



GUIDE “Atelier de valorisation”



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



JOHANNES
MIHKELSONI
KESKUS





Table des matières

Introduction

Que signifie la valorisation ?	6
Pourquoi la valorisation est-elle importante ?	6
Atelier de valorisation	6
Activités de l'atelier de valorisation	8

1. Compétence en langue maternelle 7

NIVEAU INDIVIDUEL 8

Activité 1 : Résumer un texte	8
Activité 2 : Corriger un texte en un temps limité	8
Activité 3 : Comprendre les différents niveaux de langage (familier, informel, formel)	8

NIVEAU DE GROUPE 9

Activité 1 : Une argumentation pour défendre une opinion personnelle	9
Activité 2 : Construire des nuages de mots	10
Activité 3 : La communication non verbale "Nous devons bouger maintenant !"	10

2. Compétence multilingue 11

NIVEAU INDIVIDUEL 12

Activité 1 : Racontez-moi votre journée	12
Activité 2 : Écrire à votre patron ou à votre ami	12
Activité 3 : Comprendre un court clip dans une langue étrangère	13

NIVEAU DE GROUPE 13

Activité 1 : Partager une chanson appréciée dans une langue étrangère	13
Activité 2 : <i>Time's up</i>	14
Activité 3 : Le jeu de rôle du restaurant	15

3. Compétence personnelle, sociale et apprendre à apprendre 16

NIVEAU INDIVIDUEL 17

Activité 1 : Votre "roue de la vie"!	17
Activité 2 : Capacité à faire preuve d'autocritique	18
Activité 3 : Tableau SVA	19

NIVEAU DE GROUPE 20

Activité 1 : Voyage en train	20
Activité 2 : Améliorer les compétences	20
Activité 3 : Jeu de Barnga	21

4. Compétence citoyenne 22

NIVEAU INDIVIDUEL 24

Activité 1 : <i>Kahoot</i>	24
Activité 2 : Test quiz sur les connaissances de l'Union Européenne	25
Activité 3 : Comment être un citoyen actif	25

NIVEAU DE GROUPE 26

Activité 1 : Agir pour protéger la planète !	26
Activité 2 : Carte mentale de la citoyenneté européenne	26
Activité 3 : Égalité, droits de l'homme et inclusion	27

5. Compétence en sensibilisation et expression culturelles 28

NIVEAU INDIVIDUEL 29

Activité 1 : Différences culturelles	29
Activité 2 : L'activité du canot de sauvetage	29
Activité 3 : Présentation générale	30

NIVEAU DE GROUPE 31

Activité 1 : Les différences de culture	31
Activité 2 : Abigale	32
Activité 3 : Où en êtes-vous ?	33

6. Compétence entrepreneuriale 34

NIVEAU INDIVIDUEL 35

Activité 1 : Comment planifier un événement	35
Activité 2 : Verbaliser une action	35

Activité 3 : Blocs de couleur	38
NIVEAU DE GROUPE	38
Activité 1 : Les avions	38
Activité 2 : Business Model Canva	39
Activité 3 : Le défi de l'enveloppe de 5 euros	40

7. Compétence mathématique et compétence en sciences, technologie et ingénierie

NIVEAU INDIVIDUEL	42
Activité 1 : Test de mathématiques sur les activités quotidiennes	42
Activité 2 : Établir un budget facile	43
Activité 3 : Comment citer et référencer	43
NIVEAU DE GROUPE	45
Activité 1 : Jeu des 100 euros	45
Activité 2 : Planifier le budget d'un événement	46
Activité 3 : Les tests psychométriques	47

8. Compétence numérique

NIVEAU INDIVIDUEL	49
Activité 1 : Présentation interactive	49
Activité 2 : Créer un profil LinkedIn	49
Activité 3 : « Profil numérique d'une page »	51
NIVEAU DE GROUPE	52
Activité 1 : Gestion des tâches	52
Activité 2 : Atelier "Own it" (s'approprier)	52
Activité 3 : Profil numérique d'une ville sur une page	53

Conclusion de l'atelier de valorisation

55

Conclusion du guide de l'atelier de valorisation

55

Annexes

Annexe 1	56
Règles du jeu	57
Annexe 2	
Instructions pour le tournoi	60
Annexe 3	
Fiche de discussion	60
Annexe 4	
Exemples pratiques des 8 compétences clés européennes	61

..... **Projet Mobility+**

+ Ce guide est développé dans le cadre du projet Erasmus+ Action Clé 2 Mobility+. L'objectif du projet Mobility+ est d'informer et de former les travailleurs de l'éducation des adultes afin de garantir la qualité de l'accompagnement des futurs participants à la mobilité internationale. Les partenaires du projet estiment qu'une préparation efficace est d'une importance capitale : une préparation visant à améliorer la sensibilisation et à utiliser les arguments, les preuves et les ressources les plus convaincants pour encourager et préparer les futurs participants à la mobilité afin que leur expérience soit de la plus haute qualité et présente des avantages.

Ce projet vise à combler cette lacune en concevant des programmes et des ressources de formation innovants et adaptables pour les travailleurs de l'éducation des adultes et leurs bénéficiaires.

Le projet Mobility+ est réalisé de manière transnationale puisque chaque partenaire apporte ses expériences, ses outils déjà développés et sa connaissance de la gestion de projets de mobilité internationale pour les adapter aux besoins des groupes cibles. Les partenaires sont situés dans des territoires où les initiatives telles que l'éducation des adultes liée aux projets de mobilité européenne et internationale sont moins accessibles ou développées. En effet, les partenaires du projet sont basés dans des zones urbaines de France, d'Allemagne, d'Angleterre et d'Estonie profondément touchées par le chômage. Les personnes éloignées de l'emploi doivent être remobilisées et accompagnées dans les savoirs de base et les savoir-être. Ces préalables nécessitent la poursuite d'actions adaptées aux situations individuelles.

Le projet a développé des outils et des méthodes complémentaires pour former les travailleurs de l'éducation des adultes à l'accompagnement des participants et notamment ceux ayant moins d'opportunités (accompagnement avant, pendant et après leur projet de mobilité pour assurer une expérience de haute qualité et un fort impact sur l'insertion professionnelle et personnelle). Ceci serait possible grâce à l'expérience de chaque partenaire et aux compétences développées dans ces secteurs (gestion de projet de mobilité, formation, emploi, évaluation et certification).

+ **Le partenariat**

1. ADICE (France).
2. EPN Germany (Allemagne).
3. JOHANNES MIHKELSONI KESKUS (Estonie).
4. MEH (Royaume-Uni).



..... Introduction

Le diagnostic et l'analyse des besoins préliminaires du projet Mobility+ et l'expérience des partenaires du projet ont montré qu'il existe un besoin de soutenir et de préparer les travailleurs de l'éducation des adultes à la compréhension de l'aspect professionnalisant de la mobilité internationale. Il y a plutôt peu d'organisations travaillant dans le domaine de l'éducation des adultes qui ont établi une méthodologie de valorisation claire et des outils pour soutenir les travailleurs de l'éducation des adultes qui ont participé à des activités de mobilité. Par conséquent, afin de fournir aux organisateurs de projets de mobilité, mais aussi aux participants à ces projets, le soutien nécessaire pour valoriser les compétences et les connaissances acquises dans la vie professionnelle, un Guide d'Atelier de Valorisation a été élaboré.

Le Guide de l'Atelier de Valorisation est élaboré pour contrôler l'efficacité du suivi des participants au retour des projets de mobilité et renforcer les avantages de la mobilité internationale pour les travailleurs du secteur de l'éducation des adultes. Le guide aidera à saisir l'aspect professionnalisant de la mobilité internationale, les compétences obtenues et la manière de les utiliser dans leur travail. Il fournit aux organisations d'envoi la méthodologie nécessaire pour former les travailleurs de terrain de l'éducation non formelle des adultes et les aider à travailler de manière autonome à travers les différentes activités de l'atelier.

Le guide fournit aux éducateurs d'adultes des informations et/ou une méthodologie pour organiser des ateliers de valorisation après l'arrivée des participants :

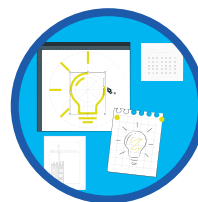
- Comment valoriser les compétences acquises?
- Comment faire du projet de mobilité une véritable valeur ajoutée au retour ?
- Comment lier cette nouvelle expérience professionnelle aux futurs projets des participants ?
- Comment renforcer davantage les nouvelles compétences acquises ?

Le processus de valorisation est divisé en huit catégories, conformément aux 8 compétences clés européennes identifiées par l'Union Européenne :

1. Compétence en langue maternelle
2. Compétence multilingue
3. Compétence personnelle, sociale et apprendre à apprendre
4. Compétence citoyenne
5. Compétence en sensibilisation et expression culturelles
6. Compétence entrepreneuriale

7. Compétence mathématique et compétence en sciences, technologie et ingénierie
8. Compétence numérique

Le guide pourrait également être utilisé pour aider et soutenir individuellement les participants qui reviennent d'activités de mobilité à trouver l'utilisation des connaissances et compétences acquises dans l'environnement professionnel du pays d'envoi.



Que signifie la valorisation ?

Dans le cadre du présent Guide de l'Atelier de Valorisation, le concept de "valorisation" est défini comme suit : « *La valorisation est le processus de création de valeur à partir des connaissances, en rendant les connaissances appropriées et disponibles pour une application sociétale et/ou économique et en les transformant en produits, services, processus et nouvelles activités.* »¹

Pourquoi la valorisation est-elle importante ?

Le processus de valorisation fournit les viviers d'expériences qui peuvent être utilisés dans un environnement professionnel pour améliorer le développement professionnel et élargir la vision du monde professionnel. La valorisation est nécessaire pour donner un sens aux compétences et connaissances acquises qui peuvent être utilisées dans un environnement professionnel.

Atelier de valorisation

L'atelier de valorisation se veut convivial afin d'encourager et d'organiser l'apprentissage et la saisie pour tous les bénéficiaires. Les modules de l'atelier sont développés dans l'idée d'être mis en œuvre dans une situation de groupe et individuelle. Le nombre suggéré de participants par atelier est d'environ 10 à 16 personnes. Un nombre de participants inférieur à 17 donne une meilleure opportunité d'avoir des discussions générales plus approfondies avec la possibilité de donner la parole à tous les participants, et de pouvoir analyser plus profondément les résultats des activités données.

La durée de l'atelier de valorisation dépend de la taille du groupe, et pourrait idéalement être comprise entre 1,5 et 3 heures. Si cela est nécessaire et possible, il peut être plus long, mais il faut alors prévoir plus de pauses entre les activités, afin que les participants aient le temps de se reposer. Il est suggéré de prévoir des collations pendant l'atelier, afin de maintenir l'humeur et l'énergie jusqu'à la fin de l'atelier.

Les activités de l'atelier de valorisation sont divisées en huit catégories, conformément aux 8 compétences clés européennes identifiées par l'Union Européenne :

1. Compétence en langue maternelle
2. Compétence multilingue
3. Compétence personnelle, sociale et apprendre à apprendre
4. Compétence citoyenne
5. Compétence en sensibilisation et expression culturelles
6. Compétence entrepreneuriale
7. Compétence mathématique et compétence en sciences, technologie et ingénierie

8. Compétence numérique

Avec le Guide de l'Atelier de Valorisation, il est recommandé d'utiliser le Manuel des compétences (créé dans le cadre du projet Mobility+) qui décrit chaque compétence clé en détail. Le Manuel de Compétences aide les éducateurs à comprendre et à expliquer les compétences clés aux apprenants avec lesquels ils travaillent, leur permettant ainsi de valoriser les compétences acquises lors de projets de mobilité à l'étranger.

Les activités proposées sont données à titre d'exemple et peuvent être utilisées lors d'un atelier de valorisation. Elles peuvent être organisées d'une manière qui convient mieux aux animateurs et/ou aux participants. Chaque activité est accompagnée d'une estimation de la durée, afin de faciliter l'élaboration du programme exact de l'atelier de valorisation personnalisé.

Activités de l'atelier de valorisation

Les activités sont divisées en deux : niveau individuel et niveau en groupe. Les activités de niveau individuel peuvent être réalisées avant l'atelier, afin d'évaluer les compétences de chacun. Si nécessaire, elles peuvent également être utilisées pendant l'atelier comme une courte introduction ou un échauffement. Les activités de l'atelier de valorisation, en particulier les activités de groupe, doivent être réalisées en personne. En cas de besoin, les activités individuelles et de groupe peuvent également être modifiées et réalisées via une plateforme de visioconférence en ligne appropriée.

L'atelier de valorisation est destiné à être planifié par chaque organisation en tenant compte de la nature des activités de mobilité auxquelles les participants ont pris part, et en ayant la possibilité de se concentrer sur la compétence qui a le plus de valeur compte tenu de la situation, de l'expérience et de l'objectif du processus de valorisation. Les animateurs de l'atelier de valorisation peuvent choisir les activités du guide qui correspondent à leur organisation et qui sont les plus appropriées compte tenu de la formation et de l'expérience des participants.

En cas de besoin, il est également possible de modifier les activités existantes, et de les rendre plus adaptées et pertinentes pour les participants qui sont censés participer à l'atelier de valorisation. Il est également possible de rendre certaines activités plus courtes ou plus longues. La durée de l'activité dépend également du nombre de participants et de leur participation à la discussion. La plupart des activités comportent également des commentaires et des conseils pour l'animateur afin de faciliter la coordination de l'activité. Le guide de l'atelier de valorisation est là pour vous aider à créer un atelier de valorisation qui correspond aux besoins actuels des participants potentiels.

¹ Wakkee, I., Lips, F., Löwik, S., Wijnen, A., Schöller, D. (2021.. IXA Valorisation Guide - Practical Handbook for social sciences and humanities research.

1

Compétence en langue maternelle



..... Compétence en langue maternelle

La compétence en langue maternelle est la capacité d'identifier, de comprendre, d'exprimer, de créer et d'interpréter des concepts, des sentiments, des faits et des opinions sous des formes orales et écrites, en utilisant des supports visuels, sonores et numériques dans toutes les disciplines et tous les contextes. Elle implique la capacité de communiquer et de se connecter efficacement avec les autres, de manière appropriée et créative.

NIVEAU INDIVIDUEL



Activité 1 : Résumer un texte

Objectif : capacité à comprendre un texte bien écrit, à s'approprier les idées principales et à synthétiser le contenu dans un court résumé.

Besoins : texte (histoire courte, nouvelle, article), papier, stylo.

Durée : 30 minutes

Actions étape par étape

1. Le participant reçoit un texte à lire.
2. Après l'avoir lu, le participant rédige un court résumé (300 mots maximum).
3. L'animateur lit le résumé écrit et donne un feedback au participant.

Commentaires et conseils

- Le choix du texte doit tenir compte du niveau de connaissance des participants et éviter les textes trop difficiles comme les articles scientifiques ou les poèmes.



Activité 2 : Corriger un texte en un temps limité

Objectif : montrer que le participant maîtrise le vocabulaire, l'orthographe et la grammaire appropriés dans sa langue maternelle.

Besoins : un texte d'une page écrit intentionnellement avec des fautes de grammaire et d'orthographe, un stylo.

Durée : 10 minutes

Actions étape par étape

1. Le participant reçoit un texte.
2. Le participant corrige directement sur le document les erreurs qu'il repère.
3. Une fois que le participant déclare avoir terminé, l'animateur vérifie si le participant a tout corrigé et donne son avis.

Commentaires et conseils

- Cette activité doit être réalisée sur papier pour éviter l'aide de la correction automatique et d'Internet.
- L'animateur doit se préparer à répondre à d'éventuelles questions sur la façon correcte d'écrire.
- Un texte donné ne doit pas nécessairement être long - une demi-page ou une page A4.



Activité 3 : Comprendre les différents niveaux de langage (familier, informel, formel)

Objectif : analyser la connotation des mots et jongler entre différents niveaux.

Besoins : liste de mots, stylo, papier

Durée : ~45 minutes au total (~15min pour chaque tâche)

Actions étape par étape

1. L'animateur fournit au participant une liste de mots. Dans la liste, il y a toujours 3 mots ayant la même signification mais appartenant à des niveaux de langue différents. Le participant doit classer les mots dans un tableau à 3 colonnes : familier, informel, formel. Exemple : un homme, un mec, un individu de sexe masculin.

2. Une fois que le participant a terminé, l'animateur vérifie si le tableau est correct.
3. La tâche suivante consiste à écrire un court texte à un niveau formel en utilisant certains des mots de l'activité précédente. Il/elle peut choisir le sujet et les mots à réutiliser, mais l'ensemble du texte doit être très formel.
4. Une fois que le participant a terminé, l'animateur lit le texte et donne son avis sur sa qualité et son adéquation au niveau de langue formel.
5. La dernière tâche consiste à préparer une histoire à raconter oralement, en utilisant uniquement le langage familier. Le participant prend le temps de réfléchir, d'inventer une histoire, d'écrire les mots qu'il veut utiliser, puis il raconte son histoire à l'animateur.
6. L'animateur écoute le participant et donne ensuite son avis sur la qualité de l'histoire et l'adéquation avec le niveau de langage familier.

Commentaires et conseils

- Dans la première phase de l'activité, le participant a une certaine liberté dans le choix des synonymes. Il peut y avoir différents mots informels pour dire "homme" par exemple, et l'animateur doit les accepter tous tant qu'ils ont la même signification.

NIVEAU DE GROUPE



Activité 1 : Une argumentation pour défendre une opinion personnelle

Cette activité peut être réalisée en groupes de deux ou plus. Les participants s'affrontent sur un sujet controversé et chaque participant prépare une argumentation pour défendre oralement son opinion.

Objectif : articuler des idées, présenter un point de vue justifié et convaincre l'auditoire.

Besoins : papiers, stylos, idées de sujets

- Sujet de société/politique : énergie nucléaire vs énergie renouvelable, végétalien vs viande, transports publics gratuits, légalisation du cannabis, train vs avion

- Sujets moins sérieux et plus amusants : mettre le dentifrice avant/après avoir mouillé la brosse à dents, verser les céréales avant/après le lait, chiens vs chats, *iPhone vs Samsung vs Huawei...*
- Durée :** 1 heure (20 minutes de préparation + 30 minutes de présentation + 10 minutes de feedback)
- Taille du groupe :** 2-4 participants avec le même sujet, 6-12 participants au total.

Actions étape par étape

1. Les participants choisissent un sujet au hasard. Le même sujet doit être proposé au moins deux fois.
2. Les participants ayant le même sujet se réunissent et décident du côté qu'ils vont prendre, à condition que leurs points de vue soient opposés (par exemple, l'un doit être en faveur, l'autre contre). Il n'est pas nécessaire que cela reflète leur opinion réelle, ils font juste semblant pour l'activité.
3. Chaque participant prépare pour lui-même une liste d'arguments soutenant son point de vue sur le sujet et un fil conducteur pour présenter ses arguments.
4. Après 20 minutes, tout le groupe se réunit.
5. L'un après l'autre, les sujets avec deux points de vue différents sont présentés. Chaque participant tient un discours rapide (5 minutes maximum) pour essayer de convaincre les autres de son point de vue sur un sujet spécifique. Une fois que les deux participants ayant des points de vue opposés sur le même sujet ont fait leur discours, les autres participants peuvent voter pour savoir laquelle des présentations était la plus convaincante et la mieux argumentée.
6. Une fois que tout le monde s'est exprimé, les autres participants sont autorisés à voter, pour chaque sujet présenté, le point de vue qu'ils ont trouvé le plus convaincant.

Commentaires et conseils

- S'il y a trois participants avec le même sujet, deux représentent le même côté et un le côté opposé. Chacun défend sa propre position. S'il y a quatre personnes avec le même sujet, l'argumentation peut se faire par paires. Chaque participant dispose alors de 2 à 3 minutes pour présenter ses arguments.
- N'importe quel sujet peut être utilisé pour cette activité, même si un point de vue est considéré comme erroné et l'autre comme juste, tant qu'il est possible de trouver des arguments pour défendre les deux côtés.
- Il est important de noter que les participants ne représentent pas nécessairement leur opinion personnelle au cours de cette activité. Cette activité porte davantage sur les compétences d'argumentation et de présentation.

Activité 2 : Construire des nuages de mots



Objectif : l'idée de ce jeu est d'amener les participants à réfléchir à tous les mots différents qu'ils peuvent utiliser pour décrire un sujet.

Besoins : cartes avec des images d'objets.

Durée : 30 minutes

Taille du groupe : plusieurs petits groupes de 2-3 personnes chacun.

Actions étape par étape

1. Les participants sont répartis en petits groupes.
2. Chaque groupe reçoit une carte contenant une image et une description de cette image, par exemple "une tasse de thé". Chaque groupe a une image différente et doit veiller à ce que les autres groupes ne voient pas leur image.
3. Les groupes sont ensuite invités à noter sur le tableau de conférence autant de mots que possible pour décrire l'image sans utiliser les mots qui leur ont été donnés. Par exemple, si un groupe a la carte "une tasse de thé", il peut noter les mots suivants, mais ne peut pas utiliser "tasse" ou "thé" : Récipient, liquide, chaud, britannique, Chine, soucoupe, tasse, infusion, lait...
4. Après une dizaine de minutes, chaque groupe montre à son tour sa liste de mots à l'autre ou aux autres groupes qui doivent essayer de deviner ce qu'est l'image.

