:C - Le mouvement est le principe qui conduit l'œil du spectateur autour de l'œuvre d'art, créant un flux visuel et un sentiment de mouvement, ce qui est directement indiqué dans le texte fourni.

2:D - L'art de la performance se caractérise par le fait que les artistes utilisent leur corps ou leurs actions pour créer des spectacles en direct, qui intègrent souvent des éléments visuels et éventuellement d'autres médias tels que la vidéo ou le son.

3:B - L'impact émotionnel d'une œuvre d'art, qui peut être influencé de manière significative par l'utilisation de la couleur, est un aspect clé de la critique d'art. Cette réponse émotionnelle est subjective mais essentielle pour comprendre comment une œuvre d'art affecte ses spectateurs.

4:A - Si la rareté, l'état, l'importance historique et culturelle, la notoriété de l'artiste et la provenance sont des éléments cruciaux dans l'évaluation d'une œuvre d'art, la palette de couleurs utilisée n'est généralement pas un facteur essentiel dans la détermination de sa valeur marchande.

5:D - Alors que les accords de consignation, l'enregistrement des droits d'auteur et les contrats de vente sont des accords juridiques standard dans le secteur des arts visuels, les lignes directrices relatives à l'utilisation durable des matériaux, bien qu'importantes, ne font généralement pas partie de ces contrats juridiques. Elles relèvent davantage de considérations éthiques et de pratiques environnementales.

## 5.1.5 Thème 5 Compétences et technologies numériques

### Vrai-faux et choix multiple (Total des points 10)

1.Vrai ou **faux** : L'optimisation des moteurs de recherche (SEO) n'est pertinente que pour les grandes entreprises et non pour les créateurs de contenu individuels. **(0,5 points)**

2.Vrai ou **faux** : L'utilisation du même mot de passe pour plusieurs comptes en ligne est une bonne pratique pour faciliter la mémorisation. **(0,5 points)**

3.Vrai ou **faux** : Les plateformes de médias sociaux comme Facebook et Twitter ne sont utiles que pour un usage personnel et n'ont aucun rôle à jouer dans l'image de marque professionnelle. **(0,5 points)**

4.**Vrai** ou faux : L'authentification à deux facteurs offre un niveau de sécurité supplémentaire par rapport à un simple mot de passe. **(0,5 points)**

5.**Vrai** ou faux : Les coûts de la publicité au paiement par clic (PPC) sont encourus chaque fois qu'un internaute clique sur votre annonce, qu'il effectue ou non un achat. **(0,5 points)**

## Questions à choix multiples

1. Lequel des éléments suivants N'EST PAS un outil de productivité courant ? (1 point)

- A. Microsoft Word
- B. Google Sheets
- C. **Spotify**
- D. Slack

2. Quel est l'objectif principal de l'email marketing ? (2 points)

- A. Envoyer le plus grand nombre d'e-mails possible
- B. **S'engager auprès d'un public et obtenir des conversions**
- C. Pour collecter des adresses électroniques
- D. Tester le filtre anti-spam

3. Lequel des éléments suivants est une menace courante pour la sécurité en ligne ? (1,5 points)

- A. **L'hameçonnage**
- B. La pêche
- C. La pensée magique
- D. Navigation sécurisée

4. Que recouvre le terme « culture numérique » ? (2 points)

- A. Uniquement la capacité à utiliser les outils Microsoft Office
- B. **La capacité de trouver, d'évaluer et de créer des informations à l'aide de la technologie numérique**
- C. La capacité à écrire du code
- D. La capacité à réparer du matériel

5. Parmi les plates-formes suivantes, laquelle est principalement utilisée pour la mise en réseau professionnelle ? (1 point)

- A. Instagram
- B. **LinkedIn**
- C. Snapchat
- D. TikTok

### 5.1.6 Thème 6 Film et médias

#### Vrai-faux et choix multiple (Total des points 10)

**Vrai** ou faux : L'invention du Cinématographe par les frères Lumière marque la naissance du cinéma en tant que média de masse. (0,5 point)

**Vrai** ou faux : La science-fiction explore des concepts futuristes, examinant souvent des questions scientifiques et sociales et dépassant les limites de la réalité. (0,5 point)

**Vrai** ou faux : Les médias sont souvent le reflet des valeurs et des préoccupations de la société dont ils sont issus. (0,5 point)

**Vrai** ou **faux** : La représentation des rôles de genre dans les films et les médias est restée inchangée au fil des ans. (0,5 point)

**Vrai** ou **faux** : Le cinéma et les médias ont peu ou pas d'impact sur l'opinion publique ou les valeurs sociétales. (0,5 point)

### Questions multiples

Quel est l'objectif principal de la phase de post-production dans la réalisation d'un film **(2 points)** ?

