digitalwelcome.eu

DIGITAL WELCOME

RAPPORT DES MEUILLEURS PRATIQUES

(DELIVERABLE 1.1)

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

Acronyme du projet	DIGITAL WELCOME
Titre du projet	Projet Digital Welcome
Paquet de travail	WP1
Titre livrable	Rapport des meuilleures pratiques
Niveau de diffusion	Public
Version	4
Date de livraison	
Mots-clés	Pratiques, méthodologies, multimédia, sélection, numérique, journalisme, Storytelling, photographie, soft skills, codage, Scratch, jeunes, jeunes, réfugiés, mentors, formateurs, ateliers
Résumé	Aperçu des documents sélectionnés et archivés pour les pratiques qui améliorent la littératie numérique et les compétences de formation pour les jeunes réfugiés et les jeunes issus de l'immigration.
Auteurs	Maks vzw : Jasper Pollet Editeurs: IASIS Athens, Stiftung Digitale Chancen Berlin, Fondazione Mondo Digitale Rome, Centro Studi Foligno Umbria Region, Celctic Barcelona, Malta Communication Authority

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

N° de projet	776128
N°de convention	776128
Site web	Digitalwelcome.eu

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

TABLE OF CONTENTS

1. Introduction 5
2. Selection finale des Methodologies 16
2.1. Modules sélectionnés 16
2.1.1. Scratch - Les bases de la programmation 16
2.1.2. le Digital storytelling 17
2.1.3. Journalisme numérique 19
2.1.4. Compétences générales et sensibilisation des migrants à l'employabilité 20
3. Soumissions non sélectionnées 22
3.1. Non sélectionné dans les modules actuels 22
3.1.1. Scratch - Les bases de la programmation 22
3.1.2. le digital storytelling 23
3.1.3. Journalisme numérique 24
3.2. Modules non sélectionnés 26
3.2.1. Photographie numérique et vidéo 26
3.2.2. Création d'applications - Programmation avancée 27
3.3. Soumissions non sélectionnées 27
4. Conclusion 38

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

1. INTRODUCTION

L'objectif du programme WELCOME est de générer un échange de bonnes pratiques entre les organisations spécialisées dans l'inclusion numérique des groupes cibles défavorisés afin de développer et de piloter (dans un processus de développement à deux niveaux) une approche innovante et de favoriser l'inclusion sociale des ressortissants des pays en développement dans le secteur éducatif, les activités sociales et culturelles, le volontariat, la vie quotidienne et la création numérique.

Le consortium WELCOME mettra en commun les pratiques et méthodologies issues de projets locaux, mais aussi de collaborations européennes avec des pays autres que les 6 pays mentionnés précédemment. All Digital, en tant que réseau d'organisations dont le champ d'action est similaire à celui du partenariat, participera également à la collecte des meilleures pratiques et pourra contribuer avec des contenus pertinents provenant de ses 60 membres en Europe. La méthodologie développée à partir de la collecte des meilleures pratiques sera commune aux 6 pays. Il est destiné à être diffusé dans d'autres pays de l'UE et laisse la place qui convient aux aspects spécifiques aux pays et aux partenaires.

Un programme commun d'ateliers informatiques créatifs, de méthodologie et de matériels de formation en anglais, allemand, français, néerlandais, italien, espagnol et grec sera créé sur la base de ces meilleures pratiques des partenaires. Une collecte et une compilation transnationales des meilleures pratiques seront organisées avec les organisations participantes en Belgique, en Allemagne, en Grèce, en Italie et en Espagne.

Chacun de ces pays est représenté par des partenaires locaux:

- ALL DIGITAL, Belgique – Coordinator
- Media Actie Kuregem Stad (Maks), Belgique
- IASIS, Grèce
- Stiftung Digitale Chancen (SDC), Allemagne
- Fondazione Mondo Digitale (FMD), Italie

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

• Colectic (former Associacio per a Joves Teb), Espagne

• Centro Studi Citta di Foligno Associazione (CSF), Italie

Pour recueillir les meilleures pratiques, l'asbl Maks a ouvert un formulaire de collecte en ligne. Sur ce formulaire, tous les partenaires ont pu soumettre leurs méthodologies qui ont été utiles pour le projet. Tous ces partenaires ont également demandé à d'autres organisations de leur pays de présenter également des projets dans ce domaine.

