

RAPPORT FINAL ERASMUS +

Contexte : Pourquoi avez-vous postulé pour ce projet ? Quels ont été les besoins auxquels vous avez répondu ? *

Nous avons postulé à ce projet, motivés par le souhait d'apporter une innovation indispensable dans le secteur de la musique live et de l'éducation musicale. À cette fin, nous développerons et testerons une méthodologie de formation visant à améliorer les aptitudes et compétences numériques des étudiants de l'enseignement supérieur et des professionnels de la musique live. Avec ce projet, nous répondrons aux cinq besoins suivants.

- Le secteur de la musique live est confronté à une transition numérique et doit faire face à de nouveaux groupes cibles, à des habitudes de consommation en évolution rapide avec une demande de consommation numérique et d'expériences multisensorielles.
- Les compétences numériques ne sont pas encore bien intégrées dans les programmes d'enseignement supérieur : les étudiants qui aspirent à travailler dans le secteur de la musique live ne bénéficient pas de l'apprentissage, des pratiques, des méthodes et des outils numériques appropriés.
- Les mêmes programmes d'enseignement supérieur n'intègrent pas encore pleinement une approche transdisciplinaire.
- L'apprentissage par le travail n'est toujours pas une pratique courante dans les établissements d'enseignement supérieur/universités, alors qu'il est bénéfique pour les étudiants qui peuvent acquérir une expérience plus pratique.
- Les différents systèmes nationaux d'enseignement musical supérieur ne sont actuellement pas encore bien connectés, ce qui entrave l'apprentissage et l'échange de pratiques transfrontaliers.

Objectifs : Que souhaitez-vous réaliser en mettant en œuvre le projet ? *

Notre projet répond au besoin d'innovation et surtout au défi de la numérisation dans le secteur de la musique live, accéléré par la pandémie de COVID-19. Notre projet rassemblera des étudiants et des professionnels du secteur de la musique live pour se former aux compétences numériques, augmentant ainsi la résilience face au virage numérique et ajoutant de la valeur pour une carrière durable.

En outre, notre projet s'appuiera sur une approche interdisciplinaire des performances musicales live, reliant différentes disciplines de l'écosystème musical.

Ainsi, nos cinq objectifs de projet sont :

- 1 Établir un partenariat stratégique pour développer et tester une méthodologie de formation.
- 2 Renforcer les collaborations interdisciplinaires entre les établissements d'enseignement supérieur et le secteur de la musique live dans 4 pays européens.

3 Fournir un cas de test pour une collaboration en matière d'apprentissage par le travail.

4 Fournir des conseils pratiques aux étudiants de l'enseignement supérieur et aux professionnels de la musique live dans le développement des compétences numériques.

5 Mesurer l'efficacité de cette méthodologie de formation sur l'amélioration des compétences des étudiants.

Mise en œuvre : Quelles activités avez-vous mises en œuvre dans votre projet ? *

Sélection des participants à la formation transnationale TEDMA :

Lors de la phase de préparation, le consortium a travaillé ensemble pour lancer un appel à candidatures pour sélectionner les participants internationaux à la formation. La sélection a été interne (au sein du personnel/étudiants des organisations partenaires) et externe (au sein des universités associées).

Chaque organisation a sélectionné 10 apprenants (étudiants/professionnels) et 2 formateurs (qui ont participé au développement du programme de formation TEDMA).

Résultat du projet 1-L'Académie européenne de musique numérique : besoins et perspectives en Europe :

Après une première réunion de lancement transnationale, les partenaires du projet ont mené une recherche documentaire nationale pour évaluer les compétences numériques qui manquent actuellement aux étudiants qui travailleront dans le secteur de la musique live et comment celles-ci manquent dans les programmes des établissements d'enseignement supérieur. Les partenaires ont évalué les compétences des étudiants avant, pendant et après les activités du projet (voir résultat du projet 1). Les résultats préliminaires ont été utilisés pour développer le programme de formation TEDMA (voir résultat du projet 2).

Les résultats finaux ont été utilisés pour évaluer la méthodologie du projet et voir comment celle-ci a contribué à la réalisation des objectifs. La recherche documentaire et les résultats pré et post-évaluation sont rassemblés dans le rapport européen.

Résultat du projet 2- Le dispositif de formation TEDMA :

Selon les résultats de la recherche documentaire, les partenaires ont élaboré un programme de formation qui couvre les besoins mis en évidence par la recherche. Il visait à valoriser les compétences numériques et transversales des participants, contribuant ainsi à leur expérience professionnelle dans le secteur de la musique live.

Il a été utilisé aussi bien lors de l'activité de formation internationale que lors de la préparation des 4 événements multiplicateurs TEDMA.

Formation transnationale TEDMA :

La formation transnationale a rassemblé 60 apprenants (étudiants et professionnels) et 14 formateurs en Allemagne. Ils connaissaient le dispositif de formation développé (résultat 2 du projet). Cette formation visait à renforcer les compétences numériques des étudiants et des professionnels de plusieurs disciplines du secteur de la musique live.

Événements multiplicateurs :

1 événement a été organisé dans chaque pays participant pour élargir la visibilité des résultats de notre projet. Les compétences nouvellement acquises par les participants à la formation ont été mises en pratique et le projet TEDMA a été présenté à un public professionnel et non professionnel.

Résultats : Quels ont été les résultats concrets et autres résultats de votre projet ? *

L'objectif général du projet TEDMA était d'apporter une innovation indispensable dans le secteur de la musique live et de l'éducation musicale en développant et en testant une méthodologie de formation visant à améliorer les aptitudes et les compétences numériques des étudiants de l'enseignement supérieur, du personnel éducatif et des praticiens de la musique live...

Les principaux résultats du projet sont :

60 étudiants de différentes disciplines et programmes d'études sont formés à l'activité de formation internationale et coorganisent les événements multiplicateurs.

14 professionnels du secteur du live music (musiciens, artistes, producteurs, ingénieur son et lumière, organisateur d'événements, designers, etc.) ont été formés à l'activité de formation internationale et coorganisent les événements multiplicateurs.

40 étudiants supplémentaires (inscrits en éducation musicale, ingénierie du son et lumière, marketing et communication etc.) qui n'ont pas participé à l'activité de formation internationale ont été impliqués dans l'organisation des événements multiplicateurs.

Le développement de deux résultats de projet

1) Un rapport intitulé « L'Académie européenne de musique numérique : besoins et perspectives en Europe.

2) Le dispositif de formation TEDMA

(3) L'organisation de 4 événements multiplicateurs en Allemagne, en France, aux Pays-Bas et au Danemark pour partager et promouvoir les résultats du projet.)

Les résultats du projet seraient les suivants :

Pour les participants aux activités internationales et nationales :

Les étudiants et les professionnels impliqués dans l'activité de formation internationale et l'organisation des événements multiplicateurs ont acquis des compétences transversales et numériques en matière de production, de distribution, de promotion et d'engagement du public musicales, indispensables à leur future carrière.

Les étudiants qui ont participé aux activités locales et internationales bénéficient de meilleures perspectives de carrière européennes grâce à leurs compétences nouvellement acquises et à la mise en réseau avec des participants professionnels.

Les étudiants et les professionnels coopéreront entre les disciplines et la chaîne de valeur, élargissant ainsi l'étendue de leurs compétences. Les étudiants et les professionnels ont eu un aperçu des spécificités du système d'enseignement musical supérieur de chaque pays participant et du secteur national de la musique live, renforçant ainsi l'europeanisation de leur carrière.

