



INSPIRING REVOLUTIONARY EDUCATIONAL CREDENTIALS

Chapitre II Couture





1506
UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI URBINO
CARLO BO



Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

À PROPOS DU PROJET

OBEC (2020-1-SE01-KA204-077803) est un partenariat stratégique KA2 cofinancé par Erasmus+ de l'Union européenne. Porté par Swideas en Suède, le projet rassemble des partenaires en Croatie (Agence de développement régional du comté de Sisak-Moslavina - SIMORA), en Italie (LAI-MOMO Società Cooperativa Sociale & Università degli studi di Urbino Carlo Bo), en Belgique (EURADA - Association Européenne Des Agences Développement).

OBEC est un projet innovant qui vise à explorer les potentiels de la technologie Blockchain pour promouvoir le développement des compétences et la reconnaissance des compétences et des qualifications en créant un système innovant pour délivrer et valider des certificats d'apprentissage à titre d'essai. Grâce à cet effort, l'objectif du projet est d'encourager l'intégration professionnelle et académique des migrants, des étudiants en échange et des personnes issues d'apprentissages informels et non formels.

En contribuant à l'intégration éducative et économique de ces groupes ciblés, l'OBEC envisage de bénéficier aux personnes issues de l'immigration, aux étudiants, aux enseignants, aux établissements d'enseignement et aux employeurs. En se concentrant sur la question clé du manque d'uniformité et de transparence dans les systèmes de validation des titres de compétences, on s'attend à ce que cet effort se traduise par des effets positifs dans le contexte de travail, favorisant l'employabilité, l'autonomisation et l'accessibilité au marché du travail.



1. INTRODUCTION

Au cours du projet OBEC, les organisations partenaires ont mené différentes formations de perfectionnement sur leurs installations afin de tester l'utilisation de la technologie Blockchain à des fins de certification sur des contextes éducatifs. Les participants aux cours de formation ont été accrédités avec une certification vérifiée sur la technologie Blockchain, ce qui la rend fiable, transparente, permanente et détenue directement par l'apprenant, qui dispose d'une clé personnelle pour y accéder chaque fois qu'il en a besoin. Les compétences acquises lors des formations se reflètent également sur les certifications des apprenants. Ce processus a été effectué via la plate-forme ECTA.

Les formations ont été développées en 13 modules :

1. Développement de jeux - Programme Unity
2. Développement de jeux - Programme Blender
3. Comment démarrer une entreprise
4. Créez votre idée et plan d'affaires
5. Comment utiliser la technologie Blockchain pour vérifier vos informations d'identification
6. Laboratoire de maroquinerie
7. Laboratoire de couture
8. Soft skills pour un esprit entrepreneurial responsable
9. Travailler dans un contexte d'économie circulaire - perfectionner votre entreprise et votre CV
10. Esprit critique
11. Erreurs logiques, comment les reconnaître et comment les éviter
12. Coder en classe
13. Problèmes éthiques et moraux de l'intelligence artificielle

1. INTRODUCTION

Pour permettre un accès facile au contenu des modules, les 13 modules ont été

réunis en quatre chapitres différents, selon les thèmes suivants :

- Chapitre 1 : Économie circulaire et entrepreneuriat
- Chapitre 2 : Couture
- Chapitre 3 : Jeux vidéos, codage et technologie
- Chapitre 4 : Logique et pensée critique

Dans ce document, vous trouverez les supports de formation et d'orientation des modules inclus dans le **Chapitre 2: Couture**.

Cela correspond aux modules 6 et 7.

Pour chaque module, la structure, la méthodologie et d'autres informations utiles sont fournies, y compris les sections suivantes :

1. Quoi? – Le sujet et la description du cours
2. Pourquoi? – La motivation et le but du cours
3. Qui? – Les groupes cibles
4. Comment? – La méthodologie
5. Lorsque? – Le timing de chaque composante du cours
6. Jalons du parcours

En outre, le lecteur peut trouver tous les supports de formation, y compris les présentations de cours, les notes de l'animateur et d'autres supports dans les **QR codes**. Pour ce chapitre, les présentations sont disponibles en italien seulement, avec un résumé en anglais.

De cette manière, l'OBEC vise à favoriser la transférabilité des formations présentées dans d'autres contextes.

1.1. ARRIÈRE PLAN

L'objectif principal de l'élaboration et de la mise en œuvre d'un ensemble de cours de formation de perfectionnement était de favoriser l'employabilité des participants grâce au développement de différentes compétences, tout en leur fournissant une certification basée sur la technologie Blockchain (BC) qui est fiable et transparente. À cette fin, les modules déjà mentionnés ont été créés. Chaque organisation partenaire a mis en œuvre les modules dans lesquels elle avait le plus d'expertise.