- a) L'écriture de scénarios
- b) Capturer des images pendant le tournage
- c) Montage et peaufinage des séquences**
- d) Casting des acteurs

Quel genre explore typiquement des concepts futuristes et repousse souvent les limites de l'imagination ? **(1,5 points)**

- a) Drame
- b) Science-fiction**
- c) Comédie romantique
- d) Mystère

Quel genre de film est connu pour son humour et sa comédie physique exagérée, souvent caractérisée par des éléments de slapstick ? **(1,5 points)**

- a) L'horreur
- b) Comédie**
- c) Science-fiction
- d) Action-aventure

Laquelle des techniques suivantes est utilisée en cinématographie pour créer des ambiances différentes, révéler des traits de caractère et diriger l'attention du public ? **(2,5 points)**

- a) Dialogue
- b) Angles et mouvements de caméra**
- c) Composition musicale
- d) Techniques d'éclairage

### Questions ouvertes

1. Quelles sont les trois étapes du processus de production dans le domaine du cinéma et des médias ? Fournissez une brève analyse **(3 points)**
  - Préproduction
  - Production
  - Post-production



2. Selon vous, comment la représentation du genre, de la race et de la diversité dans les films et les médias a-t-elle évolué et quel impact a-t-elle eu sur les attitudes et les valeurs de la société ? **(3 points)**

Exemple : À mon avis, la représentation du genre, de la race et de la diversité dans les films et les médias a évolué de manière significative au fil du temps, reflétant et influençant les attitudes et les valeurs de la société de plusieurs manières.

Représentation des sexes, évolution de la représentation raciale et ethnique, diversité derrière la caméra, défis et questions d'actualité, etc.

3. Pouvez-vous donner des exemples de films ou de contenus médiatiques qui, selon vous, ont eu une influence significative sur l'opinion publique ou le discours politique ? Comment ont-ils réussi à exercer cette influence ? **(4 points)**

## 5.2 Notation des formations en ligne

Pour chaque module thématique développé, la lecture de la théorie et l'exécution de l'évaluation en ligne via des questions de type Vrai/Faux ou Choix multiple sont nécessaires.

**Une fois que l'utilisateur a lu la théorie, cette partie est automatiquement marquée comme étant terminée. Dans les formations en ligne, nous comptons sur un taux de réussite de 80 % pour chaque questionnaire d'évaluation.**

**L'utilisateur doit obtenir 8 sur 10 au quiz.**

### 5.2.1 Musique thématique

#### **Vrai-faux et choix multiples (Total des points 10)**

1. Vrai ou **faux** : La musicalité se réfère uniquement à la capacité de jouer efficacement d'un instrument de musique. **(1 point)**
2. Laquelle des étapes suivantes est une partie essentielle de la composition musicale ? **(2 points)**
  - A) Créer une présence scénique élaborée pour les représentations en direct.
  - B) Se concentrer exclusivement sur les paroles et la mélodie sans tenir compte de l'harmonie ou du rythme.
  - C) Accepter l'expérimentation et l'adaptation en fonction du retour d'information.**
  - D) Ignorer les considérations relatives aux droits d'auteur et aux licences lors de la commercialisation de la musique.
3. Quel terme désigne la vitesse à laquelle un morceau de musique est joué ? **(2 points)**
  - A) Timbre **B) Tempo** C) Dynamique D) Rythme
4. Lequel des termes suivants décrit l'intensité ou la douceur d'un passage musical ? **(2 points)**
  - A) Hauteur B) Harmonie **C) Dynamique** D) Mélodie

5. **Vrai** ou **faux** : Le terme "contrepoint" désigne la technique consistant à combiner deux ou plusieurs lignes mélodiques de manière à ce qu'elles établissent une relation harmonique tout en conservant leur individualité. **(1 point)**

6. **Vrai** ou **faux** : La justesse parfaite et la justesse relative sont deux compétences différentes utilisées en musique, la justesse parfaite étant plus courante chez les musiciens. **(1 point)**

7. **Vrai** ou **faux** : En musique, le terme "staccato" fait référence à un style de jeu fluide et cohérent, où chaque note s'enchaîne sans heurt à la suivante. **(1 point)**

### 5.2.2 Thème 2 Rédaction

#### **Vrai-faux et choix multiples (Total des points 10)**

1. **Vrai** ou **faux** : L'écriture créative est uniquement une question d'expression personnelle et ne nécessite aucune compréhension des techniques littéraires. **(1 point)**

2. **Vrai** ou **faux** : Dans l'écriture d'un scénario, la structure en trois actes comprend la mise en place, la confrontation et la résolution. **(1 point)**

3. **Vrai** ou **faux** : La poésie se concentre principalement sur un langage direct et une narration. **(1 point)**

4. **Vrai** ou **faux** : La narration à la troisième personne donne une vision étroite des événements, ce qui limite la compréhension de l'histoire par le lecteur. **(1 point)**

5. Quel est l'objectif principal du décor dans la création littéraire ? **(2 points)**

- a) Établir la date et l'heure de l'histoire.
- b) Fournir une description détaillée des personnages principaux.
- c) Créer un sentiment d'atmosphère, d'ambiance et de lieu.**
- d) Introduire le conflit central du récit.