Parmi les méthodologies soumises, 53 pratiques ont été mises en œuvre dans le cadre du projet Welcome. Les méthodes qui n'ont pas été retenues n'ont pas atteint un ou plusieurs des objectifs mentionnés ci-dessous, n'ont pas pu être mises en œuvre dans le cadre de ce projet, n'étaient pas applicables à notre groupe cible, par exemple en raison de la nécessité de lieux précis ou étaient semblables, mais moins complètes que les autres présentations.

Cependant, notre projet décrit 60 heures de formation pour les jeunes mentors. Il ne serait pas réaliste de mettre en œuvre les 53 méthodologies dans le cadre d'une formation de 60 heures. Nous avons donc décidé de faire une autre sélection qui se concentrera sur les cinq objectifs que nous visons, mais à une plus petite échelle. Il en est résulté **quatre modules couvrant 12 méthodologies soumises**.

Les 5 objectifs/domaines visés par la méthodologie sont les suivants:

1) Organisation d'ateliers créatifs sur les technologies de l'information à l'intention des jeunes ressortissants de pays en developpement afin de renforcer leurs compétences linguistiques et informatiques et les compétences non techniques nécessaires au transfert des connaissances vers leurs pairs/locaux.

(désigné sous le nom de " **créatif** ")

2) Favoriser l'intégration des jeunes ressortissants de pays en devellopement par le volontariat.

(désigné sous le nom de " **Volontariat** ")

3) Accompagner et encadrer les jeunes ressortissants de pays en developpement dans

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

leur processus d'apprentissage ET dans leur rôle d'organisateurs d'ateliers informatiques créatifs pour des groupes mixtes réunissant des communautés.

(désigné sous le nom de " **Pédagogique** ")

4) Utiliser la le Digital Storytelling pour aider les jeunes à réfléchir sur leur processus d'apprentissage et d'intégration.

(désigné sous le nom de “ **Basé sur Digital Story** ”)

5) Donner aux jeunes participants les moyens d'utiliser leurs expériences réussies pour motiver et sensibiliser leurs pairs.

(désigné sous le nom de " **Motivation pour les pairs** ")

Toutes les méthodologies soumises peuvent être trouvées ici :

https://drive.google.com/drive/folders/0B7SVE-nfpu2sSkJKYzgxdTJsMjA?usp=sharing

(Si ce document est lu avec Microsoft Office Word, vous devez copier/coller des liens comme celui-ci qui font référence à un dossier Google Drive dans votre navigateur. En raison d'un bug dans Word, ces liens ne fonctionnent pas directement)

Dans les pages suivantes, vous trouverez un tableau avec chaque soumission et les objectifs qu'elle vise.

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

	Nom	Pays d'origine	Créatif	Volontariat	Pédagogique	Basé sur le Digital Storrytelling	Motivation pour les pairs	Module
	MODULES SÉLECTIONNÉS							
1.	Scratch - Les bases de la programmation							
1.1	Programmation de base avec Scratch	Belgique	**x**					Scratch - Les bases de la programmation
1.2	Codeclub	Espagne/Catalogne	**x**					Scratch - Les bases de la programmation
1.3	Mon Beatband avec Scratch & Makey Makey Makey	Allemagne	**x**					Scratch - Les bases de la programmation
2.	Digital Storytelling							
2.1	Digital Storytelling: YEP4EUROPE + BRIGHTS	Belgique	**x**			**x**		Digital Storytelling
2.2	Digital-dabei!-Medienprojektwochen (semaines du projet Be-digital)	Allemagne	**x**			**x**		Digital Storytelling

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

2.3	The Transpoemations Project: Digital Storytelling, poésie contemporaine et garçons réfugiés.	Grèce	x	x		x		Digital Storytelling
3.	**Journalisme numérique**							
3.1	WeReport : Faire des entrevues	Allemagne		x				Journalisme numérique
3.2	Jeune journaliste	Espagne/Catalogne	x					Journalisme numérique
4.	**Compétences générales et sensibilisation des migrants à l'employabilité**							
4.1	SOSMIE	Grèce					x	Compétences générales
4.2	Projet GET There	Grèce					x	Compétences générales
4.3	LIGHTHOUSE	Grèce		x			x	Compétences générales
4.4	Formation de base d'animateur	Belgique		x	x		x	Compétences générales
	NON SÉLECTIONNÉ DANS LES MODULES ACTUELS							