Pour les organisations partenaires :

Les universités participantes ont acquis des connaissances accrues sur la manière de former les étudiants aux compétences numériques nécessaires pour travailler dans le secteur de la musique live. Les différents départements éducatifs sont mieux connectés.

Les universités ont acquis de l'expérience en vue de l'intégration future de l'apprentissage par le travail dans les programmes d'enseignement.

Les universités et les organisations culturelles sont mieux connectées au niveau national et établissent des collaborations en matière de formation aux compétences numériques pour relever les défis communs du secteur de la musique live.

Un projet de suivi incluant la méthodologie a été rédigé et aura lieu à partir de l'été 2024.

Des partenariats entre universités ont été établis, par exemple entre TH Lübeck et Musikhochschule Lübeck.

Des programmes d'études nouveaux ou adaptés incluant le développement de compétences numériques ont été créés à la suite de ce projet.

Pour le secteur européen de la musique live et les systèmes d'enseignement supérieur, à long terme :

Une plus grande collaboration transfrontalière au sein de l'UE est développée, contribuant ainsi à répondre aux besoins changeants au niveau européen vers un secteur de la musique plus numérique.

Les pratiques professionnelles sont mieux ancrées dans les systèmes d'enseignement supérieur.

Les différents systèmes nationaux d'enseignement musical supérieur sont mieux connectés au niveau de l'UE grâce à l'apprentissage transfrontalier et à l'échange de pratiques.

Accessibilité accrue aux spectacles musicaux pour les groupes ayant moins de possibilités de venir assister à des spectacles en direct) grâce à la technologie/à l'utilisation d'outils numériques. Grâce à une plus grande maîtrise des outils numériques, le secteur national de la musique live dans 4 pays pourra toucher de nouveaux publics et européeniser son public.

Veillez fournir un résumé des résultats et réalisations concrets de votre projet. Tous les objectifs initiaux du projet ont-ils été atteints ? Veillez commenter tout objectif initialement poursuivi mais non atteint et décrire toute réalisation dépassant les attentes initiales. *

Plusieurs résultats et conséquences du projet TEDMA peuvent être examinés au niveau national, ainsi qu'au niveau international.

Premièrement, l'objectif principal consistant à développer une méthodologie pourrait être atteint par les partenaires. À la suite de cette méthodologie, un projet international incluant des partenaires allemands et français est prévu pour poursuivre la mise en pratique de la méthodologie. Le projet « European Jazz Compagnions » est un projet de big band qui met en œuvre dans différentes périodes de travail plusieurs catégories de la méthodologie. Les étudiants participants bénéficieront d'un atelier « environnement de base de l'entreprise » en coopération avec une université de gestion culturelle de Versailles. De plus, l'aspect inter-arts sera intégré par une coopération avec des étudiants du département d'arts visuels du TH Lübeck. De plus, IMFP enseigne aux étudiants participants des outils de création musicale numérique en les incluant dans leur nouveau cours de musique numérique. Tout cela mène à une tournée de concerts au moins en Allemagne et en France, où les résultats seront présentés. Le calendrier exact n'est pas encore arrêté, mais il est prévu pour l'été 2024.

Une partie de ce projet à venir est un nouveau module dans le programme du partenaire français IMFP. L'établissement d'enseignement supérieur musical de Salon-De-Provence a développé un nouveau module pour les outils de musique électronique, comme Ableton, MaxMSP ou l'utilisation d'outils MIDI. En outre, IMFP propose également des présentations sur les droits d'auteur et y inclura à l'avenir davantage de sujets numériques.

En Allemagne, le TH Lübeck a commencé à partir de la formation test et du Multiplier Event à Travemünde, une coopération avec le conservatoire de musique de Lübeck. Dans un module commun, les étudiants des deux disciplines, musique et visuel, développent des pièces communes. Les résultats sont même présentés lors d'événements publics tels que les « Nordischen Filmtage » / « Nordic Film Days ». Grâce à cette coopération, l'approche interdisciplinaire est intégrée durablement dans les programmes d'études. De plus, ce projet est intégré

dans le réseau des « campus d'apprentissage numérique » et vise à intégrer également des personnes extérieures aux universités.

Du côté néerlandais, SPOT Groningen a créé un département numérique afin d'être mieux préparé aux défis numériques de l'avenir. De plus, un nouveau projet appelé « CrossWise » a été lancé, visant à rassembler étudiants et professionnels pour permettre un effet de co-apprentissage. Dans ce projet, des programmes artistiques propres seront développés, incluant également des aspects numériques.

Enfin, le festival CLASSICAL BEAT a ouvert un « Kreativ Innovation Lab » à Eutin, en Allemagne, en coopération avec le conservatoire de musique de Syddansk au Danemark et TH Lübeck en Allemagne. Ici, les élèves du collège et du secondaire apprennent la création musicale numérique et les outils visuels.

Tous ces résultats présentent les autres réalisations réalisées par les partenaires au niveau institutionnel. En résumé, du point de vue de l'étudiant/participant, les étudiants participants ont été formés avec succès, les évaluations ont été effectuées pour créer la méthodologie la plus adaptée possible. Des réseaux européens ont été activés et créés, et les compétences et les connaissances des participants ont pu être largement étendues.

Au niveau universitaire et institutionnel, de nouvelles collaborations (internationales) ont été établies et des connaissances accrues dans l'enseignement des compétences numériques ont été transmises.

Finalement, la méthodologie et le rapport ont été exécutés ainsi que les activités, formations et événements multiplicateurs organisés. Des changements mineurs dans les horaires des activités dus à des circonstances imprévues se sont produits, sans pour autant entraîner de moins bons résultats. Des changements particuliers et spontanés pour la délégation néerlandaise ont également conduit à la disparition de 10 participants lors de l'activité de formation internationale. Pourtant, la majorité des participants ont été formés et ont demandé une évaluation.

Ainsi, presque tous les résultats du projet TEDMA ont été atteints.

Veuillez décrire brièvement comment vous avez sélectionné et impliqué les participants dans les différentes activités de votre projet. *

Pour le projet TEDMA, les participants sont principalement des étudiants de l'enseignement supérieur qui aspirent à travailler dans le secteur de la musique live et également des professionnels de cette industrie. Les participants sont impliqués dans différentes étapes du projet, à commencer par la recherche documentaire au cours de laquelle tous les étudiants ont participé à une enquête visant à élaborer sur les besoins et la situation actuelle de l'éducation numérique dans les quatre pays. En outre, les compétences des étudiants et des professionnels ont été évaluées au moyen d'enquêtes supplémentaires avant, pendant et après la formation. Les résultats de ces évaluations ont contribué à élaborer le programme de formation et, plus tard, à évaluer l'efficacité des activités du projet.

Pour l'activité de formation internationale, les participants ont été formés aux compétences numériques, au son, à la visualisation et aux techniques de développement du public.

Lors de la phase de préparation, les partenaires ont lancé un appel ouvert pour sélectionner les participants. La sélection des participants comprenait à la fois des participants internes (au sein du personnel/étudiants de l'organisation partenaire) et externes (au sein des universités associées). Ici, 70 participants ont été choisis pour participer au projet TEDMA. Le projet en partenariat a tenté de procéder à une sélection diversifiée de participants, y compris un échantillon hétérogène de profils, d'expertise, de sexe et de nationalité.

Après l'activité de formation internationale, des équipes nationales ont été constituées, aidant à planifier et préparer des spectacles musicaux live innovants basés sur les apprentissages de la formation. Certaines parties de la méthodologie de formation ont été testées et présentées lors de ces performances. Ici, les étudiants participants ont pu mettre en pratique les connaissances et compétences nouvellement acquises avec l'aide de professionnels plus expérimentés. Des étudiants supplémentaires ont été impliqués dans la planification de ces événements, donnant ainsi l'opportunité d'acquérir de l'expérience dans l'organisation de tels événements et de découvrir les résultats de la formation TEDMA.