Alors que la technologie Blockchain est reconnue pour son potentiel à apporter des impacts révolutionnaires et positifs dans divers secteurs et à créer des réseaux d'informations fiables avec un coût de maintenance minimal, elle fournit ainsi une infrastructure innovante idéale pour sécuriser, partager et vérifier les acquis d'apprentissage (Smolenski, 2016) de manière transparente et sécurisée tout en garantissant la confidentialité et la propriété de l'individu. L'objectif des modules intégrés dans ce guide de formation est d'introduire le potentiel de la Colombie-Britannique pour le développement d'un système fiable et transparent de certificats d'enseignement en Europe et d'explorer et d'appliquer une technologie existante au domaine de l'éducation.

De plus, l'utilisation de la plate-forme ECTA pour fournir les certifications a permis d'inclure les compétences acquises pour chaque module. Par conséquent, chaque apprenant participant à un certain module a obtenu une certification avec les compétences acquises, qui sont particulières à chaque module.

1.1. ARRIÈRE PLAN


Pour la conception des compétences, le système ESCO a été utilisé pour référence. ESCO (European Skills, Competences, Qualifications et professions) est la classification européenne multilingue des aptitudes, compétences et professions, un projet de la Commission européenne.

Comme le décrit la Commission européenne, « ESCO fonctionne comme un dictionnaire, décrivant, identifiant et classant les professions et les compétences professionnelles pertinentes pour le marché du travail, l'éducation et la formation de l'UE. Ces concepts et les relations entre eux peuvent être compris par des systèmes électroniques, ce qui permet à différentes plates-formes en ligne d'utiliser ESCO pour des services tels que la mise en correspondance des demandeurs d'emploi avec des emplois sur la base de leurs compétences, la suggestion de formations aux personnes qui souhaitent se recycler ou se perfectionner, etc.

ESCO fournit des descriptions de 3 008 professions et 13 890 compétences liées à ces professions, traduites en 27 langues (toutes les langues officielles de l'UE plus l'islandais, le norvégien et l'arabe).

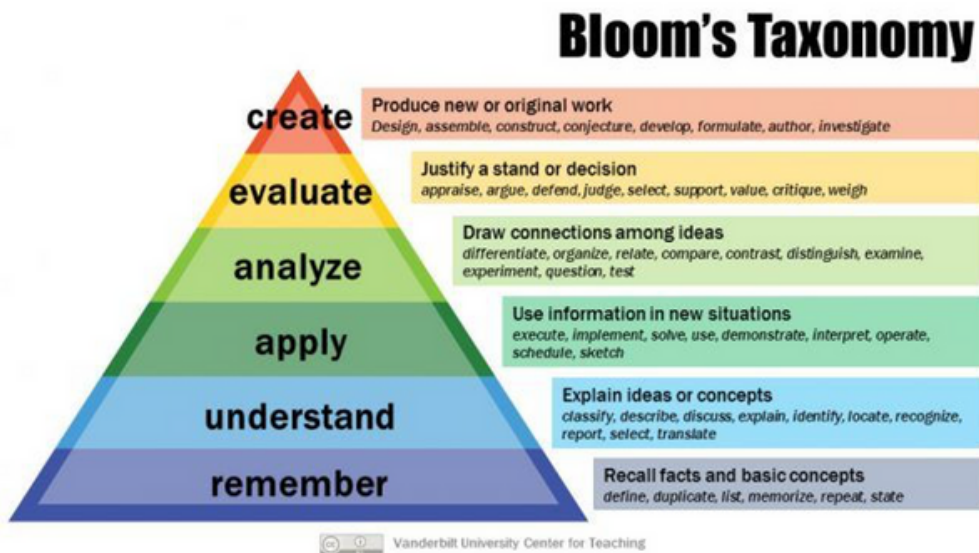
L'objectif d'ESCO est de soutenir la mobilité de l'emploi à travers l'Europe et donc un marché du travail plus intégré et plus efficace, en offrant un "langage commun" sur les métiers et les compétences qui peut être utilisé par différentes parties prenantes sur des sujets liés à l'emploi, à l'éducation et à la formation".

Par conséquent, les organisations partenaires de l'OBEC ont utilisé les compétences ESCO pour définir les principaux domaines de compétence (nommés « Compétences parentales » sur la plate-forme ECTA) qui ont été développés sur chaque module. Ensuite, les compétences secondaires ont été liées aux grands domaines de compétence. Un exemple de cela peut être :

- 
- Domaine de compétence majeur (Compétence parentale) :
Entrepreneuriat
 - Compétences secondaires : décrire une idée d'entreprise, élaborer un business plan, éco-entrepreneuriat, etc.