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

1.4	Codez votre vie - Coder pour l'avenir, Un manuel pour coder avec les enfants	Allemagne	x					Scratch - Les bases de la programmation
2.4	Transnational Identity and Migrant Language Learners : La promesse Digital Storytelling	Grèce	x	x		x		Digital Storytelling
2.5	Des voix au-delà des murs	Grèce	x	x		x		Digital Storytelling
3.3	Syrmanie - La vie des Syriens en Allemagne	Allemagne	x	x		x		Journalisme numérique
3.4	JuMP Summer Holiday Camp 2017	Allemagne	x					Journalisme numérique
3.5	Infomigranti	Italie	x	x				Journalisme numérique
3.6	La radio de Cintra	Espagne/Catalogne	x	x		x		Journalisme numérique
3.7	Jeunes reporters : réveiller les inquiétudes	Espagne/Catalogne	x	x				Journalisme numérique
	MODULES NON SÉLECTIONNÉS							
5.	**Photographie numérique et vidéo**							

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

5.1	Prêt, prêt, partez avec la caméra !	Allemagne	**x**					Photographie numérique et vidéo
5.2	Notions de base sur la prise de vue en photographie numérique	Belgique	**x**					Photographie numérique et vidéo
5.3	Notions de base sur l'édition de la photographie numérique	Belgique	**x**					Photographie numérique et vidéo
5.4	Notions de base sur le montage vidéo numérique	Belgique	**x**					Photographie numérique et vidéo
6.	**Création d'applications - Programmation avancée**							
6.1	Défi Technovation Catalogne	Espagne/Catalogne	**x**	**x**				Création d'applications - Programmation avancée
6.2	Outils numériques, Internet et multimédias	Espagne/Catalogne	**x**	**x**			**x**	Création d'applications - Programmation avancée

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

	PROJETS NON SÉLECTIONNÉES							
7.	FiBB macht MedienFit /FiBB vous permet de vous adapter aux médias	Allemagne	**x**					
8.	Manuel Klicksafe - Savoir faire pour les jeunes utilisateurs	Allemagne	**x**					
9.	La chasse au trésor numérique - en action	Allemagne	**x**	**x**				
10.	Ma liberté est aussi votre liberté - Documentation (Ma liberté est aussi votre liberté - Documentation)	Allemagne		**x**				
11.	Atelier Avenir	Allemagne	**x**		**x**		**x**	
12.	Utiliser l'Internet, les ordinateurs et les applications mobiles pour l'information et l'éducation	Allemagne					**x**	
13.	Jeux et outils sociaux	Italie	**x**		**x**			
14.	Artisans du numérique (Artigiani Digitali)	Italie	**x**					

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

15.	méthodologie CO-HOST	Italie	**x**	**x**			**x**	
16.	Parcours/ateliers de citoyenneté visant l'intégration socioculturelle des mineurs qui arrivent seuls à Palerme, à travers l'éducation non-formelle.	Italie	**x**		**x**			
17.	Technologies mobiles	Italie					**x**	
18.	Alphabétisation en langue seconde avec la tablette	Italie	**x**	**x**				
19.	La méthodologie ACCORD	Italie		**x**			**x**	
20.	Centro Enea (Centre Énée)	Italie					**x**	
21.	Découvrir les chances	Grèce		**x**			**x**	
22.	Matériel et méthodologie sur scène	Grèce	**x**				**x**	
23.	SILO	Grèce	**x**		**x**			
24.	M.Yth.WORK	Grèce	**x**		**x**		**x**	

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

25.	MILE - Mon expérience d'apprentissage informel	Grèce					**x**	
26.	Projet EVA (CV vidéo)	Grèce	**x**				**x**	
27.	Windows 10 de base et Internet	Belgique					**x**	
28.	Excel de base	Belgique					**x**	
29.	Comment enregistrer votre dragon	Espagne/Catalogne	**x**					
30.	Espace Sphère en carton	Espagne/Catalogne	**x**					
31.	TASTAm	Espagne/Catalogne		**x**			**x**	
32.	RavalFab	Espagne/Catalogne	**x**					
33.	Cours sur leRéfugiés	Portugal	**x**					

Pour des raisons de mise en page, la numérotation de ces méthodes ne correspondra pas à celle de la table des matières du document.

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

2. SELECTION FINALE DES METHODOLOGIES

Comme nous l'avons déjà mentionné, nous avons fait quatre modules à partir des méthodologies soumises. Il s'agira en premier lieu d'une priorité. Toutes les autres méthodologies étaient également intéressantes, mais nous les aborderons plus en détail dans le chapitre suivant.