Commentaires et conseils

- La session de feedback peut inclure le comptage du nombre de mots trouvés pour chaque image et une réflexion sur le fait qu'il a été facile ou difficile de trouver plusieurs mots.

Activité 3 : La communication non verbale "Nous devons bouger maintenant !"



Objectif : utiliser le ton de sa voix et son corps pour exprimer un sentiment et interpréter le langage corporel des autres.

Besoins : bandes de papier sur lesquelles sont inscrites les humeurs/émotions, papiers, stylos.

Durée : 10 minutes

Taille du groupe : 6-10 personnes

Actions étape par étape

1. Découper plusieurs bandes de papier.
2. Sur chaque bande de papier, écrire une humeur ou une disposition comme coupable, heureux, méfiant, effrayé, en colère, surpris, sournois ou ennuyé.
3. Plier les bandes de papier et les mettre dans un bol. Elles serviront d'aide-mémoire.
4. Les participants s'assoient en cercle.
5. Demander à chaque participant de piocher un papier dans le bol et de le lire en exprimant l'humeur qu'il a choisie. De cette façon, chaque participant dit la même chose mais sa communication non verbale diffère. La phrase doit être ordinaire, telle que "Nous devons tous rassembler nos affaires et partir d'ici le plus vite possible".
6. Les participants sont libres de choisir la manière dont ils veulent manifester leur émotion - avec des gestes de la main, des mimiques du visage, le ton, le rythme de la parole, etc. - mais il est interdit d'ajouter ou de supprimer des mots dans la phrase donnée.
7. Après que chaque participant ait lu sa phrase, l'animateur interroge le groupe : pour chaque lecteur, ils doivent deviner l'émotion qui a été manifestée. Pour les aider, chaque participant peut noter les suppositions qu'il a faites sur chaque locuteur au fur et à mesure de la lecture de sa phrase.

2

Compétence multilingue

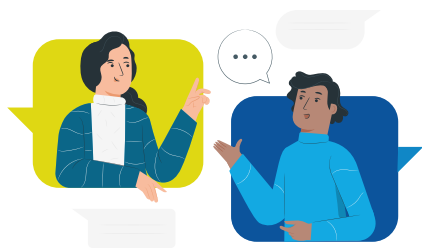


..... Compétence multilingue

Cette compétence définit la capacité d'utiliser différentes langues de manière appropriée et efficace pour communiquer. Elle partage largement les principales dimensions de la compétence en langue maternelle : elle repose sur la capacité de comprendre, d'exprimer et d'interpréter des concepts, des pensées, des sentiments, des faits et des opinions, tant à l'oral qu'à l'écrit (écouter, parler, lire et écrire), dans un éventail approprié de contextes sociétaux et culturels, en fonction de ses désirs ou de ses besoins. Les compétences linguistiques intègrent une dimension historique et des compétences interculturelles. Elles reposent sur la capacité de faire la médiation entre différentes langues et différents médias, comme le souligne le Cadre Européen Commun de Référence. Le cas échéant, elles peuvent inclure le maintien et le développement des compétences dans la langue maternelle, ainsi que l'acquisition de la ou des langues officielles d'un pays.

NIVEAU INDIVIDUEL

Activité 1 : Racontez-moi votre journée



Objectif : utiliser le vocabulaire de la vie quotidienne et être capable de communiquer spontanément des informations simples dans une langue étrangère.

Durée : 5 minutes

Actions étape par étape

1. L'animateur demande au participant ce qu'il a fait aujourd'hui/hier.
2. Le participant doit décrire toute la journée, du matin au soir, en formulant des phrases complètes.
3. Si la réponse d'un participant est trop courte, l'animateur lui posera d'autres questions pour l'encourager à parler plus longuement, par exemple "qu'avez-vous mangé à midi", "qu'avez-vous fait en premier au réveil", "quelle était votre humeur du jour", etc.

Commentaires et conseils

- Le feedback donné par l'animateur ne doit pas seulement se baser sur le contenu de l'histoire, mais aussi sur la spontanéité du participant, sa maîtrise de la langue et ses hésitations ou erreurs.
- Il est essentiel pour cette activité que l'animateur comprenne la langue étrangère parlée par le participant.



Activité 2 : Écrire à votre patron ou à votre ami

Objectif : être capable d'utiliser la langue écrite familière et formelle dans la langue étrangère.

Besoins : papier, stylo

Durée : 30 minutes

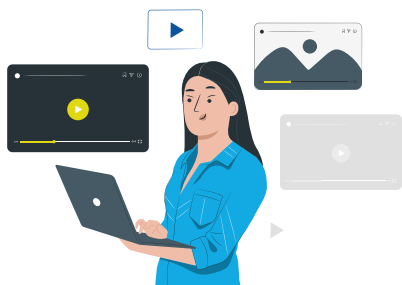
Actions étape par étape

1. Le participant choisit un sujet sur lequel il va écrire.
Ex : raconter un conflit au travail avec un collègue, expliquer à la personne qu'elle a fait une erreur, s'excuser d'être arrivé en retard à une réunion, demander une augmentation de salaire/un prêt d'argent, etc.
2. Le participant commence par écrire un message à son ami, comme s'il écrivait un texte téléphonique dans une langue familière. Le texte doit comporter au moins 150 mots.
3. Ensuite, le participant rédige le message à son patron, comme s'il écrivait un email officiel dans un langage formel. Le texte doit compter au moins 150 mots, mais c'est au participant de décider s'il doit être plus court/plus long que le premier message.
4. Une fois que le participant a terminé, il remet les deux textes à l'animateur qui les examine et lui indique si le participant a réussi ou non à utiliser les différents niveaux de langue.

Commentaires et conseils

Pour cette activité, l'animateur doit avoir une très bonne maîtrise de la langue étrangère que le participant utilise.

Activité 3 : Comprendre un court clip dans une langue étrangère



Objectif : regarder un court clip dans une langue étrangère sans sous-titres et démontrer une bonne compréhension.

Besoins : clip choisi par l'animateur, feuille de travail

Durée : 30 minutes

Actions étape par étape

1. Le participant lit la feuille de travail et vérifie ce qu'il doit remplir, par exemple :
 - a. Un bref résumé du clip (100 mots).
 - b. Un commentaire indiquant s'il/elle a aimé ou non le clip.
 - c. Une liste de cinq nouveaux mots qu'il/elle a appris grâce au clip.
 - d. Trois expressions idiomatiques apprises dans le clip.
 - e. Une citation préférée du clip.
 - f. Une liste avec les noms de tous les personnages montrés dans le clip.
- g. Le cas échéant, identifiez les différents accents entendus dans le clip.
- h. Le cas échéant, précisez le contexte culturel/historique/politique autour du clip.
2. Ensuite, le participant regarde le clip et prend des notes si nécessaire.
3. Après le clip, le participant remplit entièrement la fiche de travail et l'envoie à l'animateur.

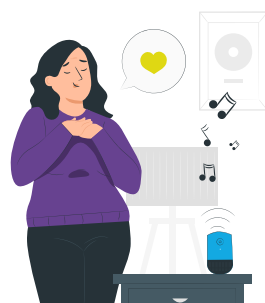
Exemples de clip : journal télévisé, clip vidéo, interview...

→ <https://www.youtube.com/watch?v=AnkuwflDsP8>

Commentaires et conseils

- Laisser le participant regarder le clip autant de fois qu'il le souhaite, mais lui donner un temps limité pour accomplir la tâche complètement, y compris pour remplir la feuille de travail.
- Le clip doit durer 5 à 10 minutes, afin que le participant dispose de suffisamment de matériel pour remplir la fiche de travail.

NIVEAU DE GROUPE



Activité 1 : Partager une chanson appréciée dans une langue étrangère

Objectif : comprendre des paroles dans une langue étrangère et les traduire/expliciter dans sa langue maternelle. Il s'agit d'une activité qui évalue la compréhension orale d'une langue étrangère et la traduction spontanée dans la langue maternelle, deux compétences précieuses lorsqu'on travaille dans un environnement multilingue.

Besoins : haut-parleur, bonne connexion wifi

Durée : 5-6 minutes par chanson

Taille du groupe : 2-15 participants au total

Actions étape par étape

1. Le participant choisit une chanson et la joue devant les autres sans faire de commentaires.
2. Pendant que la chanson est jouée, le participant peut prendre quelques notes pour se souvenir des paroles.
3. Une fois la chanson terminée, le participant dispose de deux minutes pour expliquer le sens général de la chanson, l'histoire qu'elle raconte, le type de langage utilisé et traduire au moins cinq phrases de la chanson directement dans la langue maternelle.

Commentaires et conseils

- Il est plus facile pour l'animateur s'il comprend la langue étrangère utilisée dans la chanson.
- YouTube peut être utilisé pour trouver les chansons.
- On peut affirmer que le fait de participer à des activités culturelles et de se familiariser avec différents aspects de la culture étrangère favorise l'apprentissage de la langue et, par là même, l'alphabétisation dans une langue étrangère.

Activité 2 : Time's up



Objectif : tester différents aspects des compétences linguistiques des participants en langue étrangère (vocabulaire, spontanéité, compréhension, réactivité, mémoire).

Besoins : cartes avec des mots/concepts, tableau de conférence pour noter les scores.

Temps : 30-60 minutes, adaptable en fonction du nombre de mots à deviner

Taille du groupe : deux ou quatre groupes de 3 à 5 participants.

Actions étape par étape

1. L'animateur prépare les cartes sur lesquelles sont inscrits des idées et des concepts dans une langue étrangère. Conseil : il devrait y avoir au moins 15 cartes mais il peut y en avoir plus, en fonction du temps disponible.
Ex : chien, professeur, cochon, étudiant, serpent, boulanger, tigre, musicien, lion, médecin, oiseau, maison, etc.
2. Deux groupes sont assis, face à face.
3. Une personne d'un groupe se porte volontaire pour commencer, se lève et fait face à son groupe.
4. Il/elle prend un panier contenant toutes les cartes, en choisit une, la lit en silence et doit faire deviner le mot à son groupe. Il/elle ne peut pas utiliser le mot qui est deviné.
5. Une fois qu'il a deviné ou s'il ne peut pas deviner, il prend une autre carte et continue à jouer tant que le chronomètre d'une minute n'est pas écoulé.
6. Une fois les 60 secondes écoulées, le groupe compte le nombre de cartes qu'il a devinées correctement.
7. L'autre groupe est le suivant, et joue les cartes restantes dans le panier qui n'ont pas encore été devinées.
8. Les groupes continuent à jouer l'un après l'autre jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à jouer.

9. Une fois qu'ils ont terminé, ils recommencent un nouveau tour avec toutes les cartes mais en changeant les modes de devinette.

Suggestions pour les différents modes de devinette :

- a. Décrivez le mot sur la carte par une phrase complète dans la langue étrangère - pas de limitation de mots.
- b. Décrivez le mot sur la carte en utilisant seulement trois mots de la langue étrangère.
- c. Décrivez le mot sur la carte en utilisant un seul synonyme dans la langue étrangère.
- d. Donnez la traduction du mot dans une autre langue
- e. Donnez un mot qui rime avec le mot mystère dans la langue étrangère.
- f. Écrire toutes les lettres du mot au tableau, mais dans le mauvais ordre.

Commentaires et conseils

- Il s'agit du même principe que le jeu original Time's up, mais il doit être joué dans une langue étrangère et les différentes étapes sont différentes.
- Cette activité n'est possible que si tous les participants ont une langue étrangère en commun (ex : l'anglais) ou s'ils peuvent être répartis en deux groupes linguistiques (ex : anglais et allemand).
- Il n'est pas obligatoire d'utiliser tous les modes de devinette. L'animateur est libre de choisir les modes de devinettes à utiliser et dans quel ordre.

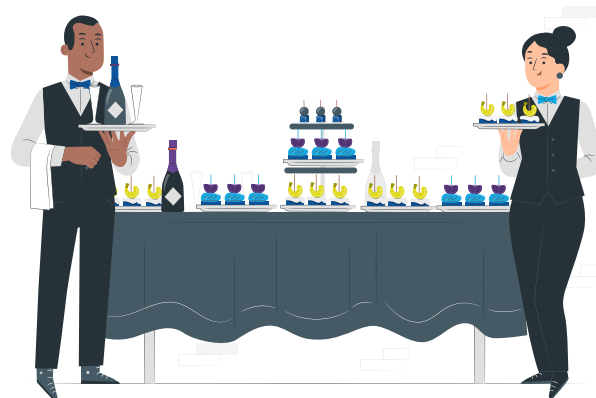
Activité 3 : Le jeu de rôle du restaurant ²

Objectif : pratiquer une langue étrangère en jouant une situation de la vie quotidienne, en interagissant avec des personnes dans une langue étrangère. Il s'agit de l'activité multilingue la plus complexe, car elle implique d'être capable de mimer une situation de la vie réelle, de connaître tout le vocabulaire lié à cette situation et d'interagir spontanément dans une langue étrangère. Il s'agit d'un bon entraînement pour utiliser le vocabulaire approprié du langage des clients et des travailleurs d'un restaurant.

Besoins : cartes de rôles, quelques meubles pour la scène (tables, chaises, bar, cuisine, carton pour faire des menus, bloc-notes pour prendre les commandes...).

Durée : 30 minutes

Taille du groupe : 10-15 participants



Rôles à jouer

- Deux serveurs : l'un est sympathique et maladroit et causera un incident lors du service et l'autre est professionnel mais antipathique.
- Un cuisinier
- Un couple en rendez-vous
- Une famille avec des enfants
- Un client mangeant seul

Les clients peuvent être différents, mais il est recommandé d'avoir trois tables différentes.

Actions étape par étape

1. Chaque participant choisit une carte et lit le rôle correspondant. Ils ont quelques minutes pour se préparer et entrer dans le personnage.
2. L'animateur distribue les accessoires - les serveurs auront besoin de menus et de blocs-notes, le cuisinier, si possible, de quelques ustensiles de cuisine pour faire semblant de cuisiner.
3. Une fois que tout le monde est prêt, ils se positionnent en fonction de leur rôle.
 - a. Le personnel du restaurant attend à l'intérieur du restaurant
 - b. Les clients sont à la porte, prêts à entrer dans le restaurant.
4. Les participants jouent la situation en respectant l'ordre d'action suivant :
 - a. Accueillir et asseoir les clients.
 - b. Donner le menu et décrire les plats du jour.

- c. Prendre la commande et l'apporter au cuisinier.
- d. Servir la nourriture.
- e. Traitement des plaintes.
- f. Demander la facture et la payer.

Commentaires et conseils

- Il convient de donner suffisamment d'instructions sur les cartes de rôle pour que les participants sachent comment jouer leur personnage et créer de l'action pendant le jeu de rôle (par exemple, un client se plaint sans cesse de tout, un autre parle très fort et dérange les autres, un autre est indécis et change sans cesse sa commande, etc.) L'improvisation est également encouragée de la part des participants.
- Tous les participants doivent avoir une langue étrangère commune.

² FluentU. Soyez actifs :

7 activités en langues étrangères qui maintiennent les étudiants en éveil - Par REVEL Arroway, Dernière mise à jour

<https://www.fluentu.com/blog/educator/foreign-language-activities/>

3



Compétence
personnelle, sociale
et apprendre à apprendre



Compétence personnelle, sociale et apprendre à apprendre

La compétence personnelle, sociale et apprendre à apprendre est la capacité à réfléchir sur soi-même, à gérer efficacement le temps et l'information, à travailler avec les autres de manière constructive, à rester résilient et à gérer son propre apprentissage et sa carrière. Elle comprend la capacité de faire face à l'incertitude et à la complexité, d'apprendre à apprendre, de favoriser son bien-être physique et émotionnel, de préserver sa santé physique et mentale et de mener une vie consciente de sa santé et orientée vers l'avenir, de faire preuve d'empathie et de gérer les conflits dans un contexte d'inclusion et de soutien.

NIVEAU INDIVIDUEL



Activité 1 : Votre "roue de la vie" !³

Objectif : évaluer la satisfaction personnelle à l'égard de divers aspects de votre vie.

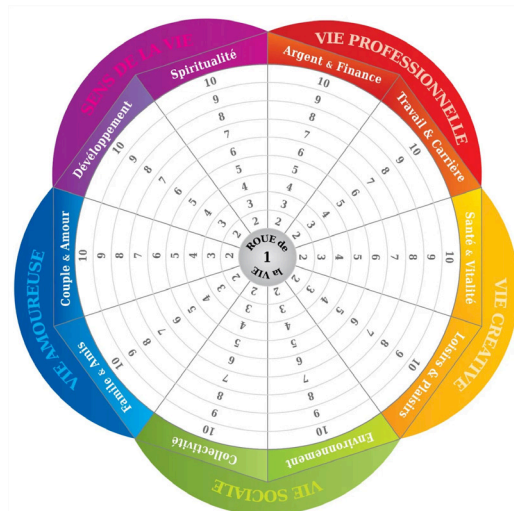
Besoins : "Roue de la vie" imprimée pour chaque participant, stylos.

Durée : 10 minutes

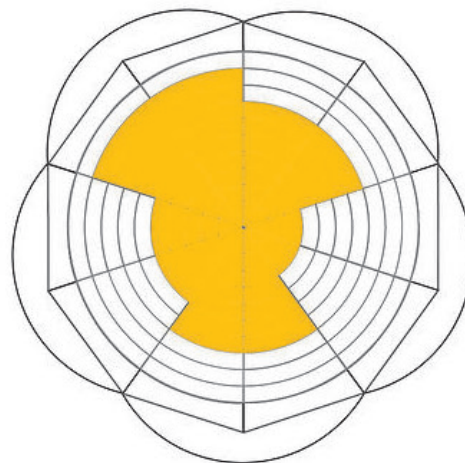
Actions étape par étape

1. L'animateur partage avec le participant la "roue de la vie". Le participant examine les huit catégories de la roue et réfléchit brièvement à ce que pourrait être pour lui une vie satisfaisante dans chaque domaine.
2. Ensuite, chaque participant trace une ligne à travers chaque segment qui représente son score de satisfaction pour chaque domaine. Imaginez que le centre de la roue soit 0 et que le bord extérieur soit 10. Le participant choisit une valeur entre 1 (très insatisfait) et 10 (entièrement satisfait). Il trace ensuite une ligne et écrit le score à côté (voir exemple ci-dessous). En regardant une représentation visuelle de tous les domaines de sa vie en même temps, la roue aide le participant à mieux comprendre lesquels de ses domaines de vie sont florissants et lesquels ont besoin d'attention et d'amélioration.

³ La planification stratégique, La roue de la vie, <https://www.thestrategicplanning.com/wheel-of-life/>



Exemple :



Source images : MyNextCompany, 12 nouvelles façons d'utiliser la roue de la vie, par Maja Fiolek, <https://blog.mynextcompany.eu/fr/12-nouvelles-fa%C3%A7ons-d-utiliser-la-roue-de-la-vie>

Les catégories de la roue de la vie sont les suivantes :

1. **Santé :** Elle comprend votre santé physique et mentale. Votre régime alimentaire, votre sommeil, votre repos, votre relaxation et votre exercice physique entrent dans cette catégorie.
2. **Finance :** Elle comprend vos revenus et votre capacité à gérer efficacement votre argent, à épargner, à établir un budget et à investir.
3. **Carrière/Travail/Études :** Cela inclut votre objectif, votre succès, votre croissance et votre réussite. Même si vous êtes une personne au foyer, cela fait partie de votre vie.
4. **La famille :** Elle comprend la qualité de vos relations, une communication saine, du temps de qualité et le soutien disponible au sein des membres de votre famille.

5. **Social et amis** : Il s'agit de créer des relations satisfaisantes avec les autres. Cela inclut des amis positifs, partageant les mêmes idées, avec lesquels vous pouvez parler de tout. Votre contribution sociale entre également dans cette catégorie.
6. **Amour et romance** : Si vous êtes en couple, cela représente votre satisfaction dans votre relation. Si vous êtes célibataire, il représente la quantité d'amour que vous ressentez dans votre vie et le dynamisme avec lequel vous vivez votre vie de célibataire. Ce n'est pas parce que vous êtes célibataire que vous obtiendrez automatiquement un 0/10 ; de même, ce n'est pas parce que vous êtes en couple que vous obtiendrez un 10/10. Un célibataire peut se donner une bonne note ici, tout comme une personne en couple peut se donner une mauvaise note ici.
7. **Développement personnel** : Il comprend votre éducation, votre confiance, votre ouverture à de nouvelles expériences et votre désir d'apprendre.
8. **Plaisir et loisirs** : Il s'agit de savoir dans quelle mesure vous profitez de votre vie, le temps que vous consacrez à vos loisirs ; explorez vos passe-temps et vos intérêts en dehors du travail.
9. **Environnement** : Il comprend un environnement agréable et stimulant qui favorise votre bien-être.
10. **La spiritualité** : Elle comprend votre lien spirituel avec le monde intérieur et extérieur.