Veuillez expliquer l'implication de ces organisations et comment elles ont contribué à la réalisation des objectifs du projet.

Le conservatoire de musique de Lübeck forme des étudiants en musique depuis 1911. Jusqu'à 450 étudiants de différentes nations sont formés comme solistes, chambriste, musiciens d'orchestre, chanteurs, compositeurs, musiciens d'église et professeurs de musique. De plus, l'Institut Brahms de la Musikhochschule Lübeck est un institut musicologique affilié à l'université. En tenant compte de cette immense tradition d'éducation musicale, ainsi que de la base scientifique et de la mentalité tournée vers l'avenir de cette institution, la collaboration pour le projet TEDMA pourrait créer un effet bénéfique binaire : aider l'institut à adapter son enseignement et à apprendre du projet et de l'autre côté fournit des étudiants en musique pour la formation TEDMA et le développement de la méthodologie. En tant que partenaire externe de la Neue Musik Impulse Stiftung, collaborant au festival CLASSICAL BEAT, un soutien commun au projet a été initié. D'autres collaborations se sont développées à partir de cette mesure, contribuant à initier un cours commun entre la Musikhochschule Lübeck et la TH Lübeck, conduisant à la reconnaissance que l'intégration de la Musikhochschule Lübeck avait des effets positifs pour le projet TEDMA.

Aperçu des participants ayant moins d'opportunités impliqués dans le projet :

Non

Approximativement, combien de personnes ne recevant pas de subvention spécifique ont bénéficié ou ont été ciblées par les activités organisées par le projet (par exemple, membres de la communauté locale, jeunes, experts, décideurs politiques et autres parties prenantes concernées) ? Veuillez entrer le nombre de personnes ici : *

Veuillez décrire brièvement comment et dans quelles activités ces personnes ont été impliquées. *

Non

Comment avez-vous assuré un bon contrôle budgétaire et une bonne gestion du temps dans votre projet ? *

Afin d'assurer le succès du projet TEDMA, une stratégie de gestion de projet a été élaborée et exécutée. Le principal responsable était la Stiftung Neue Musik Impulse, qui assumait également la responsabilité principale de la gestion des budgets financiers.

Tout d'abord, un comité de gestion du projet a été mis en place, comprenant une personne de chaque partenaire. Ce conseil comprenait Hans-Wilhelm Hagen (SNMI, rôle principal), Isabella Beyer (TH Lübeck), Jan-Ruerd Oosterhaven (Hanzehoogenschool), Robert Rizzi (SDMK), Gilles Labourey (IMFP), Pierre Bertrand (SYL Production) Ronald Lowjjs (PLACE). En unités de temps environ trimestrielles, le conseil d'administration s'est réuni soit par voie analogique lors d'une réunion transnationale, soit virtuellement par appel vidéo, discutant de l'avancement des projets, surveillant les risques et les tâches en cours et préparant les prochaines étapes.

Des évaluations régulières ont été menées avec tous les partenaires au point culminant de chaque phase du projet. Ces séances facilitent les discussions sur les progrès réalisés, les tâches en cours, les évaluations des réalisations et des objectifs en attente, ainsi que la gestion du temps.

Financièrement, la SNMI, en tant que responsable principal de la gestion du budget, suivait en permanence les coûts encourus et prévus pour les différents événements et activités tout au long du projet. La modification des allocations budgétaires a été discutée avec tous les partenaires, en gardant les possibilités et restrictions monétaires transparentes et en sensibilisant au contrôle budgétaire.

Suivi : Comment les progrès, la qualité et la réalisation des activités du projet ont-ils été surveillés ? Veuillez décrire les indicateurs qualitatifs et quantitatifs que vous avez utilisés. Veuillez fournir des informations sur le personnel impliqué, ainsi que sur le calendrier et la fréquence des activités de surveillance. *

Processus de surveillance :

Des évaluations régulières sont menées avec tous les partenaires au point culminant de chaque phase du projet. Ces séances facilitent les discussions sur les progrès réalisés, les tâches en cours et les évaluations des réalisations et des objectifs en attente. Au cours de ces évaluations réalisées avec tous les partenaires et par l'équipe de gestion du projet, les tâches et les objectifs pour une conclusion réussie du projet ont été développés, analysés et discutés.

Parties responsables :

Suivi : La surveillance de l'avancement du projet est assurée par Hans-Wilhelm Hagen de la Fondation Neue Musik Impulse. Le reste du conseil d'administration du projet ainsi que Friedemann Bauknecht, responsable de la documentation, ont contribué à cette tâche.

Assurance qualité et gestion des risques :

Assurance qualité : les principaux indicateurs de réussite englobent le développement d'une méthodologie réalisable, reliant les aspects théoriques et pratiques pour préparer les étudiants en musique aux défis numériques contemporains.

Gestion des risques : interroger les étudiants participants pour connaître leurs commentaires sur le programme de formation et évaluer les réactions du public lors des événements multiplicateurs servent d'indicateurs qualitatifs essentiels, fournissant un aperçu de la réception et de l'efficacité du programme.

Gestion du temps : Afin de respecter le calendrier initial et d'assurer la qualité des résultats du projet, chaque réunion trimestrielle avec le comité de projet comprenait des discussions

sur la gestion du temps. De légers changements dans l'ordre des réunions transnationales et le calendrier initial ont été effectués pour assurer le succès du projet.

Indicateurs clés de réussite :

Les indicateurs qualitatifs et quantitatifs suivants servent de références clés pour évaluer la réussite du projet à atteindre ses objectifs et garantir l'efficacité du programme de formation.

1) Développement de méthodologie : Créer un plan complet et réalisable pour les établissements d'enseignement supérieur afin de doter les étudiants en musique de compétences numériques pour relever les défis actuels et futurs.

2) Commentaires des étudiants : recueillir les commentaires des étudiants participants sur leur perception du programme de formation testé avant, pendant et après les activités du projet. De plus, également grâce à la recherche documentaire.

3) Évaluation de la réaction du public : Évaluez la réponse du public lors des événements multiplicateurs pour évaluer l'impact et la pertinence du programme. Les observations des participants et les discussions informelles avec une partie du public ont donné des informations précieuses sur la réception des représentations.

Évaluation : Comment avez-vous évalué dans quelle mesure le projet a atteint ses résultats et ses objectifs ? Quels indicateurs avez-vous utilisés pour mesurer la qualité des résultats du projet ? *

Indicateurs d'évaluation :

Pour l'évaluation des objectifs du projet, des objectifs clairs ont été initialement définis afin de pouvoir suivre le projet dans sa qualité, sa valeur, son calendrier et son exécution. Ces objectifs ont été discutés et rassemblés dans la candidature initiale.

Les principaux indicateurs de l'évaluation découlent des deux résultats que les projets visent à atteindre :

Développement de méthodologie : l'objectif principal du projet a été le développement de la méthodologie réalisable. Cette méthodologie devrait inclure une approche interdisciplinaire de la performance live et décrit une approche pour un apprentissage efficace des compétences numériques pour les étudiants et les professionnels de la musique.

Commentaires des étudiants : grâce à plusieurs enquêtes auprès des étudiants et des professionnels participants, la qualité des résultats du projet a été évaluée tout au long du processus et, si nécessaire, adaptée. À partir de la recherche documentaire et suivie d'une enquête de feedback avant, pendant et après les activités, la valeur et la qualité ont pu être assurées.