2.1. Modules sélectionnés

2.1.1. SCRATCH - LES BASES DE LA PROGRAMMATION

Certaines méthodologies de différents partenaires utilisent Scratch comme un outil pour introduire la programmation d'une manière amusante et créative. Certains d'entre eux entrent aussi bien dans Python que dans la construction de sites Web.

Objectifs : CREATIF

Programmation de base avec Scratch (Belgique)

Des tâches amusantes, étape par étape, qui apprennent à faire de petits jeux.

https://drive.google.com/drive/folders/0B7SVE-nfpu2sWm9MekhXRlQxb2M?usp=sharing

Codeclub (Espagne/Catalogne)

Codeclub (clubs de programmation) est un réseau d'activités gratuites entièrement géré par des bénévoles dans le but de donner aux enfants l'occasion d'apprendre à programmer. Ces activités se déroulent en dehors des heures de classe, soit dans la même école, soit dans une bibliothèque, une association ou tout autre endroit équipé d'ordinateurs. Actuellement, il y a plus de 1350 Code Clubs répartis dans le monde.

Ce club ajoutera des exercices plus avancés à l'atelier de Scratch.

https://drive.google.com/drive/folders/1p0msxwttIZXDSx3h4u6qG3QEGIEtJFsE?usp=sharing

Mon Beatband avec Scratch & Makey Makey Makey (Allemagne)

Dans l'atelier "My Beatband", les participants se familiarisent avec les bases du langage visuel et du langage de code libre Scratch et programment avec ce langage un propre

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

groupe qui fait du beatbox. Les membres du groupe peuvent être dessinés/téléchargés à partir d'Internet ou à partir de photos des participants eux-mêmes. Les rythmes peuvent également être réalisés à partir de différentes possibilités : soit les sons du programme sont intégrés, soit ils sont téléchargés gratuitement sur des plateformes internet, soit ils sont recodés par les participants avec un enregistreur audio. La musique est contrôlée par l'outil Makey Makey Makey.

Les deux ateliers précédents ne portaient que sur la partie codage de Scratch, mais avec l'ajout de l'atelier My Beatband, nous ajoutons plus d'interactivité et de créativité au mix.

https://drive.google.com/drive/folders/1evV9xIzq4MAGwUSJwb29jhZKcxxA8_no?usp=sharing

2.1.2. LE DIGITAL STORYTELLING

Le digital storytelling est une grande partie de ce projet. Il servira non seulement de méthode d'apprentissage des compétences mentionnées dans les projets, mais aussi d'outil d'évaluation pour les mentors bénévoles durant le projet. Nous proposons de regrouper ces méthodologies en une seule pour la directive Digital Storytelling de ce projet. le Digital Storytelling est une méthode très complète mais facile à apprendre pour permettre aux gens de raconter leur propre histoire en faisant une courte vidéo. Cette histoire est basée sur une expérience ou une anecdote personnelle. Vous trouverez de plus amples renseignements sur cette technique dans la section Méthodologie et chaque présentation a été intégrée à cette méthode.

Objectifs : CRÉATIF, PÉDAGOGIQUE, BÉNÉVOLE, BASÉ SUR LE DIGITAL STORYTELLING

Storytelling : YEP4EUROPE + BRIGHTS (Belgique)

Guide complet pour réaliser des digital stoytelling avec des jeunes avec de nombreuses méthodologies, des jeux et des outils pour vous aider à chaque étape des ateliers.

Ce sera la méthodologie principale de la partie digital storytelling. Nous reprenons les jeux et les exercices d'échauffements de la méthodologie Yep4Europe et les méthodes techniques de montage vidéo du BRIGHTS MOOC. Les deux ateliers suivants s'ajoutent à ce guide très complet.

https://drive.google.com/drive/folders/0B7SVE-nfpu2sMW44SU41bUJhT3M?usp=sharing

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

Digital-dabei!-Medienprojektwochen (semaines du projet Be-digital) (Allemagne)

Une fois par an, la semaine des médias invite jusqu'à dix jeunes réfugiés ayant de faibles compétences numériques à se familiariser avec les médias numériques afin d'en bénéficier. Etant donné que les participants sont inexpérimentés dans le maniement des appareils numériques, la semaine des médias commence par des méthodes qui les initient lentement à ces appareils. Ils réalisent un projet photo créatif et de bas niveau "Je vous raconte mon histoire»: les jeunes réalisent des images "Eye" en collant des yeux en papier sur des poubelles, des vélos, des rétroviseurs, etc. Ensuite, ils fabriquent des masques et des selfies et lorsque qu'ils doivent transférer, stocker et organiser les images sur l'ordinateur, ils acquièrent des compétences informatiques. Pour raconter leur histoire, les jeunes utilisent Word et Powerpoint et en apprennent davantage sur ces programmes nécessaires à l'école.