Comprendre les scores :

8-10: Si vous avez obtenu un score de 8 à 10 pour l'une des catégories. Cela signifie que vous êtes très satisfait dans ce domaine particulier. Il est important de s'assurer que cela se maintient, mais qu'une amélioration dans ce domaine est toujours possible.

5 - 7 : Si vous avez obtenu un score de 5 à 7 pour l'une des catégories, vous êtes raisonnablement satisfait dans ce domaine particulier mais vous pouvez explorer les possibilités d'aller plus loin dans cette catégorie.

0 - 4 : Si vous avez obtenu un score de 0 à 4 pour l'une des catégories, vous n'êtes pas très satisfait dans ce domaine particulier et vous devrez explorer les moyens d'améliorer votre satisfaction ici. C'est en fait très excitant car vous n'avez pas exploré pleinement les possibilités qui s'offrent à vous dans ce domaine.

Commentaires et conseils

Demander aux participants d'utiliser le premier chiffre (score) qui leur vient à l'esprit, et non le chiffre qu'ils pensent qu'il devrait être.

⁴ Apprentissage participatif (2018). Les quatre étapes du choc culturel, 23 août 2018,

<https://www.participatelearning.com/blog/the-4-stages-of-culture-shock/>



Activité 2 : Capacité à faire preuve d'autocritique.

Objectif : comprendre et évaluer l'expérience de la vie à l'étranger et tous ses aspects. Être capable de faire preuve d'autocritique.

Besoins : stylo, papier, quatre étapes du choc culturel imprimées ou envoyées à chaque participant.

Durée : 15-30 minutes (selon l'expérience et la durée de la mobilité)

Actions étape par étape

1. L'animateur explique les quatre phases du choc culturel et les communique par écrit à tous les participants.
2. L'animateur demande aux participants de réfléchir s'ils ont déjà vécu certaines des phases du choc culturel. Les participants pensent à leur expérience lorsqu'ils étaient à l'étranger.
3. Si nécessaire, les participants peuvent également noter leurs attentes concernant leur mobilité avant qu'elle ne se produise, et s'ils auraient fait quelque chose de différent en repensant à leur expérience.

Les quatre étapes du choc culturel⁴

1. La phase de lune de miel

La première étape du choc culturel est souvent extrêmement positive. Les voyageurs s'entichent de la langue, des gens et de la nourriture de leur nouvel environnement. À ce stade, le voyage ou le déménagement semble être la meilleure décision jamais prise et une aventure passionnante. Lors de courts voyages, la phase de lune de miel peut prendre le dessus sur toute l'expérience, car les effets ultérieurs du choc culturel n'ont pas eu le temps de s'installer. Pour les voyages plus longs, la phase de lune de miel finit généralement par disparaître.

2. Le stade de la frustration

La frustration est peut-être l'étape la plus difficile du choc culturel et est probablement familière à toute personne ayant vécu à l'étranger ou voyageant fréquemment. À ce stade, la fatigue de ne pas comprendre les gestes, les signes et la langue s'installe et des erreurs de communication peuvent se produire. De petites choses - perdre ses clés, rater le bus ou ne pas pouvoir commander facilement à manger dans un restaurant - peuvent déclencher la frustration. Et si la frustration va et vient, c'est une réaction naturelle pour les personnes qui passent beaucoup de

temps dans un nouveau pays. Les épisodes de déprime ou de mal du pays sont fréquents pendant la phase de frustration.

3. L'étape d'ajustement

Les frustrations sont souvent atténuées lorsque les voyageurs commencent à se sentir plus familiers et à l'aise avec les cultures, les gens, la nourriture et les langues des nouveaux environnements. La navigation devient plus facile, et des amis et des communautés de soutien se créent. Les détails des langues locales peuvent devenir plus reconnaissables pendant la phase d'adaptation.

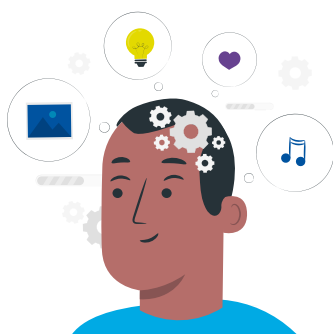
4. La phase d'acceptation

En général - mais parfois des semaines, des mois ou des années après avoir affronté les étapes émotionnelles décrites ci-dessus - l'étape finale du choc culturel est l'acceptation. L'acceptation ne signifie pas que l'on comprend parfaitement les nouvelles cultures ou les nouveaux environnements. Elle signifie plutôt qu'une compréhension complète n'est pas nécessaire pour fonctionner et s'épanouir dans ce nouvel environnement. Au cours de la phase d'acceptation, les voyageurs sont en mesure de rassembler les ressources dont ils ont besoin pour se sentir à l'aise.

Commentaires et conseils

- Il n'y a pas de problème si tous les participants n'ont pas vécu toutes les phases du choc culturel, ou n'importe quelle phase. Plus l'expérience de mobilité est courte, moins il y a de chances que le participant ait vécu l'une de ces phases.
- Il est important de noter que ces phases peuvent se produire lorsqu'on vit dans un environnement étranger, et qu'il est normal de les traverser. Si certains des participants ont vécu l'une de ces phases, ils peuvent partager leur expérience avec les autres participants.
- Bien qu'il puisse être l'une des parties les plus difficiles du voyage, le choc culturel fait partie intégrante de l'expérience au même titre que la nourriture, les gens et les paysages. En le reconnaissant pour ce qu'il est et en trouvant des moyens d'y faire face, vous pouvez éviter que le choc culturel ne gâche une expérience autrement enrichissante à l'étranger.

Activité 3 : Tableau SVA



5 IMPACT, Vignettes de Pédagogie Active, SVA, published on Octobre 11, 2019 <https://www.polymtl.ca/vignettes/sva>

Objectif : la formule pédagogique SVA (Sais - Veux savoir - Appris) permet aux participants de comparer leurs idées avec ce qu'ils savent déjà, ce qu'ils aimeraient savoir et ce qu'ils ont appris. Le participant crée alors des liens entre ses connaissances antérieures et ses nouvelles connaissances.

Besoins : connexion internet, un tableau imprimé avec les différentes parties (voir l'exemple ci-dessous)

Durée : 1 heure

Actions étape par étape

L'utilisation d'un tableau ou d'un graphique SVA est efficace dans ce contexte, car elle permet aux participants d'organiser leurs idées en fonction de ce qu'ils savent déjà, de ce qui les intrigue et de ce qu'ils découvrent pendant la leçon.

1. L'animateur donne un sujet (ex : "catastrophes naturelles" avec les catégories suivantes : éruptions volcaniques, déplacement des plaques tectoniques, tremblements de terre et cyclones).
2. Chaque participant doit remplir un tableau SVA sur l'un des cinq risques naturels énumérés ci-dessus. Voici un exemple de tableau à remplir :

Tableau S-V-A

Sujet :

S - Les 2 choses que je sais	V - Les choses que je veux savoir	A - Les choses que j'ai apprises

Source : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:KWL_Chart.jpg

3. L'animateur laisse quelques minutes aux participants pour remplir les deux premières sections, puis les invite à remplir la troisième section en effectuant leurs propres recherches à l'aide des ordinateurs. Cette étape, qui peut prendre une ou deux heures, est cruciale car elle permet aux élèves de développer des compétences en matière de recherche.
4. Une fois la recherche terminée et la troisième section achevée, chaque participant présente au groupe les informations recueillies dans le tableau, en mentionnant d'abord ce qui était connu sur le sujet, puis ce qu'il voulait savoir et enfin ce qui a été appris.

5. Applicable si l'activité est réalisée pendant l'atelier :

L'animateur intervient pour commenter le contenu présenté par chaque participant et profite de ce moment pour corriger certaines informations si nécessaire. Les autres participants participent également en commentant les propos de leurs camarades.

Commentaires et conseils

Les animateurs peuvent choisir des sujets qu'ils connaissent bien pour faciliter leur travail.

NIVEAU DE GROUPE

Activité 1 : Voyage en train



Objectif : analyser la situation et les moyens d'éviter une éventuelle situation de conflit.

Besoins : papiers avec trois inconnus et un conflit, stylos, papiers

Durée : 45 minutes

Taille du groupe : 2 personnes par groupe, 4-6 groupes

Actions étape par étape

1. L'histoire de base est présentée aux participants
Vous voyagez dans un compartiment de train pendant une semaine avec trois inconnus qui appartiennent à différents groupes de la société.

2. Chaque participant choisit au hasard un papier où il y a trois inconnus fixes écrits dessus. Ce sont les personnes qui vont voyager avec lui/elle pendant trois jours dans un compartiment de train. Il est également écrit un conflit qui s'est produit dans le compartiment. Au moment de piocher, tous les cas sont présentés deux fois, de sorte que les participants qui ont la même liste de personnes peuvent maintenant être divisés en paires. Pour faciliter les choses, donnez des numéros à tous les cas et demandez quel numéro est écrit dans le coin de la feuille. Les personnes ayant le même numéro peuvent se mettre par deux.

Groupe 1 : un courtier financier suisse en surpoids, une femme rom bruyante, une femme âgée avec une canne. Tous trois veulent dormir sur la couchette inférieure et expriment bruyamment leur opinion.

Groupe 2 : un soldat ukrainien d'Ukraine, un réfugié kurde vivant en Allemagne et revenant de Libye, un représentant de la minorité russe en Allemagne qui soutient le gouvernement russe. Une discussion animée s'engage sur les raisons de la guerre ukrainienne qui a débuté en février 2022.

Groupe 3 : Une religieuse catholique très stricte et sérieuse, une jeune fille de 15 ans avec une jupe courte et des cheveux bleus, une prostituée de 30 ans. La prostituée invite un homme dans le compartiment pour discuter avec lui. La religieuse est très en colère et exprime son opinion en disant qu'elle ne veut pas que cet homme reste dans ce compartiment.

3. Les participants, par paires, présentent les uns aux autres la manière dont ils résoudraient le conflit qui s'est produit dans un compartiment du train.

4. Les participants partagent la manière dont ils ont résolu le conflit avec les autres participants en grand groupe. Les autres participants à l'atelier peuvent également donner leur avis sur la décision prise par chaque groupe, et expliquer leur position et les moyens possibles de résoudre le conflit.

Commentaires et conseils

- Les participants peuvent également partager d'autres façons de résoudre la situation conflictuelle et expliquer pourquoi ils ont choisi cette façon de faire.
- Comment la combinaison des inconnus dans un même compartiment de train a-t-elle influencé leur décision ? Pourquoi ont-ils choisi la résolution du conflit qu'ils ont choisie ? Comment leurs préjugés ont-ils influencé leur opinion ? La résolution du conflit serait-elle différente s'il y avait d'autres personnes dans ce compartiment de train ? Pourquoi ?

Activité 2 : Améliorer les compétences



Objectif : les participants trouvent le moyen d'améliorer diverses compétences.

Besoins : stylo, papier, liste préparée de compétences

Durée : 20-30 minutes (selon le nombre de groupes)

Taille du groupe : 2-4 participants dans un groupe, 2-8 groupes

Actions étape par étape

1. L'animateur donne à chaque groupe une liste de compétences. Chaque groupe doit discuter de 3 compétences de la liste et trouver au moins 10 façons d'améliorer cette compétence.
2. Une fois la discussion en petits groupes terminée, chaque groupe doit présenter ses compétences et les moyens qu'il a trouvés pour les améliorer.

Feedback and tips

- It is also possible to make this activity shorter by letting each group choose one skill from the list and ways they found how to improve this skill that they will present to the whole group.
- It is important to note that for each skill there are various ways how to improve it, and this is important to remember. If one-way is not suitable, then there are always other options how to improve one's skills in specific topic or acquire necessary knowledge.
- Additional information on learning skills
<https://www.indeed.com/career-advice/finding-a-job/learning-skills>

Activité 3 : Jeu de Barnga⁶



Objectif : aider les participants à mieux comprendre la situation lorsqu'ils arrivent dans un nouveau cadre culturel, confrontés à une toute nouvelle réalité culturelle.

Dans une nouvelle situation culturelle, certaines choses peuvent ne pas être comprises ou sembler inappropriées, choquantes ou même insultantes. Que faire, par exemple, lorsque nous nous rendons compte que le "message" reçu par une autre personne n'est pas le "message" que nous avons initialement communiqué ? Que pouvons-nous faire lorsque nous ne parlons pas la même langue que les autres et que nous ne partageons pas les mêmes références culturelles ? Comment pouvons-nous concilier nos différences et nous adapter à des situations différentes ?

⁶ Intercultural Learning for Pupils and Teachers. Barnga - <http://intercultural-learning.eu/Portfolio-Item/barnga/>

Barnga est un jeu de simulation qui peut aider à répondre à certaines de ces questions. Chaque groupe participant au jeu commence avec un ensemble d'instructions différent. Comme la simulation les place dans une situation embarrassante et frustrante, les participants sont obligés de résoudre des problèmes de communication avec des personnes qui ne partagent pas leur compréhension des règles du jeu.

Besoins :

- Copies imprimables des "Règles du jeu" (annexe 1) et des "Instructions pour le tournoi" pour tous les participants (annexe 2) ;
- Quelques crayons et des feuilles de papier vierges ;
- Une cloche ;
- Un jeu de cartes pour chaque table. Chaque jeu doit être modifié de manière à ne comporter que les cartes suivantes : les cartes 2 à 7 de chaque couleur ainsi que les quatre as ;
- Une copie de la "feuille de guide de discussion" (annexe 3) pour l'animateur ;

Durée : 60-90 minutes (temps d'explication et de pratique 20 minutes, temps de jeu 20-30 minutes, analyse du jeu 20-30 minutes)

Taille du groupe : Au moins 15 participants sont nécessaires pour jouer à ce jeu. Cinq tables avec trois participants minimum jouant à chaque table.

Actions étape par étape

1. Les joueurs forment cinq groupes (ou plus) de taille similaire (3-6 joueurs) et s'assoient à une table où se trouvent un ensemble de règles et un jeu de cartes.
2. Les joueurs ont cinq minutes pour étudier les règles et s'entraîner à jouer aux "Cinq tours". En tant qu'animateur, expliquez que ce jeu est une simulation qui met l'accent sur la communication non verbale. L'objectif du jeu est de jouer des cartes et de gagner la partie. L'équipe gagnante sera la première équipe à atteindre la table avec le nombre le plus élevé.
3. Une fois que tout le monde a compris, l'animateur récupère les feuilles de règles et impose en même temps un commandement strict de "pas de communication verbale". Cela signifie que les joueurs peuvent faire des gestes ou des dessins s'ils le souhaitent, mais qu'ils ne peuvent ni parler (oralement ou en signant) ni écrire des mots. Il est clair que la communication, si elle est nécessaire, sera désormais plus difficile.
4. L'animateur annonce ensuite un tournoi. Comme dans tout tournoi, certains joueurs quittent leur table d'origine et se rendent à une autre, certains de cette autre table se rendent à une autre encore, et ainsi de suite.

Ils s'assoient à leur nouvelle table, regardent autour d'eux et commencent immédiatement à jouer aux "Cinq tours".

5. Chaque tour dure quelques minutes. Commencer à jouer.
6. Sonner la cloche pour clore un tour de jeu lorsqu'il est clair que la plupart des participants ont fini de jouer. À ce moment-là, les joueurs doivent changer de table. Les joueurs changent de table selon le schéma suivant :
 - Le joueur qui a gagné le plus de parties pendant le tour passe à la table suivante la plus haute (*si la table compte plus de 5 joueurs, 2 joueurs passent).
 - Le joueur qui a perdu le plus de parties pendant le tour descend à la table la plus basse (*si la table compte plus de 5 joueurs, 2 joueurs descendent).
7. Tout au long du jeu, l'animateur doit observer les participants et prendre note de leurs réactions. Il met fin au jeu lorsque la plupart des joueurs ont changé de table et qu'ils ont commencé à élaborer des règles communes à chaque table.
8. Lorsqu'il est temps de terminer le jeu, l'animateur organise un débriefing. Comme pour toute simulation, le débriefing est la partie la plus importante. Il doit durer environ la moitié du temps total du jeu et peut idéalement suivre les phases dans l'ordre :

PHASE 1 : Description

A quoi vous attendiez-vous au début du jeu ?

Qu'avez-vous pensé ou ressenti en jouant ?

Quelles ont été vos plus grandes réussites / frustrations ?

Comment le fait de ne pas pouvoir parler a-t-il contribué à ce que vous ressentiez ?

Que se passe-t-il ?

Quand avez-vous réalisé que quelque chose n'allait pas ?

Comment avez-vous fait face à cette situation ?

De nombreuses explications différentes peuvent se présenter. Il est important de les reconnaître toutes. Certains peuvent penser que d'autres joueurs trichaient / qu'eux-mêmes n'avaient pas appris les règles correctement / que d'autres ne respectaient pas les règles par manque de compréhension / ... L'hypothèse de multiples versions des règles sera évoquée. Confirmez la vérité une fois qu'il y a eu suffisamment de possibilités pour que d'autres explications apparaissent.

En fait, au début du jeu, chaque groupe avait reçu une version légèrement différente d'un ensemble de règles de base du "cinq tours".

Dans un jeu, par exemple, l'As est fort, dans un autre, l'As est faible.

Dans un jeu, les diamants sont l'atout, dans un autre les piques, dans un autre encore il n'y a pas d'atout du tout.

Les variations sur ces quelques différences sont les seules différences, quel que soit le nombre de groupes qui jouent. Cela signifie que pratiquement tout, sauf un ou deux aspects, est identique pour tous.

PHASE 2: Analyse

Quelles sont les situations spécifiques de la vie réelle que Barnaga simule ?

Avez-vous déjà vécu une expérience où il y avait une différence de règles dont vous n'étiez pas au courant ?

Comment ce jeu attire-t-il notre attention sur les aspects cachés de la culture ?

Quelle est la chose la plus importante que vous ayez apprise en jouant à Barnaga ?

Et si tu avais été capable de parler ?

Et si la pièce durait plus longtemps ?

Que suggère l'expérience du jeu sur ce qu'il faut faire lorsque vous vous trouvez dans la même situation dans le monde réel ?

Commentaires et conseils

Réflexion sur les problèmes qui se sont posés pendant le jeu :

- Pendant le jeu, tous ont fait de leur mieux, mais chaque groupe opérait à partir d'un ensemble différent de circonstances et de règles de base.
- Beaucoup ont découvert ou soupçonné que les règles étaient différentes, mais n'ont pas toujours su quoi faire pour combler ces différences.
- Même si les gens savaient que les règles étaient différentes, ils ne savaient pas toujours quoi faire pour combler ces différences.
- La communication avec les autres est difficile ; elle exige sensibilité et créativité.
- Les déclarations ci-dessus sont vraies même lorsque presque tout est identique et que les différences sont très peu nombreuses ou cachées. En fait, lorsque les différences sont très peu nombreuses ou cachées, il peut être encore plus difficile de les combler que lorsqu'elles sont nombreuses et évidentes.
- Malgré de nombreuses similitudes, les gens ont des différences dans leur façon de faire les choses. Vous devez comprendre et concilier ces différences pour fonctionner efficacement dans un groupe.

4

Compétence citoyenne

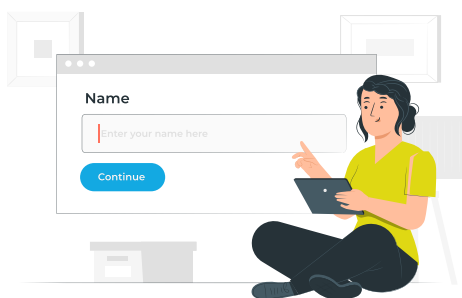


..... Compétence citoyenne

La compétence en matière de citoyenneté est la capacité d'agir en tant que citoyens responsables et de participer pleinement à la vie civique et sociale, sur la base d'une compréhension des concepts et structures sociaux, économiques, juridiques et politiques, ainsi que des évolutions mondiales et de la durabilité.

NIVEAU INDIVIDUEL

Activité 1 : Kahoot



Objectif : les participants comprennent dans quelle mesure ils s'y retrouvent et sont informés sur le thème de la citoyenneté européenne et de la citoyenneté nationale/des mouvements nationaux et de la responsabilité écologique.

Besoins : chaque participant doit disposer d'un téléphone et d'un accès à internet.

Durée : 10 minutes de questionnaire + 20 minutes de discussion

Taille du groupe : 10-12 personnes

Actions étape par étape

1. Préparez un questionnaire *Kahoot* que vous pourrez envoyer aux participants.
2. Demandez aux participants de remplir le questionnaire *Kahoot*.
3. Après avoir rempli le questionnaire *Kahoot*, demandez aux participants de dessiner les différences entre la citoyenneté européenne et la citoyenneté/les mouvements nationaux. Comment se complètent-ils ?