6. en quoi consiste principalement l'écriture de non-fiction ? **(2 points)**

- a) Créer des histoires fictives.
- b) Partager des expériences réelles, des points de vue et des connaissances.**
- c) Créer des mondes mythiques et fantastiques.
- d) Créer de la tension et du suspense.

7. Quel est l'objectif principal des genres science-fiction et fantastique ? **(2 points)**

- a) Des représentations réalistes de la vie quotidienne.
- b) Explorer les relations humaines complexes
- c) Des mondes sans frontières avec des technologies futuristes et des créatures mythiques.**
- d) Les événements historiques.

### 5.2.3 Thème 3 : Artisanat

#### Vrai-faux et choix multiples (Total des points 10)

1. **Vrai** ou faux : L'artisanat s'inspire désormais de la culture et de l'histoire de chaque pays (2 points).
2. **Vrai** ou faux : L'artisanat peut être plus respectueux de l'environnement que d'autres solutions (2 points).
3. Vrai ou **faux** : L'artisanat augmente le gaspillage d'énergie et a une empreinte carbone plus élevée (2 points).
4. **Vrai** ou faux : Les produits textiles en laine ont tendance à être lavés moins souvent et à des températures plus basses, ce qui a un impact moindre sur l'environnement (2 points).
5. Vrai ou **faux** : Les ustensiles de cuisine en bois sont toxiques comme le plastique (2 points).

### 5.2.4 Thème 4 Arts visuels

#### Vrai-faux et choix multiples (Total des points 10)

1. Quel principe de conception est le plus directement associé au guidage de l'œil du spectateur à travers l'œuvre d'art et à la création d'un sentiment de mouvement ? (2 points)

- A) Solde
- B) Accentuation
- C) Mouvement**
- D) Variété

2. Qu'est-ce qui caractérise l'art de la performance ? (2 points)

- A) La création de formes tridimensionnelles à l'aide de matériaux tels que l'argile ou le métal.
- B) Capturer des scènes visuelles à l'aide d'un appareil photo ou d'un équipement photographique
- C) Transfert d'encre d'une surface préparée sur du papier ou d'autres matériaux
- D) Artistes utilisant leur corps ou leurs actions pour créer des performances en direct, souvent visuelles.**

3. Dans le contexte de la critique d'art, quel aspect est crucial pour déterminer comment le spectateur réagit émotionnellement à une œuvre d'art et est lié à l'utilisation de la couleur dans l'œuvre d'art ? (2 points)

- A) Compétences techniques
- B) Impact émotionnel**
- C) Analyse contextuelle
- D) Innovation technique



4. Quel facteur n'est PAS généralement pris en compte lors de l'évaluation d'une œuvre d'art sur le marché des arts visuels ? (2 points)

**A) La palette de couleurs utilisée dans l'œuvre d'art**

B) L'importance historique et culturelle de l'œuvre

C) La rareté et l'état de l'œuvre d'art

D) La notoriété de l'artiste et la provenance de l'œuvre d'art

5. Lequel des éléments suivants N'EST PAS généralement inclus dans les accords juridiques que l'on trouve couramment dans le secteur des arts visuels ? (2 points)

A) Accords de consignation entre artistes et galeries

B) Procédures d'enregistrement des droits d'auteur

C) Contrats de vente et accords de commission

**D) Lignes directrices pour une utilisation durable des matériaux dans la production d'œuvres d'art**

### 6.2.2 Réponses

1:C - Le mouvement est le principe qui conduit l'œil du spectateur autour de l'œuvre d'art, créant un flux visuel et un sentiment de mouvement, ce qui est directement indiqué dans le texte fourni.

2:D - L'art de la performance se caractérise par le fait que les artistes utilisent leur corps ou leurs actions pour créer des spectacles en direct, qui intègrent souvent des éléments visuels et éventuellement d'autres médias tels que la vidéo ou le son.

3:B - L'impact émotionnel d'une œuvre d'art, qui peut être influencé de manière significative par l'utilisation de la couleur, est un aspect clé de la critique d'art. Cette réponse émotionnelle est subjective mais essentielle pour comprendre comment une œuvre d'art affecte ses spectateurs.

4:A - Si la rareté, l'état, l'importance historique et culturelle, la notoriété de l'artiste et la provenance sont des éléments cruciaux dans l'évaluation d'une œuvre d'art, la palette de couleurs utilisée n'est généralement pas un facteur essentiel dans la détermination de sa valeur marchande.