1.1. ARRIÈRE PLAN

De plus, la taxonomie de Bloom a également été utilisée pour concevoir les compétences et les assigner à un certain niveau de compétence. La taxonomie de Bloom est une classification hiérarchique des différents niveaux de réflexion, de la mémorisation à la création, qui facilite la définition du degré de compétence qu'un apprenant peut atteindre par rapport à une tâche ou un sujet donné.



Source: <https://www.bloomstaxonomy.net/>

Ainsi, l'OBEC a utilisé la taxonomie de Bloom pour définir les niveaux de réflexion atteints pour chaque compétence de chaque module. Le niveau 1 faisait référence à la mémorisation, tandis que le niveau 6 faisait référence à la création. Suite à l'exemple précédent :

- Domaine de compétence majeur (Compétence parentale) : Entrepreneuriat
- Compétences secondaires : décrire une idée d'entreprise (Niveau 2 - comprendre), élaborer un business plan (Niveau 6 - créer), éco-entrepreneuriat (Niveau 2 - comprendre), etc.

1.1. ARRIÈRE PLAN

Enfin et surtout, il convient de mentionner que ces formations et le test de la certification par le biais de la technologie BC sont des tâches intégrées à la deuxième production intellectuelle de l'OBEC, qui s'appuie sur les conclusions préliminaires de la première production intellectuelle de l'OBEC, Naming the Barriers, qui traitait du contexte européen actuel concernant les diplômes et la reconnaissance des compétences/ capacités, l'utilisation des technologies Blockchain et les problèmes potentiels qui sont présents lorsque ces technologies sont utilisées. Le dernier point était d'obtenir une évaluation générale de la position juridique et institutionnelle européenne sur les technologies Blockchain et une certification formelle des compétences.

The logo for Swide's, featuring the word "Swide's" in a blue, sans-serif font, with a small green plant icon growing from a grey base.

The logo for OBEC, featuring a circular icon composed of five colored dots (orange, yellow, green, blue, purple) arranged in a ring, followed by the letters "OBEC" in a bold, black, sans-serif font.

The logo for SIMORA, featuring the word "SIMORA" in a bold, sans-serif font with each letter in a different color (S: blue, I: orange, M: purple, O: green, R: yellow, A: green). Below it, the text "RAZVOJNA AGENCIJA SISAČKO MOSLAVAČKE ŽUPANIJE" is written in a smaller, blue, sans-serif font.

The logo for Lai-momo, featuring the text "Lai-momo" in a black, cursive font, with a stylized black graphic of a hand or a branch to the right.

The logo for eurada, featuring a large blue "e" with several blue stars of varying sizes to its right, and the word "eurada" in a black, sans-serif font below.

1506
UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI URBINO
CARLO BO



Table des matières

2. Modules	1
2.1. <i>MODULE 6 – Laboratoire des produits en cuir</i>	1
Quoi?	1
Pourquoi?	1
Qui?	1
Quand?	1
Comment?	1
Jalons/Badges	2
Contenu	2
2.2. <i>MODULE 7 – Laboratoire de couture</i>	3
Quoi?	3
Pourquoi?	3
Qui?	3
Quand?	3
Comment?	3
Jalons/Badges	5
Contenu	5
3. Annexes	6
<i>Résumé du contenu des modules 6 et 7</i>	6

2. Modules

2.1. MODULE 6 – Laboratoire des produits en cuir

Quoi?

Ce cours est conçu pour renforcer les compétences manuelles de l'étudiant, mettre en œuvre le niveau de précision et d'attention aux détails, fournir aux étudiants les compétences de base à partir desquelles travailler dans le domaine de la mode et de la couture, renforcer les compétences transversales telles que: travailler en groupe, collaborer avec des camarades de classe pour effectuer les exercices correctement, respecter l'engagement du cours en effectuant les tâches assignées et en assistant aux leçons, améliorer le niveau d'italien de l'élève en participant à un atelier qui stimule la conversation entre les étudiants et avec l'enseignant, apprendre à connaître et à utiliser le système métrique.

Thèmes principaux

Les outils et les matériaux: nom et utilisations; La machine à coudre; Les compétences essentielles.

Pourquoi?

Lai-momo a beaucoup d'expérience dans le secteur de la couture et de la transformation du cuir.

Nous avons un laboratoire de mode éthique qui produit des accessoires en cuir, et qui favorise l'intégration au travail des demandeurs d'asile et des réfugiés selon un modèle de travail éthique.