Participation des étudiants : comme indiqué initialement dans la candidature, un nombre concret d'étudiants et de professionnels a été ciblé afin de tester la méthodologie et d'améliorer les résultats. 70 étudiants et 14 participants ont été sélectionnés pour participer au projet TEDMA.

Évaluation de la réaction du public : La réaction du public lors des événements multiplicateurs a été évaluée pour évaluer l'impact et la pertinence du programme. Les observations des participants et les discussions informelles avec une partie du public ont donné des informations précieuses sur la réception des représentations.

Instruments d'évaluation :

Pour la réussite du projet, plusieurs instruments d'évaluation ont été mis en œuvre. Les principaux instruments ont été :

Enquêtes : à partir de la recherche documentaire initiale, il a été possible de déduire l'état actuel des connaissances européennes en matière de développement des compétences numériques dans les établissements universitaires. Grâce à trois enquêtes auprès des participants, les compétences numériques accrues ont pu être évaluées et documentées. De plus, des informations fructueuses sur la méthodologie pourraient être obtenues grâce à ces enquêtes.

Observations et entretiens des participants : outre l'amélioration des compétences numériques des participants, le projet visait également à inclure les perceptions du public. Lors des événements multiplicateurs, les participants ont présenté leurs performances et leurs observations, et des entretiens et conversations informels avec une partie du public ont été réalisés. Cette approche qualitative a permis de comprendre en profondeur quelles (parties des) performances ont été perçues positivement et lesquelles ont été moins perçues.

Discussions et commentaires : à côté de l'enquête, après chaque phase du projet, tous les partenaires se sont réunis pour une discussion générale et un cycle de commentaires. Les progrès, la réalisation des objectifs et les connaissances acquises ont été discutés et documentés.

Documentation du projet : Pour un développement durable et transparent des résultats du projet, Friedemann Bauknecht a documenté toutes les activités, résultats, apprentissages et progrès, pour une réflexion approfondie des idées et un aperçu transparent pour les parties prenantes externes.

Le cas échéant, veuillez décrire les difficultés que vous avez rencontrées dans la gestion de la mise en œuvre du projet et comment vous et vos partenaires les avez gérées. Comment avez-vous géré les risques du projet (par exemple, processus de résolution de conflits, événements imprévus, etc.) ?

Les objectifs du projet ont été atteints avec succès et tous les partenaires ont apporté leur soutien et se sont fortement engagés dans la réalisation des objectifs du projet.

1) Le projet a rencontré des problèmes de communication mineurs, entraînant une participation légèrement limitée à l'activité de recherche documentaire, ce qui a entraîné un taux de réponse à l'enquête plus faible que prévu. Pourtant, les réponses recueillies ont néanmoins fourni des informations précieuses. Chaque institution partenaire a distribué l'enquête formulée conjointement à ses étudiants et, dans une certaine mesure, aux étudiants d'autres écoles de musique. Malgré le taux de réponse plus faible que prévu, les données, complétées par des déclarations orales de professeurs de Lübeck, ont fourni des informations précieuses sur les intérêts et les défis rencontrés par les étudiants en musique dans la numérisation.

La vaste expérience des partenaires du projet, dont beaucoup sont enseignants dans des établissements d'enseignement musical supérieur, a contribué de manière significative à l'identification des domaines clés essentiels à la méthodologie du projet. Ainsi, l'expertise combinée des partenaires, ainsi que les enseignements de la recherche documentaire, ont enrichi et guidé l'orientation globale du projet.

2) Au cours de la phase de formation, le nombre d'étudiants participants variait d'un nombre plus élevé (ce qui était très bénéfique) à un nombre légèrement inférieur aux 10 prévus par l'organisation pour plusieurs raisons compréhensibles :

- Des horaires académiques contradictoires, des engagements contradictoires, tels que des examens, d'autres cours ou des engagements personnels, empêchant une pleine participation à la phase de formation.

- La formation dans les deux universités (Technische Universität Lübeck en Allemagne et Hanzehoogeschool Groningen aux Pays-Bas) a posé des défis logistiques pour certains étudiants, surtout si cela nécessitait de nombreux déplacements ou arrangements d'hébergement que les étudiants trouvaient prohibitifs.

3) Enfin, trois des quatre événements multiplicateurs ont été réalisés, car la délégation néerlandaise avait besoin de plus de temps pour garantir l'optimisation des ressources nécessaires à l'organisation d'un tel événement à Groningen. Des préoccupations ont été exprimées quant à la disponibilité du soutien technique requis, à la participation nécessaire des professionnels et à la possibilité d'obtenir l'engagement souhaité. Pour ces raisons, l'événement multiplicateur a été reporté à janvier 2024 et a bénéficié d'une intégration plus efficace des conclusions, des leçons ou des résultats de la phase actuelle du projet, améliorant ainsi la qualité et l'impact de l'événement.

Veuillez décrire les activités et les dépenses du projet couvertes par la subvention pour la gestion et la mise en œuvre du projet. Si le montant demandé est différent de celui calculé automatiquement en fonction de la durée du projet, veuillez expliquer pourquoi.*

Veuillez décrire la méthodologie que vous avez appliquée dans votre projet.

De manière générale, la méthodologie doit être considérée comme une structure flexible et ajustable et peut être individualisée par chaque institution. La raison en est que ce concept flexible vise à s'adapter aux différents besoins des établissements d'enseignement hétérogènes.

Structure de base

La structure de base de la méthodologie comprend trois piliers : l'inspiration, la pratique et la présentation. Avec ces trois phases la méthodologie vise à intégrer une approche pédagogique pratique, davantage orientée et inspirante ainsi qu'un programme participatif et inclusif. La structure par projet permet aux étudiants de poursuivre individuellement leur intérêt, dans une démarche auto-motivée, mettant en commun le diction artistique individuel avec les outils numériques. Pour une contribution idéale, une enquête auprès des étudiants peut donner aux enseignants des indications sur les attentes individuelles à l'égard des outils numériques présentés.

1. Pilier : Inspiration

Le premier pilier est une phase de lancement conçue pour inspirer les étudiants participants en présentant une variété de sujets liés à la numérisation. En lien avec la formation test, il peut s'agir d'une exposition de divers outils et concepts numériques. Il peut s'agir par exemple de relations entre signaux optiques et acoustiques, de nouveaux environnements comme le Metaverse

2. Pilier : Pratique

Durant la phase secondaire de « pratique », les étudiants suivent en groupe le(s) atelier(s) de leur choix. Ici, l'institution organise un atelier « environnement professionnel de base » enseignant des connaissances générales sur le marketing (numérique) d'un artiste, le droit général de la musique (y compris les bases du contrat), ainsi que quelques informations sur le booking et la distribution d'artistes. Cet atelier devrait être obligatoire pour tous les étudiants car il est classé comme compétences générales, nécessaires à une carrière réussie en tant qu'artiste.

De plus, l'institution peut proposer un ou plusieurs ateliers couvrant le domaine de la production musicale numérique. Le travail artistique étant le fondement de tout artiste, l'accent est mis sur ces ateliers. Ici, les étudiants peuvent choisir entre les offres que les établissements peuvent proposer.

D'une manière générale, l'idée éducative est de renforcer la création artistique coopérative avec une orientation numérique, en gardant toujours à l'esprit l'équilibre entre l'apport technologique et créatif du côté de l'enseignant.