La partie "Je vous raconte mon histoire" est ajoutée au module Digital Storytelling dans la phase d'échauffement.

https://drive.google.com/open?id=1gStamMnHx9-XwgW_-Z_JKEE-ByFP1KBX

The Transpoemations Project' : digital storytelling, poésie contemporaine et garçons réfugiés (Grèce)

Les élèves ont fréquenté les écoles publiques locales, mais ont eu du mal à réussir dans la classe traditionnelle. Le programme d'été a abordé cette question en offrant aux élèves un programme d'études dans lequel ils ont travaillé, avec des enseignants américains, en petits groupes d'apprentissage, complétant des activités fondées sur des compétences spécifiques du XXIe siècle, comme la pensée critique et la manipulation créative des textes et technologies. Les étudiants ont échangé avec de la littérature de haut niveau rédigée en anglais et avec des outils de productivité sélectionnés, dont le logiciel de réalisation de films MovieMaker. Le programme a abouti pour chaque élève par la la réalisation d'un digital story - une " transpoemation " - adaptée d'une réponse autobiographique au poème de George Ella Lyon, " Where I'm From ". Les élèves ont traduit leurs propres poèmes à travers une série d'étapes afin de créer de courts métrages pour la projection et la critique. Travaillant avec l'ordinateur, les textes qu'ils avaient rédigés, les images et la musique, les élèves ont démontré leur aisance en

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

racontant des histoires, en utilisant le vocabulaire anglais qu'ils acquièrent et les médias visuels, qui leur donnaient un sentiment croissant de confiance scolaire.

Le côté poétique de ce projet est une belle façon pour nos participants de structurer et de raconter leur propre histoire.

Le côté poétique de ce projet est une belle addition à la façon dont nos participants vont penser à structurer et à raconter leur propre histoire.

https://drive.google.com/drive/folders/19Ylh8uKVz4WT-pGXfEekwtXjXAHWAYOJ?usp=sharing

2.1.3. JOURNALISME NUMÉRIQUE

De nombreux partenaires ont présenté des ateliers portant sur la création et le partage de contenu fondé sur la recherche et la collecte d'opinions. Il s'agit notamment de certaines méthodes numériques contemporaines.

Objectifs : CRÉATIF, BÉNÉVOLE, BASÉ SUR LE DIGITAL STORYTELLING

WeReport : Réalisation d'interviews (Allemagne)

Dans le cadre du projet WeReport, l'atelier organisé a utilisé la méthode des interviews pour donner aux jeunes réfugiés les moyens d'utiliser les médias numériques, de réfléchir sur eux-mêmes et leur situation et de se familiariser avec les autres participants. Tout d'abord, les jeunes ont appris les bases de l'enregistrement audio et vidéo et ont fait des prises de vue d'essai. Selon la devise "typiquement allemande", ils ont réalisé plusieurs interviews au cours desquelles les participants se sont interrogés sur leurs expériences et leurs jugements respectifs. Les participants ont appris à se connaître et ont trouvé des sujets pour le prochain projet de travail.

Dans cet atelier, les mentors apprendront à faire des entrevues. L'accent est mis sur les entretiens et la connaissance mutuelle et l'utilisation de leur smartphone.

https://drive.google.com/drive/folders/1zavl9iFO8FBhM5WrBkHM_BJvn6Ke-LF5?usp=sharing

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

Jeune journaliste (Espagne/Catalogne)

Cet atelier se concentre sur la collecte de différents types d'interviews et de faire la plus grande carte du monde avec ces entrevues. Il s'adresse aux jeunes et lorsqu'ils font des interviews avec la méthode WeReport mentionnée ci-dessus, c'est une belle occasion de les rassembler tous et de trouver un moyen original pour les présenter au monde extérieur.

https://drive.google.com/drive/folders/1WjLizH26KeOgrF5G0shelCfIc_RM2rjhh?usp=sharing

2.1.4. COMPÉTENCES GÉNÉRALES ET SENSIBILISATION DES MIGRANTS À L'EMPLOYABILITÉ

Comme nous voulons donner beaucoup de compétences qui impliquent l'employabilité pour notre groupe cible, nous avons fait un quatrième et dernier module. Cet atelier s'adresse aux jeunes mentors et toutes les informations et compétences acquises au cours de cet atelier n'auront pas besoin d'être apprises par les pairs. Cela leur donnera le bagage nécessaire pour donner des ateliers et des outils supplémentaires pour communiquer avec leurs pairs et avec le monde extérieur.