Exemple de questions :

Un email avec une pièce jointe de 1 Mo consomme l'équivalent d'une ampoule allumée pendant : • 10 minutes • 25 minutes (bonne réponse) • 60 minutes	Internet émet autant de gaz à effet de serre que : • L'ensemble du trafic aérien civil mondial (bonne réponse) • Tous les pays de l'Union Européenne
La production d'un écran de télévision émet la même quantité de gaz à effet de serre : • Qu'un voyage en voiture de Lille à Strasbourg • Qu'un voyage aller-retour en avion de Paris à Nice (bonne réponse) • Qu'un voyage en ferry Calais-Dover	Quelle est la plante qui nécessite le plus d'eau pour sa production ? • Coton (bonne réponse) • Riz • Soja • Blé
Combien de tonnes de vêtements sont jetées chaque année en Europe ? • 300 000 • 1 million • 4 millions (bonne réponse)	Quelle est la principale source de pollution des océans ? • Microparticules libérées lorsque nous lavons nos vêtements (bonne réponse) • Bouteilles en plastique • Excréments de poissons
A quoi sert près de 48% de l'eau disponible en France ? • Consommation quotidienne (douche, lave-vaisselle, etc.) • Production industrielle (métallurgie, sidérurgie, etc.) • Production agricole (arrosage des sols, consommation du bétail, etc.) (bonne réponse)	En tenant compte de l'ensemble de la chaîne de production, lequel de ces aliments/animaux pollue le plus ? • Cochon • Fromage • Bœuf (bonne réponse) • Riz

Commentaires et conseils

Il pourrait y avoir une discussion entre les questions Kahoot après la révélation de la bonne réponse.

Activité 2 : Test quiz sur les connaissances de l'Union Européenne



Objectif : les participants comprennent dans quelle mesure ils peuvent s'identifier et sont informés sur l'Union Européenne.

Besoins : chaque participant doit disposer d'un téléphone et d'un accès à internet.

Durée : 10 minutes de questionnaire + 20 minutes de discussion

Actions étape par étape

1. Préparez un quiz que l'animateur pourra envoyer aux participants.
2. L'animateur demande aux participants de répondre au questionnaire.
3. Après avoir répondu au questionnaire, l'animateur discute avec les participants de l'importance d'avoir une bonne connaissance de l'Europe.

Exemple de questions :

Quel pays ne fait pas partie de l'espace Schengen ? • Irlande (bonne réponse) • Portugal • Islande • Hongrie	À combien s'élève le budget global de l'UE pour la période 2021-2027 ? • 500 milliards d'euros • 800 milliards d'euros • 1 800 milliards (bonne réponse) • 3 000 milliards
Combien y a-t-il de pays dans la zone euro ? • 8 • 12 • 19 (bonne réponse) • 27	Lorsque vous voyagez dans un pays de l'UE, vous ne devez pas payer de frais supplémentaires pour utiliser votre téléphone portable. • Vrai (bonne réponse) • Faux
À quoi sert la carte européenne d'assurance maladie ? • Avoir le même accès aux soins de santé que dans votre propre pays. • Pour être remboursé en cas d'opération non couverte dans votre pays. • Avoir accès au système de santé public du pays de séjour (bonne réponse)	Le permis de conduire français est valable dans les 27 pays de l'UE : • Vrai (bonne réponse) • Faux

Activité 3 : Comment être un citoyen actif

Objectif : montrer comment devenir un citoyen actif.

Besoins : papier, stylo ou accès à un smartphone/ordinateur portable pour prendre des notes.

Durée : 15 minutes

Actions étape par étape

1. Demander aux participants de décrire au moins cinq façons dont ils peuvent être des citoyens actifs. Cela peut se faire au niveau local, national et européen.



Par exemple, en participant aux élections nationales, en organisant des événements au niveau local, en répondant à des sondages nationaux, etc.

2. Les participants écrivent leurs pensées et expliquent en deux ou trois phrases comment ils peuvent être actifs et comment ils soutiennent la communauté.

Commentaires et conseils

- L'activité peut également être réalisée au niveau du groupe en rassemblant les réflexions de chaque participant dans le groupe de l'atelier, et avoir une discussion plus large sur la citoyenneté, et comment nous pouvons être plus actifs en tant que citoyens au niveau local, national ou européen.
- Il est important de noter que toute sorte de petite activité peut apporter un changement à plus grande échelle, et d'encourager les participants à exprimer leur opinion, car cela fait une différence dans la communauté.

NIVEAU DE GROUPE



Objectif : évaluer la connaissance des droits des citoyens et des moyens par lesquels les citoyens peuvent influencer la politique et les décisions prises par le gouvernement, et exprimer leur opinion.

Besoins : papiers, stylos

Durée : préparation 10 minutes individuellement, 15 minutes en binôme, présentation 20-30 minutes (dépend du nombre de participants et de leurs expériences)

Taille du groupe : 10-12 personnes

Actions étape par étape

1. Présenter le sujet à tous les participants. Le sujet peut être un sujet de réflexion auquel les citoyens peuvent participer afin d'influencer les décisions importantes. Par exemple : l'énergie verte, le gaspillage alimentaire, les voyages écologiques, le devoir des citoyens de protéger l'environnement.
2. Demander à tous les participants d'écrire cinq idées sur ce qu'ils peuvent faire en tant que citoyens pour protéger l'environnement au niveau national et/ou européen.
3. Répartir les participants en binômes afin d'échanger leurs idées pour les développer et parvenir à une

liste convenue de cinq idées.

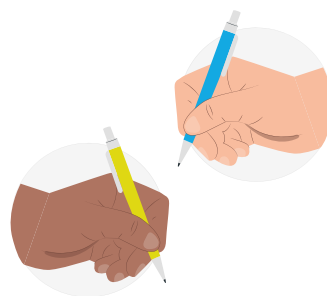
4. Demander à tous les binômes de présenter ces cinq idées à l'ensemble du groupe.
5. Après les présentations, faire 10 propositions sur l'ordinateur ou le tableau. Chacun peut se charger d'une tâche de préparation.

Commentaires et conseils

Une autre possibilité est de prendre une vidéo des présentations ou des idées finales.

Activité 2 :

Carte mentale de la citoyenneté européenne



Objectif : créer un visuel sur la citoyenneté européenne.

Besoins : marqueurs, papier A2

Durée : 20 minutes

Taille du groupe : 2-4 participants, 2-8 groupes

Actions étape par étape

1. L'animateur demande aux participants de se répartir en groupes.
2. L'animateur explique que chaque groupe doit créer une carte mentale de la citoyenneté européenne. Cela signifie qu'au centre de la feuille de papier, vous pouvez écrire "citoyenneté européenne", et à partir de là, commencer à tracer des lignes, et écrire ce que la citoyenneté européenne signifie pour leur groupe. Il peut s'agir d'un mot ou d'une phrase. Il peut s'agir d'une loi, ou simplement d'un adjectif qui représente la citoyenneté européenne pour chaque participant.
3. Lorsque tous les groupes sont prêts, demandez à chacun d'entre eux de présenter sa carte mentale et d'expliquer ce que la citoyenneté européenne signifie pour eux et ce qui était important pour eux de dessiner dans leur carte mentale.

Commentaires et conseils

- Puisque la carte mentale est une représentation personnelle des participants, il est important d'accepter différents types de représentations et de manières de réaliser la carte mentale. Certains participants peuvent ne pas avoir beaucoup d'informations sur

leur carte mentale, et dans ce cas, ils peuvent ne pas avoir un lien aussi fort avec la citoyenneté européenne, ne pas connaître les lois spécifiques qui s'appliquent aux citoyens de l'UE, ou avoir un lien avec les institutions européennes. Il est important de ne pas juger, ou de laisser les autres participants juger du manque de connaissances. Cette activité concerne l'opinion personnelle et la signification de la citoyenneté européenne pour les participants du groupe. Certains participants peuvent ne pas avoir de lien distinct avec la citoyenneté européenne.

- Il pourrait être utile pour l'animateur de poser aux participants une question rhétorique qui pourrait lancer la discussion dans le groupe et aider à dessiner la carte mentale - Qu'est-ce qui serait différent dans notre pays si nous ne faisons pas partie de l'Union Européenne ?

Activité 3 : Égalité, droits de l'homme et inclusion⁷



Objectif : Les participants travaillent en coopération pour créer une carte de leur communauté et identifier les droits associés à chaque grande institution.

Besoins : Fournitures artistiques, papier graphique, accès à Internet

Durée : 1 heure

Taille du groupe : 2-4 participants

Actions étape par étape

1. Répartir les participants en petits groupes et leur demander de dessiner une carte de leur ville (ou de leur quartier dans le cas de communautés plus importantes). Ils doivent inclure leurs maisons, les principaux bâtiments publics (par exemple : les parcs, la poste, la mairie, les écoles, les lieux de culte) et les services publics (par exemple : les hôpitaux, les pompiers, le commissariat de police) et tout autre endroit important pour la communauté (par exemple : les épiceries, le cimetière, les cinémas, les stations-service).
2. Lorsque les cartes sont terminées, demandez aux participants d'analyser leurs cartes du point de vue des droits de l'homme. Quels droits de l'homme as-

societ-ils aux différents endroits de leurs cartes ? Par exemple, un lieu de culte avec la liberté de pensée, de conscience et de religion ; l'école avec le droit à l'éducation ; le bureau de poste avec le droit à l'information, à la vie privée et à l'expression personnelle. Au fur et à mesure qu'ils identifient ces droits, ils doivent rechercher le(s) article(s) pertinent(s) de la DUDH (Déclaration Universelle des Droits de l'Homme) et écrire le(s) numéro(s) d'article(s) à côté du lieu sur la carte.

3. Demander à chaque groupe de présenter sa carte à l'ensemble du groupe et de résumer son analyse des droits de l'homme exercés dans la communauté.
 - Certaines parties de leur carte présentent-elles une forte concentration de droits ? Comment l'expliquent-ils ?
 - Y a-t-il des parties qui ont peu ou pas d'associations de droits ? Comment l'expliquent-ils ?
 - Y a-t-il des articles de la DUDH qui semblent être particulièrement exercés dans cette communauté ? Comment cela peut-il s'expliquer ?
 - Y a-t-il des articles de la DUDH qu'aucun groupe n'a inclus sur sa carte ? Comment cela peut-il s'expliquer ?
 - Parmi les droits identifiés, lesquels sont des droits civils et politiques ? Lesquels sont des droits sociaux, économiques et culturels ? (Voir la partie V, Glossaire des droits de l'homme). Un type de droit est-il prédominant sur la carte ? Un type de droit prédominait-il dans certaines zones (par exemple, plus de droits civils et politiques associés au palais de justice, à la mairie ou au poste de police) ?
 - Après discussion, quelqu'un peut-il voir de nouvelles façons d'ajouter des droits à sa carte, en particulier ceux qui n'étaient pas inclus dans la première version ?
4. À discuter :
 - Y a-t-il des endroits dans cette communauté où les droits des personnes sont violés ?
 - Y a-t-il des personnes dans cette communauté dont les droits sont violés ?
 - Que se passe-t-il dans cette communauté lorsque les droits de l'homme d'une personne sont violés ?
 - Y a-t-il des endroits dans cette communauté où les gens agissent pour protéger les droits de l'homme ou empêcher les violations de se produire ?

Commentaires et conseils

Il est important que l'animateur joue le rôle de médiateur en cas d'opinions divergentes sur certains sujets ou détails discutés.

⁷ Centre de ressources des droits de l'homme. Cartographie des droits de l'homme dans nos communautés - par Nancy Flowers, 2000
<http://hrlibrary.umn.edu/edumat/hreduseries/hereandnow/Part-3/Activité7.htm>

5

Compétence en sensibilisation et expression culturelles





Compétence en sensibilisation et expression culturelles

La compétence en sensibilisation et expression culturelles implique la compréhension et le respect de la manière dont les idées et le sens sont exprimés et communiqués de façon créative dans différentes cultures et par le biais d'un éventail d'arts et d'autres formes culturelles. Elle implique de s'engager dans la compréhension, le développement et l'expression de ses propres idées et du sens de sa place ou de son rôle dans la société, de diverses manières et dans divers contextes.

NIVEAU INDIVIDUEL

Activité 1 : Différences culturelles



Objectif : la capacité de comprendre, d'apprendre et de respecter les différences culturelles et la capacité d'exprimer sa propre culture par divers moyens. Comprendre qu'il n'y a que des différences et qu'il n'y a ni bien ni mal dans ces différences.

Besoins : accès à internet

Durée : 45 minutes

Actions étape par étape

1. Le participant fait des recherches sur deux cultures différentes par lui-même et fait un résumé des deux cultures dans les tableaux suivants. Il doit y inclure deux religions, deux aliments, deux traditions et deux faits d'art/musique/culture/sports pour chaque culture.

Culture 1

Nom de la culture	Religion	Alimentation	Art/ Musique/ Culture/ Sports	Tradition

Culture 2

Nom de la culture	Religion	Alimentation	Art/ Musique/ Culture/ Sports	Tradition

2. Demander ensuite aux participants de résumer leur propre culture de la même manière.

Leur propre culture

Nom de la culture	Religion	Alimentation	Art/ Musique/ Culture/ Sports	Tradition

3. Le participant choisit deux parties des cultures écrites ci-dessus qui l'intéressent :

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Commentaires et conseils

- Le nom de la culture peut être une nation ou une sous-culture. Chaque participant peut décider par lui-même.
- Sous la catégorie « tradition » peuvent aussi aller les coutumes.
- L'idée de cette activité est d'amener les participants à valoriser les différences culturelles et à respecter les autres cultures.

Activité 2 : L'activité du canot de sauvetage



Objectif : vérifier si vous avez des préjugés culturels en faveur ou à l'encontre de certaines personnes et reconnaître les dangers de l'étiquetage et des stéréotypes.

Besoins : feuille de travail, stylo

Durée : 30 minutes

Actions étape par étape

1. Les participants sont informés qu'ils se trouvent échoués sur une île déserte avec quatre personnes. Parmi la liste proposée, ils doivent choisir quatre personnes avec lesquelles ils choisiront d'être sur cette île déserte.
2. Les participants lisent la fiche d'information sur chaque personnage et décident dans l'ordre de préférence des quatre personnes avec lesquelles ils préféreraient rester sur cette île, et expliquent également pourquoi ils ont choisi chaque personne dans cet ordre précis.

Fiche d'information sur les personnages :

1. Le capitaine - 52 ans, il est capitaine depuis 30 ans et a suivi une formation approfondie en matière de survie. Ne parle que l'anglais.
2. José - 30 ans, récemment diplômé de l'école de médecine, en croisière pour fêter son diplôme. Ne parle que l'espagnol
3. Eric - 21 ans. Etudiant en espagnol. Parle l'espagnol et l'anglais.
4. Martha - 36 ans, en croisière avec sa fille Abigail. Quelques études universitaires. Femme au foyer. Ne parle que l'anglais.
5. Abigail - 5 ans, en croisière avec sa mère Martha ; en route pour voir les grands-parents pour la première fois.
6. Beth - 45 ans, biologiste marin en voyage de recherche pour étudier les îles locales et la vie marine et végétale. Déjà une connaissance approfondie de la région. Ne parle que l'anglais
7. Brutus - 27 ans. Passager clandestin sur les croisières. Accusé d'avoir tué sa femme dans son pays. A parfois un mauvais caractère. Ancien champion de natation universitaire, extrêmement doué physiquement.

Ne parle que l'anglais.

8. Paul - 72 ans, ancien médecin militaire, qui a reçu la médaille d'honneur au combat. Ne parle que l'anglais. ⁸

Commentaires et conseils

- L'animateur peut ajouter différents personnages à la fiche d'information, ou modifier celle qui existe déjà.
- Cette activité peut également être poursuivie par une discussion en grand groupe, ce qui permet aux participants de connaître l'opinion des autres participants. Elle peut également être modifiée en activité de groupe en divisant les participants en groupes de 2 ou 3 personnes. Le groupe doit décider collectivement de la liste des personnes qu'il choisira pour être sur une île échouée.



Activité 3 : Présentation générale ⁹

Objectif : Discuter des différentes perceptions de la culture.

Besoins : Stylo, papier

Durée : 30 minutes

Actions étape par étape

1. Préparer une copie des questions suivantes par participant.
 - a. À quelle distance vous tenez-vous habituellement d'un ami lorsque vous lui parlez ? Et si vous êtes avec un collègue de travail ou un inconnu ? Qu'est-ce qui est trop près ?
 - b. Selon vous, quel niveau de contact visuel est excessif ? Dans quelle mesure le contact visuel est-il insuffisant ? Pourquoi ?
 - c. Dans quelle mesure êtes-vous à l'aise lorsqu'un ami vous touche le bras ou vous tape dans le dos ? Qu'en est-il d'un collègue ou d'une connaissance ? Quand cela devient-il excessif ?
 - d. Quand arrivez-vous habituellement à une fête : A l'heure ? Avec 15 minutes de retard ? 2,5 heures de retard ? 10 minutes en avance ? Et pour une réunion d'affaires ?
2. Lancer une discussion avec les participants en posant les questions suivantes :
 - Pensez-vous que vos réponses à ces questions sont influencées par votre culture ? Pourquoi/pourquoi pas ?

⁸ Mr Balsley's Social Studies, Lifeboat Activité, by Balsley, D., 2013 <https://dustincbalsley.wordpress.com/2013/08/19/lifeboat-activity/>

⁹ Youth Connections, Training for Youth Professional working in multicultural settings - 2021 <https://www.youth-connection.eu/wp-content/uploads/2021/06/Training-Modules-for-youth-professionals-working-in-multicultural-settings-ENG.pdf>

- Selon vous, quelles autres choses pourraient être influencées par la culture ?
- Lorsque vous vous installez dans un nouveau pays, quels sont les aspects de la culture auxquels vous avez pour vous le plus de mal à vous habituer ? Pourquoi ?

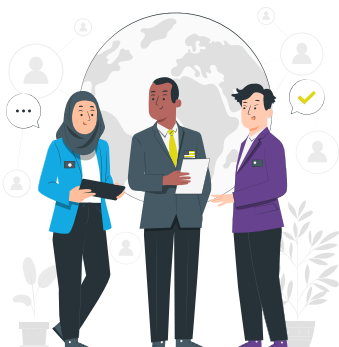
Commentaires et conseils

- Méthode suggérée pour l'activité : Dans quelle mesure les opinions des participants sont-elles similaires ou différentes ? Si les participants ont le même bagage culturel, leurs pensées sont-elles plutôt similaires ou différentes ?

- Laisser les participants répondre aux questions individuellement ou en petits groupes, puis lancer une discussion plus large/en intergroupe où chacun peut exprimer son opinion.
- Il est important de noter que notre perception de différents aspects culturels peut être quelque peu similaire à celle d'autres représentants de notre culture, mais peut aussi être différente, et c'est bien ainsi. Parfois, vous pouvez avoir plus de similitudes concernant certains aspects culturels avec un étranger qu'avec un représentant de votre propre culture/nation.

NIVEAU DE GROUPE

Activité 1 : Les différences de culture



Objectif : tester les compétences en matière de tolérance et de flexibilité.

Besoins : papiers et stylos pour chaque groupe, questions projetées sur le mur ou distribuées sur papier à chaque groupe.

Durée : 60 minutes

Taille du groupe : 2-4 participants par groupe

Actions étape par étape

1. En groupes, discutez des expériences spécifiques de chaque individu sur la liste ci-dessous 1-7.
Comment avez-vous vécu personnellement les différences culturelles et religieuses ? Réfléchissez à votre expérience de mobilité dans un autre pays :
 1. Quels sont les événements que vous avez vécus ?
 2. Quelles sont les coutumes que vous avez rencontrées ?
 3. Quel genre d'art avez-vous vu ?
 4. Comment vous êtes-vous adapté au contexte et aux cultures locales ? Avez-vous agi en conséquence ?
 5. Avez-vous respecté la culture et les croyances du travail ?
 6. Étiez-vous tolérant envers ceux dont les valeurs étaient différentes des vôtres ?
 7. Quelles différences religieuses avez-vous rencontrées ?

Exemple de mindmap :



- Un membre du groupe doit faire une carte mentale des différentes réponses de chaque personne. Cette carte sera présentée à la fin à l'ensemble du groupe. (30 minutes)
- Demander à chaque groupe de présenter à l'ensemble du groupe ses expériences, après avoir réalisé la carte mentale. Les laisser présenter les pensées et les expériences qui ont été soulevées dans leur groupe concernant les réponses aux questions écrites dans la liste. (30 minutes)

Commentaires et conseils

- Les différences culturelles peuvent être, par exemple, le langage corporel et les différences de notion d'espace, l'offre de cadeaux, les manières à table, la façon de s'adresser aux gens, le partage d'informations personnelles avec les collègues, etc.
- Les différences religieuses peuvent être l'importance de la fréquentation de l'église, les heures de prière, les diverses traditions religieuses, les événements religieux...