3. Pilier : Présentation

La présentation des performances artistiques sur une scène professionnelle couvre plusieurs objectifs supplémentaires du projet. La présentation souligne l'approche pratique du programme. Cette expérience professionnelle avec un public inconnu prépare non seulement les étudiants à leur future carrière, mais doit également donner au projet un sérieux qui motive les étudiants à créer une performance convaincante, tout en leur laissant autant de liberté que possible dans leur articulation artistique. . De plus, ces premières expériences avec Les promoteurs professionnels soutiennent également la création d'un réseau professionnel pour les étudiants, facteur clé d'une carrière professionnelle.

Comment les partenaires du projet ont-ils contribué au projet ? Veuillez détailler les contributions spécifiques apportées par les organisations partenaires.*

L'accord de coopération a permis une approche multiforme du projet, tirant parti de diverses expertises, ressources et perspectives vers une méthodologie globale qui répond aux besoins de numérisation dans l'enseignement musical dans les institutions européennes.

Tout au long de ce projet, les sept partenaires internationaux ont contribué de manière diversifiée à sa réalisation. La fondation « Neue Musik-Impulse SH » a joué un rôle central dans l'organisation du projet, la gestion financière et la facilitation des efforts de collaboration entre les partenaires. Ils ont orchestré la phase de lancement à Eutin et organiseront un événement multiplicateur pendant le festival CLASSICAL BEAT.

Les partenaires français « IMFP » et « SYL Production » ont pris en charge la deuxième phase du projet, orchestrant la logistique des réunions, l'hébergement, la restauration et le transport.

La délégation néerlandaise de la « Hanzehoogeschool Groningen » et du SPOT Groningen a exécuté la troisième phase du projet et monté une exposition complète.

La "Technische Universität Lübeck" a organisé la quatrième phase, en organisant les sessions de formation initiales avec les étudiants, au cours desquelles les partenaires ont contribué à divers ateliers de formation.

La délégation danoise a organisé la phase finale du projet et les événements post-multiplicateurs à Esbjerg. Cette phase visait à conceptualiser méticuleusement la méthodologie et à discuter d'autres stratégies de mise en œuvre.

Chaque organisation partenaire, chargée de la responsabilité ou aidant à l'organisation d'une phase de projet, s'est engagée à assurer la représentation et la participation de tous les pays. De plus, tous les partenaires se sont engagés à soutenir l'organisation du projet et à faire venir 10 étudiants pour tester le programme développé.

Les partenaires universitaires, la Technische Universität Lübeck (TH Lübeck) en Allemagne et la Hanzehoogeschool Groningen (Hanze University of Applied Sciences) aux Pays-Bas, ont activement intégré le programme de formation développé dans leur programme et leurs

sessions de formation musicale. Les deux institutions ont utilisé cette mise en œuvre comme phase de test, dans le but de recueillir des informations cruciales pour affiner la méthodologie finale à Esbjerg, au Danemark.

De plus, la fondation « Neue Musik-Impulse SH », SYL Production et IMFP développent un projet ultérieur incluant la méthodologie et intégrant des étudiants et jeunes professionnels de France et d'Allemagne.

Les partenaires encouragent activement les collaborations et intègrent des idées de programmes dans leurs programmes. Des initiatives telles que le partenariat entre la "Technische Hochschule" de Lübeck et le conservatoire de musique de Lübeck soulignent les progrès réalisés.

Comment avez-vous communiqué et coopéré avec vos partenaires ? Quels sont les éléments positifs et négatifs du processus de coopération ? Qu'amélioreriez-vous si vous deviez réaliser un projet similaire à l'avenir ?*

Tout au long du processus du projet TEDMA, tous les partenaires ont travaillé ensemble de manière harmonieuse et professionnelle, permettant la réussite de l'ensemble du projet. Avec une équipe motivée et des perspectives hétérogènes, la tâche complexe de créer une méthodologie internationale et applicable pourrait être réussie.

Même si plus de perspectives augmentent la qualité du résultat, plus de temps et d'efforts doivent être consacrés à la communication et à l'organisation d'un tel groupe de personnes. Grâce aux réunions par vidéoconférence numérique et aux réunions transnationales analogiques, une atmosphère professionnelle et efficace a été créée. Outre les réunions régulières, les échanges par courrier électronique et par téléphone ont permis de résoudre des problèmes mineurs et des questions ouvertes.

Il convient de souligner que les rencontres personnelles ont eu une grande importance afin de permettre des discussions approfondies et de faciliter la mise en réseau et la poursuite des coopérations.

Aucune amélioration n'a été signalée par les partenaires du projet pour améliorer le système de communication et de gestion de projet mis en œuvre.

Quels groupes cibles ont été abordés dans votre plan d'activités ? Les groupes cibles ont-ils changé par rapport à ceux identifiés dans le formulaire de candidature ?*

Le projet TEDMA a deux groupes cibles principaux. En visant à créer une méthodologie permettant un meilleur apprentissage des compétences numériques pour les étudiants et les jeunes professionnels, les principaux groupes cibles sont, d'une part, les étudiants en musique et les jeunes professionnels eux-mêmes et, d'autre part, les instituts d'enseignement musical qui sont principalement responsables de la scolarité de ces étudiants.

Étudiants/Jeunes professionnels :

Avec le projet, un système devrait être développé pour aider les étudiants à développer les compétences numériques nécessaires pour réussir sur le marché musical actuel et futur. Considérant que le marché de la musique évolue et que les éléments numériques dans la création, la production, le marketing et la distribution jouent un rôle de plus en plus important et l'éducation doit s'adapter afin de remplir l'objectif de préparer au mieux les étudiants au marché concurrentiel. À partir des commentaires des étudiants participants et des experts, une méthodologie précieuse a été développée. En outre, des possibilités de performance, de réseautage et d'expérience ont été offertes, aidant les participants à acquérir de nouvelles expériences et de nouveaux contacts.

Établissements :

Pour les institutions, le projet TEDMA a créé une méthodologie pratique, basée sur la pratique et adaptable qui a été approuvée tout au long du processus de projet. Grâce aux connaissances de la méthodologie, non seulement les partenaires du projet peuvent adapter leurs programmes, mais les institutions externes peuvent également tirer des leçons du projet. Lors de discussions avec des collègues d'autres établissements d'enseignement supérieur, le message s'est répandu et une plus grande sensibilisation au sujet a été créée. De plus, les partenaires ont initié des coopérations, adapté leur programme et restent en contact pour de futurs projets et discussions.

Public :

Étant donné que les performances musicales nécessitent obligatoirement un public pour réussir, cela peut être perçu comme un troisième groupe cible, plutôt mineur, du projet. Le public décide du succès ou de l'échec et doit être convaincu par la performance artistique. Par conséquent, les commentaires du public ont été pris en compte lors de l'élaboration de la méthodologie. L'évolution de la perception de l'art et de la musique incite à améliorer les performances et à inclure des approches numériques et interdisciplinaires.

Au cours du projet, aucun autre groupe cible n'a pu être déterminé et aucun changement n'est survenu.

Pour chaque activité, veuillez décrire le parcours et le profil des participants impliqués dans les activités d'apprentissage, d'enseignement ou de formation. Comment les participants ont-ils été sélectionnés, préparés et soutenus ? Le cas échéant, veuillez décrire toute disposition pratique mise en place pour les participants, y compris les contrats de formation, d'enseignement ou d'apprentissage. *

Le projet TEDMA comprenait plusieurs phases et activités. Suite d'une brève description de ces activités :

Kick-off Eutin, 19.3.2022 : Une première phase de lancement où les représentants des différentes institutions se sont réunis en Allemagne afin de discuter des premières idées de mise en œuvre du projet. Ici, seuls les représentants de toutes les institutions partenaires ont participé. Les partenaires ont convenu ici que chaque institution sélectionnerait 10 étudiants et 2 professionnels pour participer à l'activité de formation. Les principaux critères incluaient une formation dans l'industrie musicale (par le biais d'études ou de travail), à l'exception des étudiants du TH Lübeck, un

connexion avec l'établissement partenaire. En outre, on s'est efforcé d'avoir un groupe de participants équilibré entre les sexes.