Lien : <https://www.coopcartiera.it/>

Certaines compétences vestimentaires au niveau industriel sont requises par certains pôles de production de produits en cuir en Italie et sont donc des compétences utiles à acquérir pour ceux qui s'intéressent au secteur du travail.

Qui?

- Chômeurs.
- Personnes employées intéressées par le sujet du cours.

Quand?

L'horaire doit être présenté de la manière suivante: la durée totale est de 20 heures, divisée en – sujet Les outils et le matériel: noms et utilisations d'une durée de 4 heures; sujet La machine à coudre d'une durée de 6 heures; sujet Les compétences essentielles d'une durée de 10 heures.

Le cours sera mis en œuvre en fonction de l'intérêt des groupes cibles.

Comment?

Programme	Sujets	Heures

Cuir	<ul style="list-style-type: none"> • Histoire et utilisations • Types et caractéristiques • Les processus de production • Les pièces du cuir 	2
Outils et matériaux : noms et usages	<ul style="list-style-type: none"> • Outils de coupe: le couteau; le couteau japonais; le scalpel; la table de découpe • Outils de mesure: la règle métallique; l'équipe; le calibre • Autres outils: la pince de perçage; la presse; l'étau du sellier; l'aiguille émoussée • Les matériaux: le fil ciré; la colle 	2
Les compétences essentielles	<ul style="list-style-type: none"> • Découpe: techniques et procédures • Dessin et mesure : le motif • Assemblage : perçage et couture 	6
Réalisation de projets	<ul style="list-style-type: none"> • Porte-clés et bracelet • Porte-carte ouvert avec poches • Portefeuille fermé avec des poches internes • Porte-bébé simple • Pochette avec poche 	10
Nombre minimum de participants	5	

Jalons/Badges

MILESTONE – Apprendre les principaux processus de production pour réaliser des produits en cuir.

- Découpe: techniques et procédures
- Dessiner et mesurer : le motif
- Assemblage : perçage et couture

Insigne:

Coudre du cuir avec des outils professionnels

Contenu

[Présentation Powerpoint](#)

REMARQUE : ACCÉDEZ À NOTRE MATÉRIEL GRATUIT À UTILISER AVEC VOS APPRENANTS DIRECTEMENT PAR LE CODE QR OU LES LIENS CLIQUABLES SUR LA DESCRIPTION DU MATÉRIEL

PROBLÈME AVEC LE LIEN? NOUS CONTACTER.

info@swideas.se



M6 - Presentation Italian

2.2. MODULE 7 – Laboratoire de couture

Quoi?

Ce cours est conçu pour renforcer les compétences manuelles de l'étudiant, mettre en œuvre le niveau de précision et d'attention aux détails, fournir aux étudiants les compétences de base à partir desquelles travailler dans le domaine de la mode et de la couture, renforcer les compétences transversales telles que: travailler en groupe, collaborer avec des camarades de classe pour effectuer les exercices correctement, respecter l'engagement du cours en effectuant les tâches assignées et en assistant aux leçons, améliorer le niveau d'italien de l'élève en participant à un atelier qui stimule la conversation entre les étudiants et avec l'enseignant, apprendre à connaître et à utiliser le système métrique.

Thèmes principaux

Les outils et les matériaux: noms et utilisations; La machine à coudre; Les compétences essentielles.

Pourquoi?

Lai-momo a beaucoup d'expérience dans le secteur de la couture et de la transformation du cuir.

Nous avons un laboratoire de mode éthique qui produit des accessoires en cuir, et qui favorise l'intégration au travail des demandeurs d'asile et des réfugiés selon un modèle de travail éthique.

Lien : <https://www.coopcartiera.it/>

Certaines entreprises italiennes exigent des compétences vestimentaires au niveau industriel et sont donc des compétences utiles à acquérir pour ceux qui s'intéressent au secteur du travail.

Qui?

- Chômeurs.
- Personnes employées intéressées par le sujet du cours.

Quand?

L'horaire doit être présenté de la manière suivante: la durée totale est de 20 heures, divisée en – sujet Les outils et le matériel: noms et utilisations d'une durée de 4 heures; sujet La machine à coudre d'une durée de 6 heures; sujet Les compétences essentielles d'une durée de 10 heures.

Le cours sera mis en œuvre en fonction de l'intérêt des groupes cibles.

Comment?