Activité 2 : Abigale¹⁰



Objectif : déterminer l'interprétation par les participants d'une histoire vague en utilisant ce qu'ils pensent être bon/mauvais et évaluer la facilité ou la difficulté de négocier sur les valeurs.

Besoins : suffisamment d'espace pour que les participants puissent travailler individuellement, en petits groupes de 4-5 personnes et en plénière, des copies de l'histoire suivante :

"Abigale aime Tom qui vit de l'autre côté de la rivière. Une inondation a détruit tous les ponts de la rivière et n'a laissé qu'un seul bateau à flot. Abigale demande à Sinbad, le propriétaire du bateau, de l'amener sur l'autre rive. Sinbad accepte, mais insiste pour qu'Abigale se donne à lui en échange. Abigale ne sait pas quoi faire et court chez sa mère pour lui demander ce qu'elle doit faire. Sa mère lui répond qu'elle ne veut pas se mêler des affaires d'Abigale. Dans son désespoir, Abigale se donne à Sinbad qui, ensuite, lui fait traverser la rivière. Abigale court vers Tom pour l'embrasser avec joie et lui raconter tout ce qui s'est passé. Tom la repousse sans ménagement et Abigale s'enfuit."

Non loin de la maison de Tom, Abigale rencontre John, le meilleur ami de Tom. Elle lui raconte également tout ce qui s'est passé. John frappe Tom pour ce qu'il a fait à Abigale et s'en va avec elle."

Temps : temps total entre 1 heure 15 minutes et 2 heures 15 minutes réparti en conséquence :

- 5 min d'introduction
- 10 min de lecture individuelle et de notation
- 30-45 min de travail en petits groupes
- 30 min en grand groupe (facultatif)
- 30-45 min d'évaluation en plénière

Taille du groupe : au moins 5 participants et au plus 30 participants.

Actions étape par étape

- Présenter l'activité aux participants comme étant une activité de découverte de différentes valeurs.
- Demander à tout le monde de lire l'histoire par lui-même et de classer chaque personnage (Abigale, Tom, Sinbad, la mère d'Abigale et John) en fonction de son comportement : qui a le plus mal agi ? qui est la deuxième personne à avoir mal agi ? etc.
- Une fois que les participants ont effectué leur classement individuel, leur demander de se réunir en petits groupes (3 à 6) pour discuter de la façon dont ils perçoivent le comportement des personnages. Leur tâche consiste à établir un classement commun sur lequel tous les membres du petit groupe sont d'accord.
- Après que les petits groupes ont établi leur classement, l'animateur peut éventuellement répéter cette phase en réunissant deux petits groupes pour former des groupes plus importants ou évaluer directement l'activité en plénière en apportant d'abord les résultats et en discutant des similitudes et des différences entre eux.

Commentaires et conseils

- Le classement ne doit pas être basé sur des méthodes mathématiques, mais plutôt sur la base de la compréhension de ce qui est bon et de ce qui est mauvais selon la perception des participants.
- Il est essentiel d'instaurer une atmosphère ouverte dans laquelle chaque rang de l'histoire est accepté et d'éviter de blâmer les gens pour des arguments qui pourraient être considérés comme "étranges".

¹⁰ Conseil de l'Europe et Commission européenne, *Intercultural Learning T-kit n°4*, novembre 2000, pp.58-59

https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-112/t%20kit%20intercultural%20learning.pdf

Activité 3 : Où en êtes-vous ? ¹¹



Objectif : être stimulé pour réfléchir à une question controversée, recueillir différents arguments et être confronté à une diversité d'opinions.

Besoins : suffisamment d'espace pour que le groupe puisse se diviser, un tableau de papier avec des déclarations écrites sur ses pages (une déclaration par page), deux panneaux "Oui" et "Non" collés sur des murs opposés.

Durée : 30 à 60 minutes, selon le nombre de déclarations discutées. Allouer 5 à 10 minutes par déclaration, discussion comprise.

Taille du groupe : 5-10 participants

Actions étape par étape

1. Préparer un certain nombre de déclarations (5-10) qui touchent à divers aspects de la culture et de la diversité.
2. Ne montrer qu'une seule déclaration à la fois.
3. Présenter une déclaration aux participants, leur donner le temps de la lire et de la comprendre, en clarifiant les questions éventuelles si nécessaire.
4. Leur demander de décider s'ils sont d'accord ou non.
5. Une fois leur décision prise, ils se rendent du côté approprié de la salle, devant le panneau "Oui" ou "Non". Tout le monde doit prendre position, personne ne reste au milieu.
6. Une fois que tout le monde a pris parti, les participants sont invités à expliquer les uns aux autres pourquoi ils sont d'accord ou non avec l'affirmation.
7. Les participants sont libres de changer de camp au cours de la discussion s'ils ont été convaincus par un argument qu'ils ont entendu.

Comment rédiger une bonne déclaration ?

- Utiliser des mots que tous les participants comprennent.
- Elle est formulée de telle manière qu'il n'y a pratiquement pas de discussion sur la signification de la déclaration.

- C'est une déclaration claire.
- Ce n'est pas totalement évident pour les participants et c'est discutable.
- Elle invite les gens à se (dés)accorder en touchant des aspects cruciaux de la question en jeu.
- Vérifier qu'il y a deux points de vue extrêmes opposés sur la question.
- Eviter d'utiliser des mots qui relativisent et rendent les choses diffuses, comme "plutôt" ou "peut-être".

Exemples de déclarations :

- "La culture nationale n'existe pas".
- "Chaque génération a sa propre culture".
- "Une équipe internationale travaille plus efficacement ensemble qu'une équipe de même nationalité".
- "Intégration et assimilation ont le même sens".
- "Un choc culturel ne peut se produire que dans un pays étranger".
- "La culture européenne n'existe pas".

Commentaires et conseils

- L'animateur veille à ce que chacun ait la possibilité de participer et veille à éviter une situation où quelques personnes dominent toute la discussion.
- Il n'est pas nécessaire de parvenir à un consensus pour chaque déclaration, l'animateur décide du moment opportun pour terminer la discussion et passer à la déclaration suivante.

¹¹ Intercultural Learning T-kit, Conseil de l'Europe et Commission européenne, novembre 2000, pp.53-54

https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-112/t%20kit%20intercultural%20learning.pdf

6



**Compétence
entrepreneuriale**



..... Compétence entrepreneuriale

La compétence entrepreneuriale fait référence à la capacité d'agir sur les opportunités et les idées, et de les transformer en valeurs pour les autres. Elle repose sur la créativité, la pensée critique et la résolution de problèmes, l'esprit d'initiative et la persévérance, ainsi que sur la capacité à travailler en collaboration afin de planifier et de gérer des projets ayant une valeur culturelle, sociale ou financière.

NIVEAU INDIVIDUEL

Activité 1 : Comment planifier un événement



Objectif : Le but de cette activité est de savoir comment planifier les étapes clés de l'organisation d'un événement de manière chronologique. L'activité consiste à élaborer un plan d'activité.

Besoins : papier, stylo, tableaux imprimés

Durée : 30 minutes

Actions étape par étape

1. La première étape consiste à fournir une description de l'activité. Les participants peuvent avoir la liberté de choisir l'événement qui les motivera et renforcera leur esprit d'entreprise.

S'ils n'ont pas d'idée, voici un exemple : on leur demandera d'élaborer un plan d'activité pour un événement caritatif visant à collecter des fonds pour les réfugiés de guerre.

"Vous devez organiser un événement caritatif afin de collecter des fonds pour les réfugiés de guerre. L'événement caritatif aura lieu dans un mois, le 30^e jour du mois. Il vous appartient de proposer un plan d'activité, présentant les différentes étapes clés du plan de la soirée. Pour ce faire, vous pouvez utiliser un graphique/tableau comme guide."

2. Les participants commencent par noter leurs idées. Ensuite, une fois qu'ils ont une idée claire des différents éléments nécessaires à l'organisation d'un événement caritatif, ils peuvent commencer à remplir un tableau pour les aider à visualiser ces étapes (voir l'exemple ci-dessous). Ils doivent créer leur propre tableau.

Le but de l'activité n'est pas de trouver des compromis financiers ou de savoir quel sera le coût de l'opération. Il s'agit simplement d'organiser les différentes étapes de manière chronologique.

3. Chaque participant donne son avis et explique comment il a élaboré son plan et pourquoi il l'a fait de cette façon.
4. Après le compte rendu de chaque participant, l'animateur donne son propre commentaire et peut analyser un exemple concret des activités proposées.

Commentaires et conseils

- L'animateur doit être capable d'interpréter les tableaux de chaque groupe. Il doit être capable de comprendre le tableau d'exemple. Les cases orange correspondent aux jours où les activités de la colonne de gauche doivent être réalisées. Exemple : Les jours 5 et 6, vous devez trouver les activités selon le thème et trouver la salle.
- L'animateur doit vérifier que les activités sont cohérentes avec le thème et que leur calendrier est logique et réalisable.

Nom du projet : Événement caritatif		
Calendrier		
	Jours	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
Activité du projet		
Trouver un thème		
Trouver des activités en fonction du thème		
Trouver une salle		
Réservation de la salle		
Location de la salle		
Table et chaises		
Traiteur : Trouver un traiteur		
Traiteur : Location des services d'un traiteur		
Support de communication (flyers, affiches)		
Communication sur l'événement		
Inscription à l'événement		

Activité 2 : Verbaliser une action



Objectif : permettre aux participants de verbaliser une action qu'ils ont pu entreprendre, de l'expliquer en la présentant et d'apprendre à la valoriser.

Besoins : Cette activité doit être réalisée avant la formation. Seule la restitution peut être faite pendant la formation.

Durée : 1 heure

Actions étape par étape

1. Le participant réfléchit à une action qu'il a menée pendant son projet de mobilité. Pour l'aider, il peut identifier les points suivants :
 - **Activité :** quel type d'activité il s'agit.
 - **Objectif :** quels étaient les objectifs de cette activité.
 - **Temps :** combien de temps cela lui a pris (temps de réflexion, de préparation et de mise en œuvre)
 - **Ressources (humaines OU matérielles) :** A-t-il eu besoin de l'aide d'autres personnes, a-t-il utilisé des matériaux en particulier.
 - **Nombre de personnes :** combien de personnes ont été impliquées, qui sont-elles.
 - **Résultats attendus :** quels étaient les résultats attendus, comment les ont-ils déterminés.
 - **Résultats :** quels ont été les résultats (étaient-ils différents des résultats attendus ?)
 - **Impact :** quels ont été les impacts de cette activité (sur le public cible ou autre).
 - **Durabilité :** ce qu'ils ont mis en place pour assurer la durabilité de l'activité.
2. Les participants sont invités à faire un rapport oral de ce qu'ils ont préparé avant la formation. Ils disposent de quelques minutes pour préparer un "elevator pitch/speech" sur leur action. Un "elevator pitch/speech" est un aperçu rapide du sujet demandé qui suscite l'intérêt de l'auditeur. Dans ce cas, l'objectif principal est de préparer un discours court et efficace qui partage toutes les informations nécessaires sur une action qu'ils ont réalisée pendant leur expérience de mobilité.
3. Chaque participant rend compte de son activité en 5 minutes et explique en quoi il s'agit d'une initiative qu'il a prise et comment il a pu faire preuve d'esprit d'entreprise.

Voici un exemple d'un "elevator pitch" :

- Engagez l'auditeur : "Bonjour, je m'appelle Bob. J'ai effectué une mobilité internationale avec le Corps Européen de Solidarité dans un centre de réhabilitation de tortues sauvages en Grèce. Ayant toujours été sensible à la condition des animaux, le volontariat dans ce centre m'a paru une évidence."
- Expliquez ce que vous faites : "J'ai accompagné les responsables et les vétérinaires sur place pour réaliser les premières étapes de préservation et de réhabilitation des tortues qui venaient d'arriver au Centre. C'est-à-dire les nourrir, leur donner les premiers soins et les surveiller dans les moments critiques."
- Communiquez votre valeur : "Ma capacité d'adaptation et d'initiative m'a permis de m'épanouir pleinement lors de ma mobilité et de faire des propositions d'activités diverses."
- Promouvoir une réalisation : "Au cours de ma mobilité, j'ai eu l'occasion de mettre en place des ateliers avec des enfants pour aborder la question de la conservation des animaux."
- Démontrez votre passion : "J'ai adoré mon projet, il m'a permis de trouver ma voie. A la rentrée, je vais commencer une formation de protecteur d'animaux."

Commentaires et conseils

- L'animateur peut dresser une liste des points que les participants doivent aborder pendant leur discours. Ensuite, lorsque les participants font leur présentation, l'animateur peut cocher ce qui a été couvert. Cela permet à l'animateur de dire aux participants ce qu'ils ont oublié de mentionner et qui était important pour comprendre le contexte.
- Ils peuvent également commenter leur diction (trop rapide, trop lente), leur posture (bras croisés, toujours en mouvement, droit sur ses pieds,...), leur langage corporel (parle avec ses mains, ne vous regarde pas dans les yeux,...).
- Un elevator speech/pitch est un résumé rapide de votre formation et de votre expérience. La raison pour laquelle on l'appelle "discours d'ascenseur" est qu'il doit être suffisamment court pour être présenté pendant un bref trajet en ascenseur, qu'il doit être convaincant et intéressant à écouter.



Activité 3 : Blocs de couleur ¹²

Objectif : Les objectifs sont d'enseigner l'importance des compétences organisationnelles, de démontrer la valeur de faire les tâches importantes en premier et de montrer comment la planification peut les aider à terminer leur liste de choses à faire plus rapidement.

Besoins : blocs de couleur (peuvent être des dés, des legos,...), stylo, papier

Durée : 30 minutes

Actions étape par étape

1. Donner le même nombre de blocs de couleur aux participants. Les blocs doivent être de taille et de couleur similaires. Chaque participant doit avoir autant de blocs rouges que les autres, par exemple. L'animateur place les blocs de couleur devant chaque participant.
2. Les participants ne peuvent utiliser que leur main non dominante pour réaliser l'activité. Ils devront prendre les blocs un par un.
3. Avant chaque tour, l'animateur exprime le temps dont disposeront les participants pour choisir leurs blocs.
4. Une fois le temps écoulé, chaque participant reçoit un point pour chaque bloc qu'il possède. L'animateur note les résultats de chaque participant.
5. Les participants placent tous leurs blocs devant eux. Pour le tour suivant, l'animateur attribue un point de valeur à chaque couleur. Puis les participants répètent l'activité. Ils devront réfléchir à la stratégie qu'ils utilisent pour assembler leurs blocs et au nombre de points associés à chaque bloc. Lorsque le temps est écoulé, l'animateur rassemble les résultats sur une autre feuille de papier.
6. A la fin, l'animateur donne les résultats et chaque participant a la possibilité d'expliquer son choix de stratégie.

Commentaires et conseils

- L'animateur peut demander aux participants quelle était leur stratégie. Ont-ils préféré prendre autant de blocs que possible sans faire attention à la couleur ? Ont-ils préféré viser d'abord les blocs ayant le plus de points ?
- Si l'animateur est à l'aise, il peut analyser la stratégie de chacun. Les participants ont-ils été organisés et ont-ils fait preuve de priorisation ?

¹² Time Doctor, Top 10 des activités et jeux de gestion du temps pour la productivité, par Liam McIvor Martin <https://biz30.timedoctor.com/time-management-activities/>

NIVEAU DE GROUPE

Activité 1 : Les avions ¹³



Objectif : L'objectif de cette activité est d'observer comment les groupes se répartissent les tâches : choisir un nom pour leur entreprise, créer un logo, décider du nombre d'avions à créer, créer un prototype ou plusieurs, etc... Elle met en évidence les points suivants :

- Adaptabilité
- Réaction
- Répartition des tâches
- Leadership
- Respect des délais et des engagements

Les participants doivent pouvoir se mettre d'accord sur des objectifs réalistes qu'ils devront atteindre en adoptant les objectifs fixés. L'animateur observe et analyse les stratégies et les mécanismes de coopération et de division du travail au sein de chaque équipe. L'animateur attribue un numéro à chaque participant.

Durée : 35 minutes

Taille du groupe : 5-6 participants

Besoins : chaque équipe dispose du même matériel (feuilles de différentes tailles, épaisseurs et couleurs, ciseaux, crayons de couleur).

L'idée est qu'en groupe, les participants créent leur propre petite entreprise. Ils doivent respecter le temps et le nombre d'avions convenus au départ. Le temps de construction des avions est de 15 minutes, avant cela, il faut donner un temps de préparation leur permettant de créer leur petite entreprise.

Actions étape par étape

1. Phase de conception/design : 10 minutes

Les participants se concentrent d'abord sur la définition de leur prototype. Puis ils le construisent et se répartissent les tâches. Ils conviennent ensuite d'un objectif de production.

2. Phase d'engagement : 5 minutes

Après avoir décidé du prototype, du nom de leur entreprise et de leur logo, chaque équipe annonce son

¹³ Nicola JOUSSE, Le grand livre des jeux de formation, Eyrolles, publié en 2020, p222

objectif de fabrication : combien d'avions sur tel ou tel modèle. Cet engagement est mis par écrit.

3. Phase de fabrication : 15 minutes

Chaque entreprise se lance dans sa production et dispose de 15 minutes pour atteindre les objectifs qu'elle s'est engagée à atteindre.

Attention, l'animateur peut causer des difficultés en invoquant des incidents tels que :

- Les ouvriers numéro 2 ont un accident et cessent de travailler.
- En raison des conditions de travail difficiles, le numéro 6 se met en grève.
- Le numéro 1 change d'entreprise.
- Suite à une décision des RH, les numéros 3 et 5 changent d'emploi.

4. Test phase : 5 minutes

Après 15 minutes, la production s'arrête. Chaque équipe se déplace vers une extrémité de la salle considérée comme le site de lancement/la piste d'essai. Chaque équipe lance à tour de rôle. >

- > L'évaluation est collective. Chaque participant, à l'exception de l'équipe concurrente, attribue des points entre 1 et 5 pour chacun des critères de l'entreprise (qualité, fiabilité, esthétique, etc.).

L'animateur peut ajouter des points supplémentaires :

- +10 points si l'objectif est atteint
- -1 point pour chaque avion en moins (si 7 avions au lieu de 10 -> 3 points en moins)
- +1 point pour chaque avion supplémentaire (si 12 avions au lieu de 10 -> 2 points de plus)

L'équipe qui a le plus de points gagne.

Commentaires et conseils

L'animateur n'intervient pas pendant les phases, sauf pour la 3ème phase où il peut ajouter des difficultés à chaque équipe. Il observe ce qui se fait dans les différentes équipes et annonce les consignes au fur et à mesure qu'elles sont données (temps imparti pour chaque phase).

Activité 2 : Business Model Canva¹⁴

Objectif : le Business Model Canva a été développé par Alexandre Osterwalder et est un outil très efficace pour analyser et concevoir un modèle d'entreprise.

Besoins : Un modèle de Business Model Canva à remplir sur une grande feuille blanche sur laquelle tous les participants pourront écrire.

Durée : 2 heures

Taille du groupe : 2-6 participants



Les participants peuvent utiliser plusieurs couleurs qui représentent différents segments de clientèle. Les segments peuvent avoir différents canaux de distribution, relations ou sources de revenus. Certains peuvent avoir des critères communs.

Actions étape par étape

1. Trouver un sujet d'activité à construire (exemple : un théâtre, un food-truck, ...)
2. Compléter le tableau ci-dessous :

Business Model Canva : <i>Titre de l'entreprise</i>				
Partenaires clés	Activités clés	Propositions de valeur	Relations avec les clients	Segments de clientèle
	Ressources clés		Canaux	
Structure des coûts			Les flux de revenus	

¹⁴ Macanujo gris brun, *Tempête de jeu : Jouer pour innover. Pour les innovateurs, les visionnaires et les pionniers*, Diatino, publié en 2014, p.151.

Grâce au Business Model Canva, les participants sont en mesure de présenter une idée concrète de projet avec tous les éléments nécessaires à son développement.

Commentaires et conseils

Il est important que l'animateur comprenne lui-même le tableau. Il peut s'entraîner à faire l'activité lui-même au préalable. Il doit être capable d'expliquer ce que chaque partie représente.

Par exemple :

- **Partenaires clés** : Qui sont les principaux partenaires/fournisseurs ?
Quelles sont les activités clés de vos partenaires ?
- **Activités clés** : Quelles activités clés votre proposition de valeur requiert-elle ?
Les relations avec les clients ?
- **Ressources clés** : Types de ressources : physiques, intellectuelles, humaines, financières.
- **Propositions de valeur** : À quel besoin des clients avez-vous répondu ?
Quelle offre proposez-vous pour chaque segment de clientèle ?
- **Relations avec les clients** : Quelle relation chaque segment de clientèle souhaite-t-il que vous établissiez et entreteniez avec lui ?
Co-création, self-service, assistance personnalisée, communautés,...
- **Canaux** : Quels sont les canaux utilisés pour atteindre chaque segment ?
Quel est le niveau d'intégration des canaux ?
Lesquels sont les plus rentables ?
- **Segments de clientèle** : Pour qui créez-vous de la valeur ? Qui sont vos principaux clients ?
- **Structure des coûts** : Quels sont les coûts les plus importants ?
- **Flux de revenus** : Quelle valeur ajoutée vos clients sont-ils prêts à payer ?
Quelle est la part de chaque source de revenus sur le revenu global ?