Groningen, 8-10.12.2022 : L'objectif était de guider la transmission de la théorie à la pratique. La délégation néerlandaise a organisé un programme complet. Des artistes, jeunes entrepreneurs, étudiants et professeurs des Pays-Bas, d'Allemagne et du Danemark ont présenté différents outils technologiques pouvant être utilisés par les musiciens ou avoir une relation artistique. Au cours de cette phase, de nombreux étudiants et professionnels ont également été invités à démontrer ou à expérimenter différents outils numériques. Les 84 étudiants et professionnels ont été impliqués dans cette phase de projet comme première partie de la formation.

Lübeck, 19.-24.03.2023 : Au cours de la phase suivante, la Technische Universität Lübeck en Allemagne a invité tous les participants à la formation test de la méthodologie. Ici, à l'exception de 10 étudiants, tous les participants ont été invités et ont pris part à l'événement

de formation. Pour une formation réussie, des experts – en partie issus des instituts TEDMA et en partie externes – ont développé des ateliers et guidé les étudiants tout au long de la formation.

Salon de Provence, Lübeck, Esbjerg, Groningen : Cette phase comprenait quatre événements multiplicateurs. Les événements étaient destinés à montrer comment la formation peut répondre aux besoins du marché et attirer des publics intéressés. Pour les événements multiplicateurs, une sélection de projets a été choisie pour présenter leurs résultats lors de l'événement multiplicateur. Pour chaque événement, différents groupes ont présenté leurs performances. Le processus de sélection incluait d'une part des raisons artistiques, principalement les projets déjà en mesure de présenter, et un équilibre entre des projets plutôt visuels et plus musicaux, d'autre part des raisons pratiques ont été prises en compte, en tenant compte des disponibilités de temps.

La préparation générale des participants s'est poursuivie à travers les institutions responsables. Les participants ont été informés de la durée, du contenu et des objectifs des événements et une assistance pour l'organisation pratique (du voyage à l'hébergement et à la restauration) a été fournie par l'institution responsable et le partenaire invitant. De plus, tous les frais, y compris les déplacements, l'hébergement et la nutrition, ont été financés par le budget de financement afin d'éviter les restrictions monétaires.

La participation au projet TEDMA était volontaire et n'était liée à aucun module curriculaire. Veuillez fournir plus d'informations sur votre réponse : quel type de pratiques de haute qualité avez-vous développé ou n'avez-vous pas réussi à développer ? Pourquoi?*

L'objectif global du projet TEDMA était de développer une méthodologie qui aborde le processus de transformation numérique dans l'industrie musicale et propose un format d'apprentissage pratique pour les établissements d'enseignement. Cette méthodologie a été compilée pour les établissements d'enseignement musical, offrant une méthodologie prête à l'emploi et toujours adaptative qui permet le développement de la préparation, de la résilience et des compétences numériques des étudiants et des professionnels.

Comme résultat final de ce projet, la méthodologie a été générée, testée avec succès et intégrée en outre dans les programmes de certains des partenaires du projet.

De plus, plus de 70 participants ont été formés et ont déjà pu bénéficier du programme. D'après les enquêtes menées, la plupart des participants ont donné un retour (très) positif sur la formation et ont perçu leurs compétences numériques comme améliorées par rapport à celles d'avant la formation.

En incluant non seulement la transmission de compétences numériques, mais également un programme interdisciplinaire, orienté pratique et international, une pratique de haute qualité a été développée à partir du projet TEDMA.

Quel a été l'impact du projet sur les participants, les organisations participantes, les groupes cibles et les autres parties prenantes concernées ? *

Le projet TEDMA a eu des impacts multiples à différents niveaux, permettant de nouvelles compétences, des réseaux, des adaptations de programmes, de nouveaux projets et coopérations et des liens européens plus profonds.

Pour les participants aux activités internationales et nationales :

À la suite des enquêtes, les étudiants et les professionnels impliqués dans l'activité de formation internationale et dans l'organisation des événements multiplicateurs ont déclaré

avoir acquis de nouvelles compétences interdisciplinaires et numériques dans la production musicale, la distribution, la promotion et l'engagement du public. Les étudiants et les professionnels ont eu un aperçu des spécificités du système d'enseignement musical supérieur de chaque pays participant et du secteur national de la musique live. En outre, l'eupéanisation de leur carrière a été poussée grâce aux possibilités de mise en réseau, conduisant également au développement de nouvelles coopérations inter artistiques et à la formation de nouveaux artistes et groupes de musique.

Pour les organisations partenaires :

Les universités participantes ont déclaré avoir tiré un immense bénéfice de leur participation à ce projet. Tous les partenaires ont acquis une connaissance et une sensibilisation accrues sur la manière de former les étudiants aux compétences numériques et ont reçu une méthodologie concrète qui peut être mise en œuvre dans les programmes et intègre une approche d'apprentissage par le travail.

Les universités et les organismes culturels sont mieux connectés et des collaborations ont été établies et se sont poursuivies. Par ailleurs, des réseaux d'échange sur ce sujet ont été développés et représentent une ressource utile.

Un projet de suivi entre IMFP, SYL Production, TH Lübeck et la fondation « Neue-Musik Impulse », comprenant la méthodologie, a été élaboré et aura lieu à partir de l'été 2024.

Des partenariats entre universités ont été établis, par exemple entre TH Lübeck et Musikhochschule Lübeck.

Des programmes d'études nouveaux ou adaptés incluant le développement de compétences numériques ont été créés à la suite de ce projet (par exemple IMFP).

Pour le public :

À la sortie des événements multiplicateurs et des informations rassemblées à partir des performances présentées, le public a également salué les résultats du projet. De nombreuses personnes dans le public ont exprimé leur étonnement et leur enthousiasme après les représentations, soulignant le succès du projet TEDMA. Même si toutes les performances n'ont pas été perçues de manière très positive – notamment en raison du manque de temps pour développer une performance solide – la perception générale a été très positive.

Pour les organismes externes :

Finalement, ce ne sont pas seulement les participants qui ont bénéficié du projet. En outre, des organisations externes, comme la Musikhochschule Lübeck par exemple, pourraient acquérir de nouvelles connaissances sur le sujet dans son ensemble et améliorer leur propre programme concernant l'intégration de l'apprentissage des compétences numériques. Par les échanges informels entre instituts, les communiqués de presse officiels et l'explication verbale du projet lors des événements multiplicateurs, les résultats du projet sont diffusés à travers différents canaux de communication.

En outre, le rapport sur les « perspectives et besoins européens » a été transmis numériquement via les sites Web des institutions partenaires, contribuant ainsi à obtenir un résultat durable du projet.