Programme	Sujets	Heures
-----------	--------	--------

<p>Les outils et les matériaux : noms et usages</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Les ciseaux et la coupe • Les broches et le tapotement • Tissu • Aiguilles pour la machine à coudre • Les pieds de la machine à coudre • Fils pour machines à coudre: la bobine; la bobine • Le fer à repasser 	4
<p>La machine à coudre</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comment il est fabriqué • Comment enfiler la bobine • Comment enfiler le fil supérieur • Comment attacher le pied de presse (et les types de pied de presse) • Comment changer l'aiguille • Comment ajuster la tension 	6
<p>Les compétences essentielles</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Avant de commencer à coudre (point de référence; vitesse; prise en main du tissu) • Les coutures de base: point droit; point en zig zag; point de dossier (exercice: la table de couture) • Coudre des coins et des courbes • Découpe du tissu: les déchets de couture (exercice: motif de coussin d'épingle; support de téléphone portable) • Joignez les tissus et le point supérieur (exercice: coussin d'épingle 10x10 avec couture de 1,5 cm et un pied) • Faire l'ourlet (exercice: support de téléphone portable avec décalage de 3 cm) • Retourner et fermer avec une couture invisible (à la main) • Comment une fermeture à glissière est fabriquée • Comment appliquer la fermeture à glissière • EXERCICE 1 : Panier double face • EXERCICE 2 : Boîte à pain (avec coutures et ourlet anglais) • EXERCICE 3 : Étui à fermeture éclair 	10
<p>Nombre minimum de participants</p>	5	

Jalons/Badges

Jalon: – Utilisation de la machine à coudre et apprentissage des opérations principales.

- une personne sait comment utiliser la machine à coudre pour fabriquer des produits finis en utilisant tous les processus principaux.

Badge : « Utilisation de la machine à coudre » reçu suite à la finition d'un module

Contenu

[Présentation Powerpoint](#)

REMARQUE: ACCÉDEZ À NOTRE MATÉRIEL GRATUIT À UTILISER AVEC VOS APPRENANTS DIRECTEMENT PAR LE CODE QR OU LES LIENS CLIQUABLES SUR LA DESCRIPTION DU MATÉRIEL

PROBLÈME AVEC LE LIEN? NOUS CONTACTER.
info@swideas.se



**M7 - Presentation
Italian**

3. Annexes

Résumé du contenu des modules 6 et 7

ATELIER DE COUTURE – SOMMAIRE DU CONTENU

Programme	Sujets
Les outils et matériaux: noms et utilisations	<ul style="list-style-type: none"> • Les ciseaux et la coupe • Les broches et le tapotement • Tissu • Aiguilles pour la machine à coudre • Les pieds de la machine à coudre • Fils pour machines à coudre: la bobine; la bobine • Le fer à repasser
La couture machine	<ul style="list-style-type: none"> • Comment il est fabriqué • Comment enfiler la bobine • Comment enfiler le fil supérieur • Comment fixer le pied de la presse (et les types de pied presseur) • Comment changer l'aiguille • Comment ajuster la tension
Les compétences essentielles	<ul style="list-style-type: none"> • Avant de commencer à coudre (point de référence; vitesse; poignée en tissu) • Les coutures de base: point droit; point zig zag; point de dossier (exercice: la table de couture) • Coudre des coins et des courbes • Couper le tissu : les déchets de couture (exercice : motif de coussin d'épingle; support de téléphone portable) • Joignez les tissus et le point supérieur (exercice: 10x10 coussin d'épingle avec couture de 1,5 cm et un pied) • Faire l'ourlet (exercice: support de téléphone portable avec décalage de 3 cm) • Retourner et fermer avec une couture invisible (par main) • Comment une fermeture à glissière est fabriquée • Comment appliquer la fermeture à glissière • EXERCICE 1 : Panier double face • EXERCICE 2 : Breadbox (avec coutures anglaises) et ourlet) • EXERCICE 3 : Étui à fermeture éclair



DOUTES, QUESTIONS, SUGGESTIONS? VEUILLEZ NOUS CONTACTER ICI !



MARCO MONDATORI:
M.MONDATORI@LAIMOMO.IT
FILIPPO MANTIONE:
F.MANTIONE@LAIMOMO.IT



1506
**UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI URBINO
CARLO BO**

MIRKO TAGLIAFERRI:
MIRKO.TAGLIAFERRI@GMAIL.COM



INFO@SWIDEAS.SE
ABDALLAH SOBEIH:
ABDALLAH.SOBEIH@SWIDEAS.SE
JULIA MOREIRA:
JULIA.MOREIRA@SWIDEAS.SE



ANDREJA ŠEPERAC:
ASEPERAC@SIMORA.HR



MARTA SERRANO:
MARTA.SERRANO@EURADA.ORG
JIP LENSSEN:
JIP.LENSSEN@EURADA.ORG

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.