5:D - Alors que les accords de consignation, l'enregistrement des droits d'auteur et les contrats de vente sont des accords juridiques standard dans le secteur des arts visuels, les lignes directrices relatives à l'utilisation durable des matériaux, bien qu'importantes, ne font généralement pas partie de ces contrats juridiques. Elles relèvent davantage de considérations éthiques et de pratiques environnementales.

## 5.2.5 Thème 5 Compétences et technologies numériques

### Vrai-faux et choix multiples (Total des points 10)

1. Vrai ou **faux** : L'optimisation des moteurs de recherche (SEO) n'est pertinente que pour les grandes entreprises et non pour les créateurs de contenu individuels. **(0,5 points)**
2. Vrai ou **faux** : L'utilisation du même mot de passe pour plusieurs comptes en ligne est une bonne pratique pour faciliter la mémorisation. **(0,5 points)**
3. Vrai ou **faux** : Les plateformes de médias sociaux comme Facebook et Twitter ne sont utiles que pour un usage personnel et n'ont aucun rôle à jouer dans l'image de marque professionnelle. **(0,5 points)**
4. **Vrai** ou faux : L'authentification à deux facteurs offre un niveau de sécurité supplémentaire par rapport à un simple mot de passe. **(0,5 points)**
5. **Vrai** ou faux : Les coûts de la publicité au paiement par clic (PPC) sont encourus chaque fois qu'un internaute clique sur votre annonce, qu'il effectue ou non un achat. **(0,5 points)**

### Questions à choix multiples

1. Lequel des éléments suivants N'EST PAS un outil de productivité courant ? **(1 point)**  
A) Microsoft Word  
B) Google Sheets  
C) **Spotify**  
D) Slack
2. Quel est l'objectif principal de l'email marketing ? **(2 points)**  
A) Envoyer le plus grand nombre d'e-mails possible  
B) **S'engager auprès d'un public et obtenir des conversions**  
C) Pour collecter des adresses électroniques  
D) Tester le filtre anti-spam
3. Lequel des éléments suivants est une menace courante pour la sécurité en ligne ? **(1,5 points)**  
A) **L'hameçonnage**  
B) La pêche  
C) La pensée magique  
D) Navigation sécurisée
4. Que recouvre le terme « culture numérique » ? **(2 points)**  
A) Uniquement la capacité à utiliser les outils Microsoft Office  
B) **La capacité de trouver, d'évaluer et de créer des informations à l'aide de la technologie numérique**  
C) La capacité à écrire du code  
D) La capacité à réparer du matériel

5. Parmi les plates-formes suivantes, laquelle est principalement utilisée pour la mise en réseau professionnelle ? **(1 point)**

- A) Instagram
- B) LinkedIn**
- C) Snapchat
- D) TikTok

### 5.2.6 Thème 6 Film et médias

#### Vrai-faux et choix multiples (Total des points 10)

**Vrai** ou faux : L'invention du Cinématographe par les frères Lumière marque la naissance du cinéma en tant que média de masse. **(0,5 point)**

**Vrai** ou faux : La science-fiction explore des concepts futuristes, examinant souvent des questions scientifiques et sociales et dépassant les limites de la réalité. **(0,5 point)**

**Vrai** ou faux : Les médias sont souvent le reflet des valeurs et des préoccupations de la société dont ils sont issus. **(0,5 point)**

Vrai ou **faux** : La représentation des rôles de genre dans les films et les médias est restée inchangée au fil des ans. **(0,5 point)**

Vrai ou **faux** : Le cinéma et les médias ont peu ou pas d'impact sur l'opinion publique ou les valeurs sociétales. **(0,5 point)**

#### Questions multiples

Quel est l'objectif principal de la phase de post-production dans la réalisation d'un film **(2 points)** ?

- a) L'écriture de scénarios
- b) Capturer des images pendant le tournage
- c) Montage et peaufinage des séquences**
- d) Casting des acteurs

Quel genre explore typiquement des concepts futuristes et repousse souvent les limites de l'imagination ? **(1,5 points)**

- a) Drame
- b) Science-fiction**
- c) Comédie romantique
- d) Mystère

Quel genre de film est connu pour son humour et sa comédie physique exagérée, souvent caractérisée par des éléments de slapstick ? **(1,5 points)**

- a) L'horreur
- b) Comédie**

- c) Science-fiction
- d) Action-aventure

Laquelle des techniques suivantes est utilisée en cinématographie pour créer des ambiances différentes, révéler des traits de caractère et diriger l'attention du public ? **(2,5 points)**

- a) Dialogue
- b) Angles et mouvements de caméra**
- c) Composition musicale
- d) Techniques d'éclairage