Quel a été l'impact du projet aux niveaux local, régional, européen et/ou international ? Veuillez fournir des indicateurs qualitatifs et quantitatifs.*

Il convient ensuite de décrire l'impact aux niveaux local, régional, européen et international :

Niveau local/régional :

Au niveau local, différents impacts peuvent être identifiés. Premièrement, non seulement les représentants des partenaires du projet impliqués, mais aussi l'ensemble des organisations partenaires, ont pris conscience de la nécessité d'améliorer le programme d'études et de s'attaquer aux tâches actuelles de la numérisation. Cela étant dit, la plupart des partenaires ont adapté leur programme en incluant par exemple la méthodologie développée (en partie), en créant de nouveaux modules numériques et en adaptant les supports de cours existants. En outre, de nombreuses nouvelles collaborations ont été établies ou approfondies. Il convient ici de mentionner le nouveau programme de TH et de la Musikhochschule Lübeck, mais SPOT Groningen et Hanzehogschool ont également renforcé leurs relations.

En outre, un nouveau projet a été développé à la suite du programme TEDMA. TH Lübeck a pu y accueillir un centre local pour la pratique des performances artistiques numériques. SPOT Groningen propose également un nouveau programme pour inclure les étudiants dans leur communication et l'accueil du public.

En outre, l'image de marque et la reconnaissance des partenaires pourraient être améliorées/augmentées par les reportages médiatiques sur le projet. La fondation « Neue Musik Impulse » a réalisé ces effets notamment lors de l'événement multiplicateur qui se déroule parallèlement à son festival appelé CLASSICAL BEAT.

Niveau européen :

Au niveau européen, une plus grande interconnexion pourrait être créée et une meilleure compréhension des différents systèmes éducatifs au niveau national. Cela concerne les étudiants et les partenaires.

En outre, un projet de suivi incluant l'Allemagne et la France est en cours et intègre la méthodologie développée.

Tous les partenaires du projet ont apprécié l'échange et ont exprimé leur désir de maintenir ce réseau en vie, voire d'améliorer le niveau de collaboration.

Niveau international :

Au niveau international, la diffusion des résultats du projet a atteint des institutions au-delà des quatre pays participants. En rendant les résultats accessibles, une utilisation ultérieure durable a été installée.

Comment le projet a-t-il contribué à la réalisation des priorités les plus pertinentes, comme indiqué dans la section description ? *

Lors de la candidature initiale, les priorités suivantes ont été identifiées :

- HORIZONTAL : Aborder la transformation numérique à travers le développement de la préparation, de la résilience et des capacités numériques
- HE : Stimuler les pratiques d'apprentissage et d'enseignement innovantes
- HE : Soutenir les capacités numériques du secteur de l'enseignement supérieur

En développant la méthodologie, toutes les priorités pourraient être adaptées, y compris une approche interdisciplinaire et pratique qui a été mise en avant dans la méthodologie.

À qui avez-vous diffusé les résultats du projet à l'intérieur et à l'extérieur de votre partenariat ? Veuillez définir en particulier votre(vos) public(s) cible(s) au niveau local/régional/national/européen/international et expliquer vos choix. *

En ciblant différents niveaux (local, régional, national, européen, international), le projet cherche à atteindre diverses parties prenantes impliquées dans l'éducation musicale, la technologie et les échanges culturels. Les activités de diffusion restantes viseront en outre à

assurer une diffusion complète des résultats du projet auprès de ces publics cibles, maximisant ainsi son impact potentiel.

Non seulement les partenaires du projet ont envoyé des communiqués de presse à la presse régionale et nationale, mais les résultats du projet ont également été partagés grâce au bouche à oreille. De là, seuls des retours positifs ont été reçus.

Les canaux de communication et activités suivants ont été utilisés : Diffusion interne (au sein du partenariat) :

Partenaires du projet : partage régulier des progrès et des résultats entre les partenaires pour garantir que chacun est informé des développements et des résultats.

Organisations associées : toutes les institutions ou organisations indirectement impliquées ou liées au projet ont reçu des mises à jour périodiques ou un accès aux ressources pertinentes.

Diffusion externe (au-delà du partenariat) :

Institutions musicales locales/régionales : le partage des informations issues de la phase de test et lors des événements multiplicateurs avec des écoles de musique, des conservatoires ou des organismes éducatifs au niveau local/régional a amplifié l'impact du projet au sein de la communauté immédiate. Par exemple, tout au long des événements et des discussions du projet, des organisations externes telles que la SPEDIDAM et le Conservatoire de musique de Lübeck ont participé à part entière, apportant leur éclairage et amplifiant les idées du projet.

Organismes nationaux d'éducation musicale : La collaboration ou la diffusion des résultats aux organismes nationaux d'éducation musicale stimuleront la mise à jour des programmes d'enseignement musical à travers le pays. Les partenaires du projet ont tiré parti du congrès du Réseau culturel et éducatif européen pour les professionnels de la musique à Odense, qui a eu lieu en janvier 2024, comme plate-forme essentielle pour la diffusion de ses résultats. Certains partenaires du projet ont assisté à la conférence pour diffuser les résultats de la recherche, les méthodologies et les meilleures pratiques développées tout au long du cycle de vie du projet, en mettant l'accent sur la fusion de la musique et de la technologie dans les milieux éducatifs.

En outre, les partenaires du projet ont également discuté du projet avec des collègues d'autres établissements d'enseignement au niveau national, favorisant ainsi une transmission ultérieure de tous les résultats dans le système d'enseignement musical.

Diffusion au niveau de l'UE : le partage des résultats avec des associations ou des réseaux éducatifs au niveau européen tels que le Réseau culturel et éducatif européen pour les professionnels de la musique bénéficiera à des discussions plus larges sur les pratiques d'éducation musicale à travers l'Europe.

Plateformes et publications en ligne :

L'exploitation des plateformes numériques, des sites Web, des médias sociaux et de la presse régionale et nationale a été utilisée pour diffuser les résultats du projet.

Un rapport final résumant les résultats du projet et les recommandations pour une diffusion plus large a été publié sur le site Web de tous les partenaires du projet afin de permettre au public d'accéder aux résultats.

Quel type d'activités de diffusion votre partenariat a-t-il mené et par quels canaux ? Veuillez également fournir des informations sur les commentaires reçus.*

Tous les partenaires du projet ont été impliqués dans la diffusion des résultats et des progrès du projet. Les principales activités peuvent se résumer à la diffusion numérique et analogique et en complément aux échanges personnels.

Diffusion numérique :

Au niveau numérique, tous les partenaires du projet ont diffusé les résultats du projet via les canaux numériques. Les informations concernant les progrès, les résultats et les réalisations ont été publiées sur les sites Web individuels, partageant les résultats avec les parties prenantes internes et externes. De plus, les réseaux sociaux ont également été utilisés pour partager des informations sur les activités du projet.

Le rapport du projet « Besoins et perspectives européens » a été publié sur le site Web de tous les partenaires, rendant disponibles les résultats, les résultats et les perspectives d'avenir.

Diffusion analogique :

Outre les transmissions et les canaux de communication numériques, des médias analogiques classiques ont également été utilisés pour diffuser les résultats du projet. Chaque partenaire envoie un communiqué de presse après avoir organisé une réunion transnationale locale à la presse locale et nationale de son pays, l'informant du projet général, de sa position actuelle et des nouveaux enseignements.

En outre, les partenaires du projet ont assisté à des conférences telles que le « Réseau culturel et éducatif européen » et ont discuté en face-à-face de manière informelle avec des collègues d'autres instituts d'enseignement musical afin de diffuser les nouvelles informations parmi le groupe cible.

Finalement, lors des événements multiplicateurs, au début, pendant et à la fin des événements, des notes, des explications et des aperçus des buts et objectifs du projet ont été partagés avec le public.