Activité 3 : Le défi de l'enveloppe de 5 euros ¹⁵



Objectif : encourager la créativité et l'ingéniosité

Besoins : papier, stylo

Durée : 1 heure 15 minutes

Taille du groupe : 3-4 participants

Actions étape par étape

1. Avant de distribuer les enveloppes aux équipes, l'animateur explique les règles de l'activité. Chaque équipe recevra une enveloppe contenant de l'argent, puis disposera de 45 minutes pour réfléchir à la manière dont elle peut gagner plus d'argent avec cette somme initiale. Il ne s'agit pas d'une activité de terrain, les participants doivent faire des hypothèses sur ce qui est faisable ou non.
2. L'animateur forme des groupes de 3-4 personnes et les répartit dans la salle de façon à ce que les groupes n'écourent pas les discussions des autres groupes. L'animateur remet une enveloppe contenant 5 euros à chaque équipe.
3. L'animateur leur donne 45 minutes pour réfléchir à la manière dont ils peuvent gagner plus d'argent avec 5 euros. Ensuite, il/elle peut passer d'un groupe à l'autre pour observer comment les activités se déroulent.
4. Après 45 minutes de brainstorming, les groupes se réunissent et chacun explique le montant qu'il a réussi à collecter. Comment ils ont fait et pourquoi ils ont choisi cette méthode.
5. L'équipe qui a le plus d'argent "gagne" l'activité.

Voici quelques exemples d'activités que les participants peuvent faire pour gagner plus d'argent avec leur enveloppe de 5 € :

- Tenir un stand de vente de boissons fraîches dans la rue.
- Réserver des places de restaurant et les vendre à des personnes qui n'ont pas fait de réservation une fois sur place.
- Vendre leurs talents et leur temps.

Commentaires et conseils

- L'animateur doit garder à l'esprit que les activités proposées par les équipes doivent être réalisables dans le temps imparti. L'animateur peut utiliser leur temps d'observation pour leur rappeler si le groupe a des idées trop ambitieuses ou irréalisables.
- Les participants peuvent être surpris par le montant relativement faible de leur enveloppe. Les animateurs doivent donc leur expliquer qu'ils doivent faire preuve de créativité et peuvent leur demander : "Comment vous feriez-vous de l'argent à partir de rien?"

¹⁵ Jon M Huntsman School of Business, Utha State University, The Envelope Experiment - Encourager la créativité et l'ingéniosité, <https://huntsman.usu.edu/learnitwice/articles/the-envelope-experiment-encouraging-creativity-and-resourcefulness>

7

Compétence mathématique et compétence en sciences, technologie et ingénierie



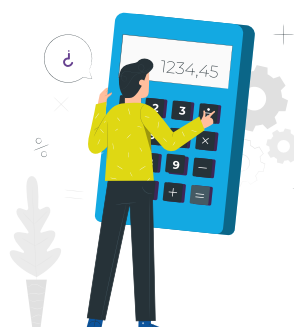


Compétence mathématique et compétence en sciences, technologie et ingénierie

La compétence mathématique est la capacité de développer et d'appliquer la réflexion et la perspicacité mathématiques afin de résoudre une série de problèmes dans des situations quotidiennes. Sur la base d'une bonne maîtrise du calcul, l'accent est mis sur les processus et les activités, ainsi que sur les connaissances. La compétence mathématique implique, à différents degrés, la capacité et la volonté d'utiliser des modes de pensée et de présentation mathématiques (formules, modèles, constructions, graphiques, tableaux).

La compétence en sciences fait référence à la capacité et à la volonté d'expliquer le monde naturel en utilisant l'ensemble des connaissances et la méthodologie employée, y compris l'observation et l'expérimentation, afin d'identifier les questions et de tirer des conclusions fondées sur des preuves. Les compétences en technologie et en ingénierie sont des applications de ces connaissances et de cette méthodologie en réponse à des besoins humains perçus. Les compétences en sciences, technologie et ingénierie impliquent une compréhension des changements causés par l'activité humaine et une responsabilité en tant que citoyen individuel.

NIVEAU INDIVIDUEL



Activité 1 : Test de mathématiques sur les activités quotidiennes

Objectif : faire un test de mathématiques sur des activités quotidiennes. Chaque question est d'un niveau différent afin de pouvoir évaluer le niveau des participants.

L'animateur doit être présent pour superviser et s'assurer que les participants n'utilisent pas d'outils pour les aider.

Besoins : papiers imprimés avec des tests de mathématiques pour chaque participant, papier, stylo.

Durée : 20-25 minutes

Actions étape par étape

- 1. Le décalage horaire :** Le fuseau horaire de la France est GMT+1. Le fuseau horaire de la Chine est GMT+8. $8-1 = 7$. Il y a un décalage horaire de 7 heures entre la France et la Chine. Quand il est midi à Paris, il est 19 heures en Chine ($12+7$).
 - Je suis en Chine et je veux appeler ma famille à 18h30. Quelle heure sera-t-il en France ? (réponse : 11h30).
 - Le fuseau horaire de la Turquie est GMT+3. Quelle heure est-il en Turquie quand il est 8 heures en France ? (réponse : 11 heures).
- 2. Conversion des devises :**
 - 1 euro représente 7,4391 couronnes danoises. Si j'ai 35 euros, combien cela représente-t-il en couronnes danoises (réponse : 260,3685).
 - Je suis rentré du Danemark il y a une semaine. Il me reste 1055 couronnes danoises et je veux les convertir en euros. Combien vais-je récupérer en euros ? (réponse : 141,81). (En tant qu'animateur, vous pouvez demander le taux de commission pour rendre la question plus difficile et représenter la réalité.)
- 3. Ventes :**
 - Je veux acheter un pantalon. Le prix initial est de 19,99 euros, il est soldé à 30%. Combien vaut ce pantalon après la vente ? (réponse : 13,99 euros).
 - J'ai acheté un appareil photo pour prendre des photos pendant mon voyage pour 130 euros. Son prix initial était de 200 euros. Quel était le pourcentage de réduction ? (réponse : 35%).
- 4. Conversion du volume :**
 - Ma recette indique d'utiliser 155 cl de lait, combien cela fait-il en L ? (réponse : 1,55 L).
 - Avant de partir à l'étranger, je dois courir un trail. Ce trail fait 15 000 mètres de long. Combien cela représente-t-il en kilomètres ? (réponse : 15 km).
 - Je dois me rendre dans une autre ville qui se trouve à 15 miles. Combien cela représente-t-il en kilomètres ? (réponse : 24,1 km)
- 5. Calculer un budget mensuel :** Je reçois une allocation de 856 euros par mois. Je paie 340 euros de loyer sans les charges, qui sont de 25 euros de plus. Je consacre 10 % de mon allocation à la nourriture. Combien d'argent me reste-t-il pour le reste de mes dépenses ? (Loisirs, sports, autres...) (Réponse : 362,4).

Commentaires et conseils

- En fonction de l'outil qu'il veut utiliser (papier, outil numérique) pour faire le test, l'animateur peut préparer à l'avance la manière dont il veut donner les réponses (oralement, en donnant un papier écrit avec les réponses et les explications, en utilisant un outil qui donne automatiquement la bonne réponse à la fin de chaque question,...).
- C'est à l'animateur de décider si l'activité doit être supervisée pour s'assurer que les participants n'utilisent pas d'outils pour faire les calculs, ou non.

Activité 2 : Établir un budget facile



Objectif : réussir l'établissement d'un budget en tenant compte des différentes demandes et démarches à effectuer.

Besoins : papier, stylo, calculatrice.

Durée : 1 heure

Actions étape par étape

1. Le but de cette activité est d'organiser financièrement une formation pour les professionnels. L'objectif est de réussir à établir un budget conforme aux attentes de la demande. Tout d'abord, l'animateur doit fournir les informations nécessaires aux participants pour commencer l'activité :
« Vous devez organiser une formation de trois jours pour 20 professionnels à Lille. Voici les informations qui vous sont communiquées :
Type d'unité :
 - VISA / transport / hébergement / nourriture et boissons
 - Chef de projet / Formateurs
 - Feuille / Stylo / Cahier / Ordinateur / Salle
 - Flyers / Impression / Traduction”
2. Ensuite, les participants remplissent le tableau ci-dessous
3. Chaque participant présente et explique ses résultats. L'animateur donne un feedback commun de l'activité, en expliquant comment la réaliser et comment budgétiser correctement avec les informations données.

Commentaires et conseils

- L'animateur peut avoir une version du tableau rempli à donner en exemple à la fin.
- L'objectif n'est pas de dire si les chiffres proposés sont justes ou faux, mais de pouvoir évaluer leur logique.
- Posez des questions au participant pour savoir comment il a procédé. Quels coûts ont été classés par ordre de priorité ?

Identifier les ressources	Type d'unité	Nombre d'unités	Nombre de fois	Coût unitaire	Coût total
Personel					
Matériaux					
Location du site					
Service					

Activité 3 : Comment citer et référencer

Objectif : donner aux individus la capacité de comprendre la citation des statistiques et de la recherche.

Besoins : un texte (fourni ci-dessous), un appareil pour répondre aux questions.

Durée : 30 minutes (à faire en groupe ou seul)



Actions étape par étape

1. Le participant reçoit un article présentant un réparateur de machines à coudre afin de comprendre les différences entre référence et opinion.
2. Le participant reçoit des mots clés et des définitions
Citation : Citation d'un livre, d'un article ou d'un auteur ou référence à ceux-ci, en particulier dans un ouvrage savant.
Statistiques : La pratique ou la science de la collecte et de l'analyse des données numériques.
Prévoir : Prédire ou estimer (un événement ou une tendance future).
Opinion : Un point de vue ou un jugement formé sur quelque chose, pas nécessairement basé sur des faits ou des connaissances.
3. Le participant lit l'article afin de répondre aux questions concernant la citation.

L'un des changements les plus durables de la pandémie est l'abandon de la fast fashion au profit de l'upcycling et de l'artisanat. "L'artisanat est une activité que j'ai toujours aimée", explique Emma Dwyer, spécialiste des surjeteuses qui possède son propre atelier de couture à Wavertree, Liverpool, Royaume-Uni. L'époque où les hommes choisissaient la filière DT et les femmes la filière textile est révolue.

La mode et le textile ont également été adoptés par des artisans plus jeunes et masculins[1], et l'ensemble de l'industrie a prospéré pendant la pandémie[2], ce qui peut être dû à l'augmentation de l'anxiété et de la dépression, qui a augmenté de 25 % pendant la pandémie selon l'OMS[3].

La conscience des gens à l'égard de l'environnement et le désir de continuer à verrouiller les passions auront également joué un rôle dans l'adoption de la couture par les groupes plus jeunes[5]. Le shopping local est également excellent pour l'environnement[6], car la fast fashion est à la fois mauvaise pour les océans, les travailleurs et l'agriculture.

La popularité croissante de l'émission Great British Sewing Bee de la BBC est allée de pair avec la montée en puissance de l'upcycling. Parallèlement à l'inflation et à la popularité, le coût des machines à coudre augmente également et devrait continuer à augmenter selon un rapport d'étude de marché publié dans "Market Watch"[7].

Emma contribue à résoudre ce problème en proposant des tarifs abordables pour ses réparations d'articles coûteux essentiels à l'artisanat, et aide les gens à poursuivre leurs passions et leurs projets.

L'un des principaux problèmes de l'écart salarial entre les sexes est la question de la garde des enfants[8], et Emma est une mère qui gère sa propre entreprise. L'écart salarial est le plus élevé pour les personnes diplômées, mais sa compétence n'est plus enseignée dans les collèges et est donc très demandée. Elle a

réussi à équilibrer sa vie et son travail en tant qu'entrepreneuse, et cherchera à embaucher un membre du personnel dans les années à venir, à mesure que la demande augmentera.

L'une des façons de briser les plafonds de verre est que les femmes construisent de nouveaux plafonds. Emma ne construit pas de plafonds, mais elle possède sa propre entreprise de réparation de machines à coudre et a des dizaines d'années d'expérience avec cette compétence et cette passion.

L'esprit d'entreprise ne lui est pas venu naturellement, mais elle l'a acquis en apprenant son métier et en gagnant des clients. Emma a des clients dans toute la ville de Liverpool, et veut être "LE réparateur de machines à coudre du Merseyside".

Elle a eu des clients du Lancashire, de Manchester et du Pays de Galles et des demandes de renseignements dans tout le pays, et elle a hâte de voir son entreprise se développer !

Vous pouvez en savoir plus sur elle ci-dessous :

Website : <http://www.edsewingmachines.co.uk/>

Instagram: @liverpoolsewingmachines

Facebook:

<https://www.facebook.com/edsewingmachinerepairs>

4. Après avoir lu l'article, le participant répond aux questions suivantes :
 - a. Identifiez une citation d'Emma Dwyer.
 - b. Identifiez une opinion de l'auteur.
 - c. Où l'auteur a-t-il cité un article externe ?
 - d. Quelle citation est une prévision et quelle citation rapporte des données scientifiques ?
 - e. Où l'auteur a-t-il utilisé une statistique ?

Commentaires et conseils

L'animateur peut également trouver un autre article qui correspond à l'objectif et aux besoins de l'activité, et poser des questions connexes en fonction de l'article.

[1] The New York Times, More Men Reach for Sewing Machines, <https://www.nytimes.com/2020/12/09/fashion/sewing-patterns.html> (en anglais).

[2] Style de vie, Coronavirus : Sewing and knitting sales booming as Britain gets crafty at home, par Emily Jupp, 24 mars 2020 <https://inews.co.uk/inews-lifestyle/coronavirus-social-distancing-self-isolation-sewing-knitting-sales-increase-411331>

[3] Organisation mondiale de la santé, La pandémie de COVID-19 entraîne une augmentation de 25 % de la prévalence de l'anxiété et de la dépression dans le monde, 2 mars 2022, <https://www.who.int/news/item/02-03-2022-covid-19-pandemic-triggers-25-increase-in-prevalence-of-anxiety-and-depression-worldwide>.

[4] The Guardian, Les effets apaisants de la couture peuvent aider les gens à s'exprimer et à se guérir, par Clara Hunter, 23 février 2019 <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2019/feb/23/the-calming-effects-of-sewing-can-help-people-express-and-calm-themselves>.

[5] SEW, The Rise of Millennial Sewing, par Shaina Mack, <https://www.sewmag.co.uk/blog/the-rise-of-millennial-sewing>.

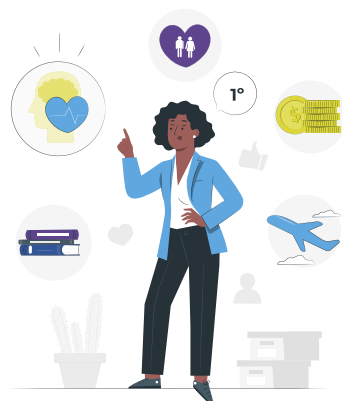
[6] PSCI, The impact of fast fashion on the environment, par Ngan Le, 20 juillet 2020 <https://psci.princeton.edu/tips/2020/7/20/the-impact-of-fast-fashion-on-the-environment>

[7] Market Watch, Sewing Machines Market In 2022 with a CAGR of % : Share, Industry Size, Key Major Challenges, Drivers, Growth Opportunities Analysis Forecast 2025 with Top Countries Data, 23 mai 2022 <https://www.marketwatch.com/press-release/sewing-machines-market-in-2022-with-a-cagr-of-share-industry-size-key-major-challenges-drivers-growth-opportunities-analysis-forecast-2025-with-top-countries-data-2022-05-23#:~:text=The%20Global%20Sewing%20Machines%20market%20is%20anticipated%20to,is%20expected%20to%20rise%20over%20the%20projected%20horizon>.

[8] The New York Times, The Gender Pay Gap Is Largely Because of Motherhood (L'écart de rémunération entre les hommes et les femmes est largement dû à la maternité), <https://www.nytimes.com/2017/05/13/upshot/the-gender-pay-gap-is-largely-because-of-motherhood.html>.

NIVEAU DE GROUPE

Activité 1 : Jeu des 100 euros ¹⁶



¹⁶ Gray Brown Macanufu, Game storming: Jouer pour innover. Pour les innovateurs, les visionnaires et les pionniers, Diatino, published in 2014, p.231.

Objectif : utiliser la technique de hiérarchisation des priorités. Les participants attribuent une certaine valeur aux différents éléments d'une liste en dépensant 100 euros fictifs.

Besoins : stylo, papier

Durée : en fonction de la longueur de la liste et de la taille du groupe, la durée peut aller jusqu'à 45 minutes (décisions concernant l'argent dépensé et réflexions sur les résultats du jeu).

Taille du groupe : 3-5 participants.

Actions étape par étape

1. Dresser une liste des éléments à classer par ordre de priorité. Ils seront inclus dans une matrice/un tableau avec deux autres colonnes : montants dépensés et justification :

Articles/sujets	Montants (€)	Pourquoi ?

2. Lancez l'activité en présentant le défi aux participants :

Ils disposent d'un total de 100 euros pour acheter les différents articles de la liste. Les montants sont attribués par ordre d'importance et doivent être choisis par l'ensemble du groupe. Les montants ne doivent pas être basés sur les coûts réels des articles (leur coût dans la vie réelle). Le principe du jeu est basé sur la notion d'importance.

La liste des éléments :

1. Appareil photo
2. Smartphone
3. Accès à internet
4. SMS
5. Jeu de solitaire
6. Magnétophone
7. Allumettes
8. Lampe avec piles

Lorsque la matrice/le tableau est terminé, demandez aux participants d'expliquer leurs décisions et leur raisonnement. En sélectionnant et en classant par ordre de priorité les éléments importants, la matrice peut ensuite être utilisée comme référence pour les décisions futures concernant le projet.

Exemple :

Articles/sujets	Montants (€)	Pourquoi ?
Accès à internet	18 €	Pour avertir les autres et demander de l'aide
Allumettes	6.50 €	Pouvoir faire du feu facilement
Smartphone	55 €	Pour contacter les services d'urgence
SMS	7.50 €	Aide en cas d'urgence
Appareil photo	5.25 €	Document pour l'assurance
Jeu de solitaire	0.75 €	Déstressant
Magnétophone	3 €	Enregistrez les interviews de la catastrophe
Lampe avec piles	4 €	Pouvoir se déplacer dans l'obscurité

Commentaires et conseils

- L'animateur doit s'assurer que les participants comprennent que les prix ne doivent pas être utilisés comme dans la vie réelle, mais doivent être fixés en fonction de l'importance de l'utilisation de l'objet.
- L'animateur, lorsqu'il donne son feedback, ne doit pas porter de jugement et doit dire aux groupes en quoi leurs réponses sont pertinentes ou non. Il peut ensuite montrer l'exemple donné ci-dessus.
- Les éléments de la liste peuvent être modifiés par l'animateur, de même que l'histoire qui se cache derrière ces éléments. Par exemple, l'histoire peut porter sur la survie dans la nature, ou sur la vie quotidienne, et sur des objets qu'ils utilisent tous les jours. L'important est que les participants travaillent en équipe, se mettent d'accord sur les priorités discutées en groupe et sachent expliquer leurs choix.

Activité 2 : Planifier le budget d'un événement ¹⁷



Objectif : en groupe, les participants sont invités à établir et à approuver un budget pour l'organisation d'un événement.

Besoins : papier, stylo, fiche d'information imprimée

Durée : 2 heures

Taille du groupe : 6 participants

Actions étape par étape

1. Chaque participant reçoit une fiche d'information contenant différentes informations :
 - 1 information sur le programme;
 - 1 information sur la location de la salle (nombre de jours * tarif pour chaque jour...);
 - 1 information sur la restauration (nombre de repas * nombre de personnes...);
 - 1 information sur les taux journaliers de la représentation des personnes;
 - 1 information sur le budget pour la diffusion : impression, mise en page, impression de tickets;
 - 1 information sur le transport (nombre de personnes * moyens de transport nécessaires...).

Exemple :

Programme du festival • 1 soirée + 2 après-midis • frais pour la compagnie : 1500€/performance	Location d'un théâtre privé • 500€ par représentation en soirée • 300€ par après-midi
Repas pour 15 personnes de la troupe, le restaurant facture : • 20 € par personne pour les déjeuners • 30 € pour les dîners	Hébergement négocié au minimum dans un hôtel de la périphérie : 60€ par nuit - petit-déjeuner inclus - par personne

¹⁷ Nicola JOUSSE, *Le grand livre des jeux de formation*, Eyrolles, publié en 2020, p230-234

Impression :

- Billets (100 € par représentation),
- 200 affiches (1 200€)

Location d'un minibus mis à disposition de la troupe pour la durée du festival : 250 € par 24h, kilométrage illimité.

Départ le lendemain matin du dernier jour (sans minicar).