Les retours reçus peuvent être considérés comme curieux, intéressés et confirmatifs. En particulier parmi les autres établissements d'enseignement musical, un état d'esprit intrigant et des questions de suivi ont été notés, conduisant également à la transmission des documents de résultats à certaines des parties prenantes confrontées. D'autres, comme la Musikhochschule Lübeck, ont déjà conceptualisé un cours commun avec le TH Lübeck, mettant en pratique l'apprentissage interdisciplinaire et numérique par la performance.

Erasmus+ promeut une exigence de libre accès pour tous les matériaux produits dans le cadre de ses projets. Dans le cas où votre projet a produit des résultats intellectuels/livrables tangibles, veuillez décrire si et comment vous avez favorisé le libre accès du public à ceux-ci. Dans le cas où une limitation a été imposée pour l'utilisation de la licence ouverte, veuillez préciser les raisons, l'étendue et la nature de cette limitation.*

Grâce à TEDMA, une pratique de haute qualité, une méthodologie pédagogique a été développée, fournissant des conseils pratiques sur la possibilité d'intégrer un ensemble d'activités pédagogiques et artistiques testées avec succès pour stimuler l'acquisition d'outils numériques par les étudiants en musique.

Afin de rendre cette production intellectuelle accessible à d'autres institutions que les partenaires participants, deux canaux de diffusion principaux ont été détectés et sélectionnés. Premièrement, tous les partenaires du projet donnent un accès libre au rapport de résultats en le publiant sur le site Web de chaque partenaire. Grâce à cette action, non seulement les

étudiants et les autres membres de l'organisation sont informés, mais également le public et les parties prenantes externes sont informés et peuvent accéder aux nouvelles connaissances acquises.

Deuxièmement, le réseau et la plateforme ECALE sont utilisés pour donner accès au rapport à mi-parcours et final, ainsi qu'au rapport sur le résultat 1 du projet intitulé « Besoins et perspectives européens ». ECALE est la plateforme électronique pour l'apprentissage des adultes en Europe, fournie par l'Union européenne et vise à fournir une communauté européenne, multilingue et ouverte de professionnels de l'apprentissage des adultes, y compris des éducateurs et formateurs d'adultes, du personnel d'orientation et de soutien, des chercheurs et universitaires et des décideurs politiques. . Comme cette plateforme garantit non seulement le stockage durable et l'accessibilité des résultats du projet, elle permet également d'atteindre certains des groupes cibles du projet TEDMA.

Comment avez-vous assuré que les résultats du projet resteront disponibles et seront utilisés par d'autres ?*

De plus, le réseau et la plateforme ECALE sont utilisés pour donner accès au rapport à mi-parcours et final, ainsi qu'au rapport sur le résultat 1 du projet intitulé « Besoins et perspectives européens ». ECALE est la plateforme électronique pour l'apprentissage des adultes en Europe, fournie par l'Union européenne et vise à fournir une communauté européenne, multilingue et ouverte de professionnels de l'apprentissage des adultes, y compris des éducateurs et formateurs d'adultes, du personnel d'orientation et de soutien, des chercheurs et universitaires et des décideurs politiques. . Comme ceci

La plateforme garantit non seulement le stockage durable et l'accessibilité des résultats du projet, mais permet également d'atteindre certains des groupes cibles du projet TEDMA.

Comment avez-vous vu le potentiel d'utiliser l'approche de ce projet dans d'autres projets à plus grande échelle et/ou dans un domaine ou une zone différent ?*

Même si chaque projet a ses propres exigences et obstacles, le potentiel de l'approche du projet TEDMA est perçu comme étant adaptable aux grands projets et même dans d'autres domaines.

La raison de cette évaluation est la flexibilité du cadre du projet donnant la possibilité d'encadrer individuellement les résultats du projet, les réunions et activités transnationales nécessaires. Lors de l'utilisation de projets à plus grande échelle, un risque qui peut être perçu est celui des problèmes d'organisation, étant donné que l'organisation de l'hébergement, de l'espace et du matériel déjà pour le projet TEDMA a été un défi. De plus, une structure dédiée et fonctionnelle est essentielle pour une inscription réussie au projet, garantissant un processus de communication, d'organisation et de réflexion rapide et fiable.

Concernant le projet concret TEDMA, le développement et l'intégration de cette approche méthodologique sont également imaginables pour d'autres domaines et domaines. Issu des théories pédagogiques récentes et des expériences du projet TEDMA, le concept d'inspiration, de pratique et de présentation, amenant les étudiants dans une situation d'artisanat créatif et individuel - issu de la motivation intrinsèque -, conduit à une meilleure qualité des résultats générés. De plus, l'approche basée sur la pratique, éventuellement appelée basée sur l'expérience, en combinaison avec des équipes diverses et interdisciplinaires, soutient une réflexion originale, une approche axée sur la discussion et des résultats supérieurs.

Quels sont les activités et les résultats qui seront maintenus après la fin du financement de l'UE, et comment garantirez-vous les ressources nécessaires pour les maintenir ? *

De nombreux résultats et résultats seront conservés après la période de financement.

Ce sont :

Premièrement, un projet international impliquant des partenaires allemands et français est prévu pour poursuivre la mise en pratique de la méthodologie. Le projet « European Jazz Compagnions » est un projet de big band qui met en œuvre dans différentes périodes de travail plusieurs catégories de la méthodologie. Les étudiants participants bénéficieront d'un atelier « environnement de base de l'entreprise » en coopération avec une université de gestion culturelle de Versailles. De plus, l'aspect cross-arts sera intégré par une coopération avec étudiants du département d'arts visuels du TH Lübeck. De plus, IMFP enseigne aux étudiants participants des outils de création musicale numérique en les incluant dans leur nouveau cours de musique numérique. Tout cela mène à une tournée de concerts au moins en Allemagne et en France, où les résultats seront présentés. Le calendrier exact n'est pas encore arrêté, mais il est prévu pour l'été 2024. Il sera financé par les différents partenaires, la vente des billets pour les concerts qui en résulteront et des financements régionaux complémentaires.

Une partie de ce projet à venir consiste en un nouveau programme d'études dans le programme du partenaire français IMFP. L'établissement d'enseignement supérieur musical de Salon-De-Provence a développé un nouveau programme d'études sur les outils de musique électronique, comme Ableton, MaxMSP ou l'utilisation des outils MIDI. En outre, IMFP propose également des présentations sur les droits d'auteur et y inclura à l'avenir davantage de sujets numériques. Et à partir de la formation test, de nouveaux projets de groupe se sont développés.

En Allemagne, le TH Lübeck a commencé à partir de la formation test et du Multiplier Event à Travemünde, une coopération avec le conservatoire de musique de Lübeck. Dans un module commun, les étudiants des deux disciplines, musique et visuel, développent des pièces communes. De plus, ce projet est intégré au réseau « campus d'apprentissage numérique » et vise à intégrer également des personnes extérieures aux universités.

Du côté néerlandais, SPOT Groningen a créé un département numérique afin d'être mieux préparé aux défis numériques de l'avenir. De plus, un nouveau projet appelé « CrossWise » a été lancé, visant à rassembler étudiants et professionnels pour permettre un effet de co-apprentissage. Dans ce projet, des programmes artistiques propres seront développés, incluant également des aspects numériques.

Enfin, le festival CLASSICAL BEAT a ouvert un « Kreativ Innovation Lab » à Eutin, en Allemagne, en coopération avec le conservatoire de musique de Syddansk au Danemark et TH Lübeck en Allemagne. Ici, les élèves du collège et du secondaire apprennent la création musicale numérique et les outils visuels.

Pour un développement durable et une intégration plus poussée au-delà des partenaires du projet, le processus et les résultats (sous forme de rapports) seront mis à disposition via les présences en ligne des partenaires et la plateforme EPALE.