2. Donner une description à tous les participants (nombre de jours de représentation). Cette description peut varier d'un groupe à l'autre. Chacun calcule le budget nécessaire pour chaque catégorie, puis tout le monde se met d'accord sur un budget final correspondant au financement total qui a été alloué. Essayer de trouver des accords lorsque le budget est insuffisant ou autre.

VARIATION : l'animateur peut apporter des difficultés tout au long de la réflexion des participants.

Par exemple :

- "Il y a deux personnes végétariennes et les repas végétariens coûtent 2 € de plus".
- "Le 3ème jour, le minibus tombe en panne, nous devons trouver un autre moyen de transport".

3. Chaque groupe explique le résultat obtenu.

Commentaires et conseils

- L'activité peut être jouée plusieurs fois, en changeant le nombre de performances.
- L'animateur, lorsqu'il donne un feedback, ne doit pas porter de jugement et doit dire aux groupes en quoi leurs réponses sont pertinentes ou non. Il peut ensuite montrer l'exemple donné ci-dessus.
- L'animateur doit évaluer s'il peut ou non apporter des modifications. À ne pas faire si les groupes ont déjà des difficultés avec l'activité.

Activité 3 : Les tests psychométriques



Objectif : mesurer les capacités de réflexion des participants ainsi que leurs capacités de compréhension et de logique.

Besoins : exemples de tests psychométriques.

Temps : les animateurs peuvent fixer une limite de temps pour chaque réponse. Faire 5 à 10 activités.

Taille du groupe : 2 participants

Actions étape par étape

1. Trouver des tests psychométriques. Il en existe des disponibles et gratuits sur internet ou dans des livres dédiés.
2. Former des groupes, leur donner les activités et leur laisser le temps de les réaliser. Par deux, ils peuvent s'entraider pour trouver la solution.
3. Lorsque tous les groupes ont terminé, l'animateur donne les réponses et une explication pour chaque groupe.

Commentaires et conseils

- L'objectif n'est pas de savoir qui répond le mieux, mais de permettre aux participants de travailler leur raisonnement logique.
- Il n'est pas nécessaire de noter ou de voir si tous les participants ont raison partout. L'essentiel est qu'ils repartent avec l'explication.
- Ce type d'activité est proposé lors de concours ou d'entretiens pour certains postes, il est donc pertinent de l'aborder afin que les participants puissent s'y préparer.

8

Compétence numérique



..... Compétence numérique

La compétence numérique implique l'utilisation confiante, critique et responsable des technologies numériques et l'engagement avec celles-ci pour l'apprentissage, au travail et pour la participation à la société. Elle comprend la maîtrise de l'information et des données, la communication et la collaboration, l'éducation aux médias, la création de contenu numérique (y compris la programmation), la sécurité (y compris le bien-être numérique et les compétences liées à la cybersécurité), les questions liées à la propriété intellectuelle, la résolution de problèmes et la pensée critique.

NIVEAU INDIVIDUEL

Activité 1 : Présentation interactive

Objectif : utiliser les connaissances et les compétences numériques.

Besoins : accès à un ordinateur et à l'internet.

Durée : 1 à 2 heures

Actions étape par étape

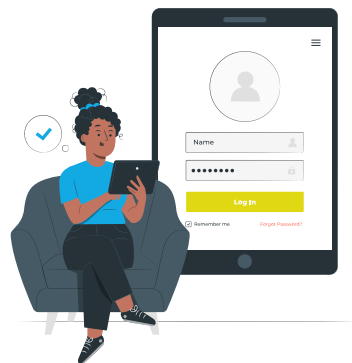
1. Les participants sont invités à créer une présentation numérique interactive de leur expérience de mobilité. Il peut s'agir d'une présentation PowerPoint, d'une vidéo ou de toute autre forme de présentation numérique. L'objectif est de faire un tour d'horizon et de partager son expérience de mobilité avec d'autres participants.

Commentaires et conseils

- L'animateur peut partager avec les participants leurs plates-formes ou leurs idées sur la façon dont cette présentation peut être faite.
- L'animateur peut également choisir un formulaire pour faire une présentation, et tous les participants doivent l'utiliser.



Activité 2 : Créer un profil LinkedIn



Objectif : créer un profil LinkedIn qui reflète les compétences et l'expérience de la personne et indique clairement les types d'opportunités de volontariat qu'elle vise dans le cadre du programme Mobility+. Le profil doit mettre efficacement en évidence leurs compétences personnelles et leur permettre de commencer à développer un réseau professionnel.

Besoins : chaque participant créera un profil LinkedIn et le configurera de manière à ce qu'il dispose des filtres appropriés pour les éléments ci-dessus.

Durée : 2 heures

Taille du groupe : individuel ou petit groupe

Actions étape par étape

1. Les participants examineront une série d'autres profils *LinkedIn* existants et identifieront les points forts et les points faibles de chacun d'entre eux.
2. Développer un modèle couvrant :
 - L'expérience éducative ;
 - L'expérience professionnelle ;
 - Les activités bénévoles et autres activités connexes ;
 - Les compétences clés ;
 - Les attributs personnels ;
 - Les valeurs et l'éthique.
3. Un entretien individuel sera organisé pour discuter du contenu avec le participant et s'assurer qu'il comprend la tâche et qu'il se sent à l'aise pour l'accomplir.
4. Les participants doivent capturer une image appropriée d'eux-mêmes pour le profil.
5. Le profil doit être rédigé, puis édité afin de maximiser son impact sur les personnes qui le lisent.

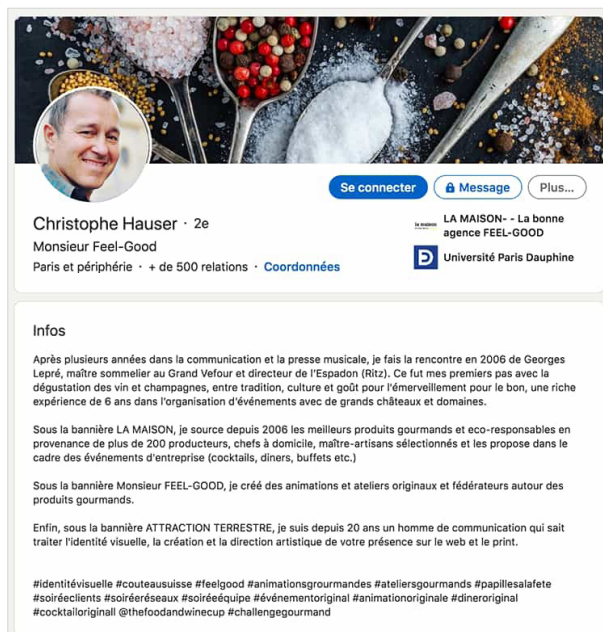
6. Les participants sont invités à identifier cinq points par rubrique (conformément au point 2 ci-dessus), dont les exemples peuvent être les suivants :

- Expérience en matière d'éducation : Qualifications par ordre chronologique - la plus récente en premier.
- Expérience professionnelle (employeur, rôle, dates, principales tâches, principales réalisations).
- Activités connexes, volontaires et autres :
 - Ce qu'ils ont fait.
 - Qui en a bénéficié au sein de sa communauté.
 - Ce qu'ils ont appris sur eux-mêmes en tant qu'individus.
 - Comment cela a contribué à leur parcours jusqu'à aujourd'hui.
- Compétences clés (ce qu'elles offrent par rapport à des rôles spécifiques).
- Attributs personnels (ce qu'ils apportent à une organisation et à une équipe (qui ils sont autant que ce qu'ils font)).
- Valeur et éthique :
 - Ce qui compte pour eux et comment cela se rapporte au type de placement qu'ils recherchent et à l'organisation.
 - Les participants auront le contrôle créatif de leur profil LinkedIn, y compris la mise en page, les images et les polices.
 - Une fois que le participant aura complété son profil LinkedIn, il le présentera de nouveau à l'animateur et ils discuteront du contenu.
 - La discussion portera également sur la personne avec laquelle le participant partagera son profil - afin d'en évaluer l'adéquation - par exemple, l'un des partenaires du projet qui fournira un retour d'information et des commentaires constructifs sur la manière d'améliorer le contenu et l'apparence du profil - afin de maximiser l'impact et de capter l'attention de ceux qui le consultent.

Commentaires et conseils

- Une discussion entre pairs sera utile - autour de la connaissance et de l'expérience de l'utilisation de LinkedIn et de l'examen des exemples de profils existants.
- Il faut encourager les personnes à être concentrées, mais créatives - et à réfléchir au "ton" du profil autant qu'à son contenu. L'objectif du profil est de susciter l'intérêt, pas seulement d'informer.

Exemples de profils LinkedIn



Source des images : Prium Portage, 10 conseils pour faire un résumé LinkedIn efficace, Vincent Ribaud, 19 novembre 2020,

<https://prium-portage.com/exemple-resume-linkedin/>

Activité 3 : « Profil numérique d'une page »



Objectif : un « profil d'une page » rassemble toutes les informations importantes sur une personne sur une seule page sous trois rubriques simples : ce que les gens apprécient chez moi, ce qui est important pour moi et comment me soutenir au mieux. Les participants sont encouragés à inclure une image représentative ; il peut s'agir d'eux-mêmes ou de quelque chose de représentatif comme une plage, un drapeau ou un animal.

Besoins : chaque participant devra créer un « profil numérique d'une page », avoir accès à un ordinateur et à internet.

Durée : 1 heure

Actions étape par étape

1. Inviter les participants à télécharger Canva et à créer un modèle de profil d'une page (Canva.com).
2. Le modèle doit comporter trois rubriques : ce que les gens apprécient chez moi, ce qui est important pour moi et la meilleure façon de me soutenir.
3. Un entretien individuel sera organisé pour discuter du contenu avec le participant et s'assurer qu'il comprend la tâche et qu'il se sent à l'aise pour la réaliser. Par exemple, certains peuvent trouver difficile d'identifier ce que les autres apprécient chez eux. Au fil de la conversation, d'autres idées peuvent émerger.

4. Les participants sont encouragés à inclure une image représentative d'eux-mêmes.

Précisez aux participants que toutes les informations doivent être contenues dans une seule page; cela implique des compétences numériques et de présentation pour partager avec d'autres leur profil personnel.

5. Les participants sont invités à identifier cinq points par rubrique. Par exemple :

- Ce que les gens apprécient chez moi (générosité, compréhension, communication, empathie, accessibilité, etc).
- Qu'est-ce qui est important pour moi (famille, amis, travail, voyages, musique) ?
- Comment me soutenir au mieux (écouter, parler, soutien émotionnel, se sentir valorisé, permettre l'autonomie) ?

6. Les participants auront le contrôle créatif de leur « profil d'une page », y compris les couleurs, les images, les polices de caractères et la mise en page. Une fois que le participant a terminé son profil d'une page, il le présente à l'animateur qui en discute le contenu. La discussion portera également sur les personnes avec lesquelles le participant partagera son profil, par exemple une organisation d'accueil auprès de laquelle le participant pourrait se porter volontaire.

Commentaires et conseils

- Les participants auront besoin de temps pour réfléchir et considérer le contenu de leur profil d'une page ; il peut être difficile de trouver des idées au départ, la discussion est cruciale.
- La créativité doit être encouragée ; ce profil en est une représentation.

Exemple de profil d'une page



Source de l'image : Sêcial Needs Jungle, Using One Page Profiles for your special needs child, par Debs Aspland, 17 février 2014, traduit et reproduit en français par l'ADICE,

<https://www.specialneedsjungle.com/one-page-profile-can-improve-special-needs-childs-life/>

NIVEAU DE GROUPE

Activité 1 : Gestion des tâches

Objectif : terminer la tâche requise et trouver les informations nécessaires.

Besoins : marqueurs, papier pour tableau de conférence

Durée : 45 minutes

Taille du groupe : 2-4 participants par groupe, 3-4 groupes

Actions étape par étape

1. L'animateur divise les participants en groupes et pose une question : "Si vous deviez prendre un rendez-vous médical en ligne, quelles sont les étapes que vous devriez suivre pour le faire en utilisant le numérique ? Supposons que vous vous soyez malheureusement cassé la cheville. Comment feriez-vous pour commander vos courses alimentaires à l'aide du numérique et les faire livrer à votre domicile ? Quelles sont les étapes technologiques que vous suivriez (application, en ligne) ?"
2. Les groupes doivent créer un document Excel indiquant les coûts de fonctionnement d'une maison pour deux personnes. Les coûts doivent être compris dans un budget mensuel de 2 000 euros et inclure le loyer, les charges, la nourriture, le carburant pour la maison, l'eau pour la maison, le paiement de la voiture, le carburant pour la voiture, les assurances pour la maison et la voiture. Si vous ne pouvez pas créer le document Excel en groupe, quelles sont les étapes à suivre pour en créer un et y inclure ces données ?

Commentaires et conseils

La tâche peut consister à trouver une solution dans le contexte de votre pays d'origine, ou du pays étranger où le projet de mobilité a été réalisé. Dans ce dernier cas, tous les participants d'un même groupe doivent avoir effectué une mobilité dans le même pays étranger.



Activité 2 : Atelier "Own it" (s'approprier) ¹⁸



Objectif : être conscient et apprendre les questions éthiques et juridiques entourant l'accès et l'utilisation de l'information (principalement en ligne). Comprendre les conséquences du non-respect des droits d'auteur sur les informations, telles que les photos, disponibles en ligne. Être capable d'accéder et d'utiliser des informations sous licence correcte, telles que des photos, et de mentionner les droits d'auteur lors de la création de contenu en ligne.

Besoins : accès à un ordinateur portable, smartphone ou tablette

Durée : session 1 (25 minutes), session 2 (30 minutes), session 3 (20 minutes), session 4 (35 minutes)

Taille du groupe : 3 participants

Actions étape par étape

1. Première session :

- Répartissez les participants en équipes de trois membres, et dites-leur que chaque équipe doit créer un post dans le groupe Facebook auquel ils appartiennent tous, pour cet atelier. Les mots clés de l'histoire sont : gâteau, fête nationale et drapeau national. Ils doivent utiliser une ou plusieurs photos qu'ils trouvent en ligne et ajouter un message dans le post, disant quelque chose sur la photo qu'ils ont trouvée.
- À la fin de l'activité, regrouper les équipes et vérifier les posts qu'elles ont élaborés. Demander à chaque équipe de dire où elle a obtenu la photo, puis vérifier avec elle si la photo qu'elle a utilisée était protégée par une licence.
- Réfléchir avec les participants aux conséquences de l'utilisation de photos protégées par une licence, sans demander la permission ou sans payer.

2. Deuxième session :

- Racontez aux participants l'histoire d'un gain de 24 000 EUR grâce à la photo d'un gâteau de la fête nationale norvégienne : en 2014, la blogueuse norvégienne Anne Brith Davidsen a préparé un gâteau traditionnel pour la fête nationale norvégienne et a mis la photo en ligne. Le gâteau et la photo semblaient si appétissants que tout le monde a commencé à utiliser la photo en ligne,

¹⁸ Skill IT. Skill IT for Youth I : intégrer les compétences numériques et futures dans le travail des jeunes - <https://digipathways.io/workshop/own-it/>

y compris les grands magasins. Depuis 2014, des personnes et des entreprises utilisent toujours la photo sans tenir compte du droit d'auteur qu'Anne Brith a mis sur la photo. Ainsi, depuis, la blogueuse envoie une facture à toute personne qui utilise sa photo sans en avoir acheté les droits. Jusqu'à présent, elle a gagné plus de 24 000 euros. A retrouver, l'histoire complète (faites-vous aider par Google Traduction si vous ne parlez pas norvégien) [ici](#).

- Ensuite, présenter aux participants les bases du cadre juridique des droits d'auteur et des types de licences ; leur donner également des exemples de sources où ils peuvent trouver des photos sous licence libre ou sous licence Creative Commons, comme les bases de données Google Image search, Flickr, Spark ou Canva. Leur donner également des instructions sur la manière dont ils doivent créditer ces photos.

3. Troisième session :

Demander aux participants de se regrouper en équipes de trois et de développer une histoire en photos, en utilisant Adobe Spark. Ils doivent utiliser dans leur page Spark au moins trois photos de la base de données Adobe Spark. Les mots-clés de leur histoire sont : amis, voyage et bonheur.

4. Quatrième session :

Les équipes montrent les pages qu'elles ont développées à l'ensemble du groupe. Conclure la session de l'atelier en demandant aux participants de mentionner les principales choses qu'ils ont apprises sur les questions juridiques et éthiques liées à l'utilisation et à l'accès à l'information en ligne.

Commentaires et conseils

- L'exemple d'histoire de la session deux peut être modifié, ainsi que les mots-clés utilisés dans les sessions une et quatre.

Activité 3 :

Profil numérique d'une ville sur une page

Objectif : un profil d'une ville d'une page reprenant des informations clés sur la ville que vous avez choisie. L'objectif est d'utiliser les compétences numériques et d'encourager les auditeurs à visiter cette ville.

Besoins : accès à un ordinateur et à internet, profil Canva disponible

Durée : 1 heure 30 minutes

Taille du groupe : 2-5 participants

Actions étape par étape

1. Répartir les participants en groupes.
2. Inviter chaque groupe à télécharger Canva, à choisir une ville en Europe et à créer un modèle de profil

d'une ville d'une page (Canva.com).

3. Le modèle doit comporter trois rubriques : qu'est-ce qui fait que cette ville vaut la peine d'être visitée ? Où aller dans cette ville et pour quoi cette ville est-elle connue ? Demander aux groupes de déterminer les rôles et les responsabilités de chacun. Par exemple, deux personnes du groupe feront des recherches et rassembleront des informations sur la ville choisie. Deux seront responsables de la mise en page et les autres de l'identité visuelle.
4. L'animateur précise aux participants que toutes les informations doivent figurer sur une seule page. Cela implique des compétences numériques et de présentation pour partager avec d'autres le profil de leur ville. Les participants ont le contrôle créatif de leur profil d'une ville sur une page, y compris les couleurs, les images, les polices et la mise en page.
5. Chaque groupe devra identifier cinq points par rubrique. Par exemple avec la ville de Liverpool :
 - Qu'est-ce qui fait que cette ville mérite d'être visitée ? - Les gens, le football, la musique, la culture, les arts.
 - Où aller dans cette ville ? - Albert Dock, Liverpool Football Club, The Cavern, Sefton Park, Baltic Market.
 - Pour quoi cette ville est-elle connue ? - Le football, les beaux bâtiments, l'histoire de la musique, l'histoire maritime, les espaces verts urbains.
6. Une fois que tous les groupes ont terminé leur profil d'une page dans Canva, l'animateur demande aux participants de le présenter aux autres groupes. Chaque groupe dispose de 3 à 4 minutes pour présenter son profil d'une page. Les autres groupes peuvent faire des commentaires. L'animateur peut donner son avis sur les détails techniques, la créativité, les détails et d'autres parties du profil d'une page qui semblent importantes à noter. Il n'est pas permis de critiquer le travail effectué par chaque groupe, si nécessaire, donner une critique constructive, afin qu'ils sachent comment mieux faire certaines choses la prochaine fois.

Commentaires et conseils

- Les membres du groupe doivent tous avoir un rôle, une responsabilité et coordonner l'activité afin de développer un profil d'une page qui célèbre une ville.
- La créativité doit être encouragée ; ce profil est la représentation de la ville choisie par les participants.





Conclusion



Conclusion de l'atelier de valorisation

Après avoir passé en revue les différentes compétences et l'évaluation des aptitudes et connaissances acquises, l'animateur doit conclure l'atelier. Il est important de faire ressortir toutes les compétences qui ont été évaluées au cours de l'atelier et de laisser les participants partager leurs réflexions et leurs sentiments sur l'atelier et sur le processus d'évaluation personnelle de leur récente expérience de mobilité.

Il est recommandé de faire un court cercle de réflexion et de demander à chaque participant ce qu'il pense des activités réalisées pendant l'atelier. Ont-ils le sentiment que les activités les ont aidés à comprendre et à évaluer les compétences développées pendant la mobilité ? De quelle manière ? Quelles sont les compétences et connaissances qui se sont le plus développées au cours de leur mobilité ? Quelles sont les compétences et connaissances qu'ils pensent avoir pu développer davantage au cours de leur mobilité ? Quelle a été la compétence la plus difficile à maîtriser au cours de la mobilité ? Quelles sont les aptitudes/connaissances/compétences les plus importantes à développer pendant la mobilité et qui seraient les plus utiles au niveau professionnel dans le pays d'origine ?

Il est important de faire en sorte que les participants comprennent et valorisent les compétences et les connaissances qu'ils ont acquises au cours de leur activité de mobilité.

Voici deux activités à réaliser à la fin de l'atelier.

Compétences/connaissances les plus utiles :

L'animateur donne à chaque participant un post-it et lui demande de noter la compétence qu'il a le plus développée ou les aptitudes/connaissances qu'il apprécie le plus. L'animateur demande aux participants de noter les aptitudes/connaissances de la compétence qu'ils ont choisie. Soulignez les parties les plus importantes pour le participant. Une fois que les participants ont eu le temps de terminer la tâche donnée et qu'ils sont prêts à partager leurs idées, l'animateur demande à chaque participant de décrire les compétences/connaissances acquises, et les autres participants doivent deviner et dire à haute voix de quelle compétence le participant parle. A la fin de ce document (Annexe 4) se trouve un tableau concluant d'exemples pratiques des 8 compétences clés européennes que l'animateur peut utiliser comme information de soutien pour cette activité.

Formulaire d'évaluation :

L'animateur demande à tous les participants de remplir un formulaire d'évaluation dans lequel ils évaluent les changements intervenus dans diverses compétences. Il s'agit de la suite du questionnaire qu'ils ont rempli avant l'activité de mobilité.



Conclusion du guide de l'atelier de valorisation

Le guide de l'atelier de valorisation a été élaboré pour contrôler l'efficacité du suivi des participants au retour des projets de mobilité et renforcer les avantages de la mobilité internationale pour les travailleurs du secteur de l'éducation des adultes. Le guide fournit aux travailleurs de l'éducation des adultes des informations et/ou une méthodologie pour organiser des ateliers de valorisation après l'arrivée des participants dans le pays d'envoi.

Le processus de valorisation est divisé en huit catégories, conformément aux huit compétences clés européennes identifiées par l'Union Européenne :

1. Compétences en langue maternelle
2. Compétence multilingue
3. Compétence personnelle, sociale et apprendre à apprendre
4. Compétence citoyenne
5. Compétence en sensibilisation et expression culturelles
6. Compétence en matière d'entrepreneuriat

7. Compétence mathématique et compétence en sciences, technologie et ingénierie

8. Compétence numérique

**Lors du processus de valorisation, il est utile d'avoir le « Manuel de Compétences » de Mobility+ à portée de main.*

Ce guide a pour objectif d'aider les éducateurs d'adultes à organiser des ateliers de valorisation et, par ce biais, d'aider les participants à évaluer leurs expériences, les compétences et connaissances acquises au cours de l'activité de mobilité. Le guide pourrait également aider les personnes ayant participé à des activités de mobilité à trouver une utilisation des connaissances et des compétences acquises dans l'environnement professionnel du pays d'envoi. Il est important que tous les participants apprécient les compétences et les connaissances qu'ils ont acquises au cours de leur activité de mobilité, qu'ils sachent comment les utiliser dans leur vie quotidienne et/ou professionnelle et qu'ils valorisent leur expérience de mobilité.



Annexes



Annexe 1 - Règles du jeu

CINQ TOURS

Un jeu de cartes facile à apprendre et à jouer.

VERSION 1	
Cartes	Vous avez besoin de 28 cartes pour jouer à ce jeu : des cartes de chaque couleur entre 2 et 7, et l'As. L'As est la carte la plus faible.
Joueurs	Il y a généralement 3 à 4 joueurs par table.
Distribuer les cartes	Un joueur mélange les cartes et les distribue une par une. Chaque joueur reçoit entre 4 et 7 cartes, en fonction du nombre de joueurs.
Démarrer le jeu	La personne qui se trouve à la gauche du croupier joue en premier. Les autres joueurs posent une carte chacun leur tour. L'ensemble de ces cartes constitue ce que l'on appelle un pli. Il est possible que certains joueurs n'aient plus de cartes à jouer pour le dernier pli.
Jouer un tour	La personne qui a joué la carte la plus forte prend le tour et le met de côté.
Le prochain tour	La personne qui a pris le pli commence le tour suivant. Ceci est répété jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées.
En suivant le mouvement	La personne qui commence le tour peut jouer une carte de n'importe quelle couleur. Les autres joueurs doivent faire de même (jouer une carte de la même couleur s'ils en ont une). Si un joueur n'a pas de carte de la même couleur, il peut jouer n'importe quelle autre carte. Le pli est pris par la carte la plus forte de la bonne combinaison.
Atout	Il n'y a pas d'atout dans ce jeu.
La fin du jeu	Le jeu se termine lorsque toutes les cartes ont été jouées. Le joueur qui a le plus de tours remporte la partie. Le joueur qui a le moins de tours perd.

CINQ TOURS

Un jeu de cartes facile à apprendre et à jouer.

VERSION 2	
Cartes	Vous avez besoin de 28 cartes pour jouer : des cartes de chaque couleur entre 2 et 7, et l'As. L'As est la carte la plus forte.
Joueurs	Il y a généralement 3 à 4 joueurs par table.
Distribuer les cartes	Un joueur mélange les cartes et les distribue une par une. Chaque joueur reçoit entre 4 et 7 cartes, selon le nombre de joueurs.
Démarrer le jeu	La personne qui se trouve à la gauche du croupier joue en premier. Les autres joueurs posent à tour de rôle une carte chacun. L'ensemble de ces cartes constitue ce que l'on appelle un tour. Il est possible que certains joueurs n'aient plus de cartes à jouer pour le dernier tour.
Jouer un tour	La personne qui a joué la carte la plus forte prend le tour et le met de côté.
Le prochain tour	La personne qui a pris le pli commence le tour suivant. Ceci est répété jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées.
En suivant le mouvement	La personne qui commence le tour peut jouer une carte de n'importe quelle couleur. Les autres joueurs doivent faire de même (jouer une carte de la même couleur s'ils en ont une). Si un joueur n'a pas de carte de la même couleur, il peut jouer n'importe quelle autre carte. Le pli est pris par la carte la plus forte de la bonne couleur.
Atout	Les piques sont l'atout. Si un joueur n'a pas de carte dans la couleur demandée, il peut jouer un pique. C'est ce que l'on appelle "l'atout". Le plus fort pique joué remporte le pli.
La fin du jeu	Le jeu se termine lorsque toutes les cartes ont été jouées. Le joueur qui a le plus de plis gagne la partie. Le joueur qui a le moins de tours perd.

CINQ TOURS

Un jeu de cartes facile à apprendre et à jouer.

VERSION 3	
Cartes	Vous avez besoin de 28 cartes pour jouer : des cartes de chaque couleur entre 2 et 7, et l'As. L'As est la carte la plus forte.
Joueurs	Il y a généralement 3 à 4 joueurs par table.
Distribuer les cartes	Un joueur mélange les cartes et les distribue une par une. Chaque joueur reçoit entre 4 et 7 cartes, selon le nombre de joueurs.
Démarrer le jeu	La personne qui se trouve à la gauche du croupier joue en premier. Les autres joueurs posent à tour de rôle une carte chacun. L'ensemble de ces cartes constitue ce que l'on appelle un tour. Il est possible que certains joueurs n'aient plus de cartes à jouer pour le dernier tour.
Jouer un tour	La personne qui a joué la carte la plus forte prend le pli et le met de côté.
Le prochain tour	La personne qui a pris le pli commence le tour suivant. Ceci est répété jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées.
En suivant le mouvement	La personne qui commence le tour peut jouer une carte de n'importe quelle couleur. Les autres joueurs doivent faire de même (jouer une carte de la même couleur s'ils en ont une). Si un joueur n'a pas de carte de la même couleur, il peut jouer n'importe quelle autre carte. Le pli est pris par la carte la plus forte de la bonne couleur.
Atout	Le carreau est l'atout et représente un « diamant ». Lorsque c'est son tour, un joueur peut décider de jouer un diamant, même s'il possède une carte dans la couleur demandée. C'est ce qu'on appelle "l'atout". Le plus fort des diamants joués remporte le pli.
La fin du jeu	Le jeu se termine lorsque toutes les cartes ont été jouées. Le joueur qui a le plus de plis gagne la partie. Le joueur qui a le moins de tours perd.



Annexe 2

Instructions pour le tournoi

Vous disposerez d'environ cinq minutes pour étudier les règles du jeu de cartes et pour vous entraîner en silence. Pendant la période d'entraînement et le jeu, toute communication verbale ou écrite est interdite. Vous pouvez dessiner ou faire des gestes, mais vous ne pouvez ni parler ni écrire.

Vous devez apprendre les règles du jeu par cœur car une fois les cinq minutes écoulées, vous devez rendre votre copie des règles. Une fois que toutes les copies auront été rassemblées, le tournoi commencera.

Le tournoi se déroulera en plusieurs tours. Pour chaque tour, il y aura un gagnant et un perdant.

Le gagnant d'une main est la personne qui a réalisé le plus de plis. Si certains joueurs n'ont pas terminé leur main à la fin de la manche, le gagnant est la personne qui a réalisé le plus de tours jusqu'à ce moment-là. La personne qui a gagné le plus de mains au cours d'une manche est le gagnant de la manche. Une manche se compose de plusieurs mains.

Chaque tour durera quelques minutes.

À la fin du tour, les joueurs changent de table. Le joueur qui a gagné le plus de mains passe à la table supérieure suivante. (Par exemple, le gagnant de la table 1 passe à la table 2.) Regardez attentivement les numéros des tables.

Le joueur ayant le plus petit nombre de mains va à la table la plus basse suivante. (Par exemple, le perdant de la table 3 va à la table 2).

Les autres joueurs restent où ils sont.

Les tables avec les numéros les plus élevés et les plus bas (tables 1 et 3) sont l'exception. Le joueur de la dernière table qui perd reste à cette table, tout comme le gagnant de la dernière table.

En cas d'égalité, les joueurs seront départagés par l'ordre alphabétique de leur prénom.



Annexe 3

Fiche de discussion

Phase 1 : Description

Vous pouvez commencer par dire : "Avant de commencer l'analyse de l'expérience, nous allons d'abord apprendre ce que vous avez ressenti pendant le jeu : frustration, bonheur, tristesse, fierté, etc."

- Qu'avez-vous pensé ou ressenti pendant le jeu ?
- Quelles ont été vos plus grandes frustrations et/ou réussites pendant le jeu ?

La question de savoir si les différents groupes ont reçu des versions différentes de "Five Tricks" sera soulevée. Si cette question est soulevée dès le début, reconnaissez-la mais n'en faites pas un problème ; insistez sur d'autres frustrations, succès, etc. Après un certain temps, demandez combien de personnes pensent qu'il y a eu différentes versions. Puis demandez à ceux qui ne le pensent pas (ou qui ne sont pas sûrs) ce qui a pu se passer d'autre. Confirmez finalement la vérité, mais pas avant d'avoir eu amplement l'occasion de faire émerger d'autres explications. Aidez-les à comprendre que chaque personne a interprété très différemment les quelques divergences, et que cela a provoqué beaucoup de consternation, de frustration, d'incertitude, de suspicion, etc.

Phase 2 : Analyse

Plusieurs problèmes majeurs sont apparus au cours de l'opération Barna. Vous pouvez les résumer rapidement.

- Pendant le jeu, tous ont fait de leur mieux, mais chaque groupe opérait à partir d'un ensemble différent de circonstances et de règles de base.
- Beaucoup ont découvert ou soupçonné que les règles étaient différentes, mais n'ont pas toujours su quoi faire pour combler ces différences.
- Même si les gens savaient que les règles étaient différentes, ils ne savaient pas toujours quoi faire pour combler ces différences.

- Communiquer avec les autres est difficile ; cela demande de la sensibilité et de la créativité.
- Les déclarations ci-dessus sont vraies même lorsque presque tout est identique et que les différences sont très peu nombreuses ou cachées. En fait, lorsque les différences sont très peu nombreuses ou cachées, il peut être encore plus difficile de les combler que lorsqu'elles sont nombreuses et évidentes.
- Malgré de nombreuses similitudes, les gens ont des différences dans leur façon de faire les choses. Vous devez comprendre et concilier ces différences pour fonctionner efficacement dans un groupe.

Questions à poser aux participants :

- Quelles sont les situations spécifiques de la vie réelle que Barna simule ?
- Avez-vous déjà vécu une expérience où il y avait une "différence de règle" dont vous n'étiez pas au courant ?
- Comment votre vision des choses a-t-elle changé une fois que vous avez pris conscience de la différence ? Rétrospectivement, comment auriez-vous pu gérer la situation différemment ?
- Y a-t-il des similitudes entre les règles du tournoi de Barna et les "règles de mouvement" de la vie réelle ?
- Choisissez quelques-unes de ces situations. Quelles sont les causes sous-jacentes des problèmes qu'elles soulèvent ?
- Que suggère l'expérience du jeu sur ce qu'il faut faire lorsque vous vous trouvez dans cette situation dans le monde réel ? (Essayez de vous souvenir de ce que vous avez fait pendant le jeu et qui a "marché")
- Quelle est la chose la plus importante que vous ayez apprise en jouant à Barna ?

Annexe 4

Exemples pratiques des 8 compétences clés européennes



Voir page suivante

COMPÉTENCE EN LANGUE MATERNELLE	COMPÉTENCE MULTILINGUE	COMPÉTENCE PERSONNELLE, SOCIALE ET APPRENDRE À APPRENDRE	COMPÉTENCE CITOYENNE
EXPRESS	EXPRESS	PROCESSUS D'APPRENTISSAGE	L'ENGAGEMENT CIVIQUE
+ Exprimer des idées.	+ S'exprimer dans les situations de la vie quotidienne.	+ Volonté d'apprendre de nouvelles choses, d'essayer de s'améliorer.	+ Comprendre la valeur du vote.
++ S'exprimer clairement et efficacement lors d'entretiens d'embauche.	++ Poser des questions aux autres.	++ Rechercher de nouvelles ressources d'apprentissage ; apprendre par la pratique. Apprendre de différentes erreurs.	++ Sensibilisation politique et participation aux élections.
+++ Fournir un retour d'information informel et formel lors de réunions autour d'un sujet ou d'eux.	+++ Négocier avec les clients, utiliser un langage professionnel dans un environnement de travail.	+++ Être un apprenant autodidacte ; se mettre dans un environnement nouveau et stimulant. Pensée critique.	+++ Soutenir l'action de solidarité.
++++ Faire un discours, argumenter et débattre dans une conférence.	++++ Faire un discours ; argumenter et débattre dans une conférence.	++++ Connaissance pour analyser le type d'apprentissage qui convient le mieux.	++++ Réaliser des actions de solidarité qui bénéficieront à la communauté.
ÉCRIRE	ÉCRIRE	RÉSOLUTION DE PROBLÈMES	DURABILITÉ
+ Écrire un courriel ou une lettre officielle. Élaborer et présenter un exposé exposant une théorie ou une idée.	+ Écrire un courriel.	+ Identifier un problème.	+ Prendre conscience de l'importance du tri des déchets.
++ Rédiger sans erreur grammaticale un formulaire de candidature.	++ Écrire sans erreur grammaticale.	++ Ne pas paniquer dans une situation nouvelle ; décomposer le problème et évaluer les risques.	++ Mettre en œuvre le tri des déchets dans votre vie quotidienne.
+++ Rédiger un rapport de projet dans un contexte professionnel.	+++ Rédiger un rapport de projet dans un contexte professionnel.	+++ Transférer les différentes compétences dans différents domaines, identifier les altérations et proposer de nouvelles solutions.	+++ Mettre en œuvre et sensibiliser les autres au tri des déchets.
++++ Résumer, synthétiser et rédiger une thèse.	++++ Résumer et synthétiser, rédiger une thèse sans fautes.	++++ Gérer la pression dans des situations inattendues et appliquer la solution la plus appropriée.	++++ Réaliser des actions concrètes et impliquer les autres dans les activités de tri des déchets.
COMPRENDRE	COMPRENDRE	GESTION DES CONFLITS	CITOYENNETÉ UE
Être capable d'interpréter et d'engager un dialogue avec ses pairs sur une théorie ou une idée.	+ Comprendre et écouter les autres.	+ Comprendre une situation de conflit.	+ Comprendre le concept de citoyenneté européenne.
++ Comprendre les niveaux de langage à utiliser.	++ Comprendre un locuteur natif.	++ Capacité à ne pas paniquer dans une situation de conflit.	++ Utiliser activement vos droits en tant que citoyen européen (voter, voyager, travailler à l'étranger, protection consulaire...).
+++ Comprendre les sentiments et l'opinion des gens.	+++ Comprendre le niveau de langage à utiliser pour s'exprimer dans un contexte professionnel.	+++ Comprendre les différentes situations de conflit et être capable d'y réagir.	+++ Expliquer aux autres ce que signifie la citoyenneté européenne.
++++ Comprendre la communication non verbale.	++++ Traduction et interprétation d'une langue étrangère.	++++ Comprendre comment résoudre les désaccords de manière constructive.	++++ Refléter et promouvoir une citoyenneté européenne plus profonde.

COMPÉTENCE EN SENSIBILISATION ET EXPRESSION CULTURELLES	COMPÉTENCE EN MATIÈRE D'ENTREPRENEURIAT	COMPÉTENCES MATHÉMATIQUES ET EN SCIENCES, TECHNOLOGIE ET INGÉNIERIE	COMPÉTENCE NUMÉRIQUE
DIFFÉRENCE CULTURELLE	MÉTHODE ET SENS DE L'ORGANISATION	BUDGET	UTILISATION DE LA BUREAUTIQUE
+ Connaissance des différentes cultures.	+ Organiser le travail quotidien, exécuter les tâches.	+ Calculer son propre budget.	+ Création de contenu (documents, présentations, feuilles de calcul).
++ Apprendre des autres cultures.	++ Avoir des méthodes de travail, respecter les délais.	++ Planifier le budget d'une action.	++ Mise en forme de contenu.
+++ Connaître le choc multiculturel.	+++ Esprit de synthèse et capacité à hiérarchiser la charge de travail.	+++ Suivre et gérer le budget.	+++ Extraire des informations pour créer du contenu dynamique (graphiques et tableaux à partir d'un tableur, etc.).
++++ Tirer parti des différences sociales et culturelles pour créer de nouvelles idées et accroître à la fois l'innovation et l'efficacité.	++++ Développer et mettre en œuvre des tâches organisationnelles.	++++ Déclarer le solde.	++++ Automatisation des tâches avec l'enregistreur de macros et Visual Basic.
TOLÉRANCE ET RESPECT	PRENDRE DES INITIATIVES	EXCEL	APPLICATIONS ET SOLUTIONS NUMÉRIQUES
+ Respecter les différentes nationalités.	+ Avoir une idée : trouver de nouvelles idées.	+ Saisir les chiffres et utiliser les calculs de base.	+ Envoyer un courriel.
++ Apprécier les différentes cultures.	++ Analyser : esprit critique et capacité à analyser le contexte.	++ Créer des diagrammes/graphiques.	++ Rédiger une lettre de motivation.
+++ Être tolérant. S'adapter à des coutumes différentes dans des contextes différents.	+++ Préparer une initiative pour passer de l'idée à l'action.	+++ Utiliser des formules pour créer des statistiques.	+++ Utiliser les réseaux sociaux pour postuler et rechercher un emploi.
++++ Accepter qu'il n'y ait pas une culture meilleure qu'une autre.	++++ Démarrer une nouvelle initiative.	++++ Utilisez des macros.	++++ Créer votre propre CV à l'aide d'un logiciel de création de contenu (Photoshop, Indesign, Canva).
INTERACTION AVEC LES AUTRES	TRAVAIL D'ÉQUIPE	CALCUL	WEB
+ Savoir vivre ensemble.	+ Respecter le travail en groupe.	+ Savoir calculer sans calculatrice.	+ Accès et utilisation d'un site internet.
++ Écouter les autres opinions.	++ Capacité à coopérer et à faire confiance à ses collègues.	++ Comprendre comment raisonner avec des chiffres et d'autres concepts mathématiques.	++ Gérer un site internet.
+++ Réagir avec ouverture d'esprit à des idées et des valeurs différentes.	+++ Respecter les délais et collaborer efficacement avec le groupe.	+++ Démontrer une capacité à raisonner avec des chiffres et d'autres concepts mathématiques.	+++ Créer un nouveau site web en utilisant WordPress ou des modèles existants.
++++ Accueillir des idées et des valeurs différentes pour s'enrichir et enrichir sa propre culture.	++++ Gérer une équipe et superviser, déléguer.	++++ Démontrer sa capacité à évaluer des arguments scientifiques.	++++ Créer un site internet à partir de zéro en utilisant le langage codé.

ADICE

42 rue Charles Quint
59100 Roubaix, France
T. 03 20 11 22 68
Site internet : www.adice.asso.fr
e-mail : adice@adice.asso.fr

EPN GERMANY

Anger 12
Zweiter Stock
99084 Erfurt, Allemagne
T. 00 49 151 552 098 63
Site internet : www.epngermany.com
e-mail : epn@epngermany.com

MERSEYSIDE EXPANDING HORIZONS

The Old Secondary Education Centre, Mill Lane - Old Swan Dritter Stock
L13 5TF Liverpool, Angleterre, Royaume-Uni
T. 00 44 0151 330 0552
Site internet : www.expandinghorizons.co.uk
e-mail : info@expandinghorizons.co.uk

MTÜ JOHANNES MIHKELSONI KESKUS

Riia 13-23
51010 Tartu, Estonie
T. 00 372 7300544
Site internet : www.jmk.ee
e-mail : jmk@jmk.ee

Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



JOHANNES
MIHKELSONI
KESKUS