Objectifs : MOTIVATION POUR LES PAIRS, BÉNÉVOLAT, PÉDAGOGIE

SOSMIE (Grèce)

Le projet SOSMIE traite des compétences non-techniques qui sont des aptitudes nécessaires pour intégrer le marché du travail des migrants. C'est par exemple la capacité à communiquer et à donner la réponse attendue à toute situation dans une entreprise (accepter et comprendre les règles, travailler en équipe...). SOSMIE vise également à identifier et promouvoir des outils de détection de ces compétences clés pour les employeurs. Ce guide propose quelques outils sur des pratiques sélectionnées (meilleures pratiques) qui peuvent être utilisées par les employeurs ou les formateurs pour travailler avec les migrants.

Il s'agit d'une boîte à outils très complète avec de nombreux exercices. Ce n'est que quelques outils multimédias mais avec des formations et des jeux qui testent beaucoup de compétences liées au travail qui peuvent être utilisées en tant que formateur ou lors de la recherche d'un emploi.

https://drive.google.com/drive/folders/1UKMxp-KGwuuxUPYAyh3RnznP0Pra3F6W?usp=sharing

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

Projet GET There (Grèce)

Le projet Get there – projet Journée à l'employabilitéa été conçu dans le cadre du programme européen Erasmus+. Le projet Get There cherche une solution aux besoins identifiés ci-dessus, en abordant la question du chômage des jeunes et en développant de meilleures compétences professionnelles pour le groupe cible dans chaque pays partenaire et dans l'Union européenne élargie. En utilisant un modèle novateur de programme d'études ainsi qu'une méthodologie d'apprentissage aprouvée, le projet s'efforcera d'offrir au groupe cible un programme efficace pour accéder à l'emploi.

L'objectif principal de cette soumission dans notre programme est d'ajouter la sensibilisation aux compétences non techniques et d'acquérir des compétences en planification personnelle.

https://drive.google.com/drive/folders/19KDcT-RCdRviuUVCXamsOncfRipTJTua?usp=sharing

LIGHTHOUSE (Grèce)

LIGHTHOUSE a l'intention d'établir un modèle et des outils innovants pour soutenir l'apprentissage tout au long de la vie et les parcours professionnels des migrants, en utilisant des conseils personnalisés et la reconnaissance des acquis pour améliorer les compétences, l'employabilité et la mobilité, à partir de la combinaison de deux cadres efficaces : le modèle autrichien LOT-House (apprentissage, orientation, essais pratiques) développé par BEST, partenaire autrichien du projet et le système français bien établi pour la reconnaissance des formations non-formelles et informelles. De septembre 2014 à août 2017, un consortium de sept partenaires d'Espagne, de Norvège, de Grèce, de France, de Chypre et d'Autriche, disposant du savoir-faire et des compétences nécessaires, sera chargé de la mise en œuvre du projet.

Cette soumission consiste en une méthodologie complète sur la façon d'aborder et de travailler avec les migrants sur les questions liées à la carrière et à l'emploi, se concentre sur les techniques personnelles de cartographie mentale. Nous utiliserons le guide et la boîte à outils pour ceux qui veulent aller plus loin.

https://drive.google.com/drive/folders/1RZSl-z_k7sakkOGsMwCAa2F1Srz8IWKD?usp=sharing

Formation de base des animateurs (Belgique)

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

C'est une méthode amusante mais un peu chaotique appelée APRÈS TOUT pour améliorer les compétences d'animation de nos mentors. Il les aidera à comprendre les grands principes de la préparation d'un atelier, mais leur donnera aussi un aperçu de la façon de travailler avec des groupes et d'autres jeunes.

https://drive.google.com/drive/folders/13kF12s-D5BHJ0bO1LbI_u5jemld03gWg?usp?usp=sharing

3. SOUMISSIONS NON SÉLECTIONNÉES

3.1. Non sélectionné dans les modules actuels

Ces présentations s'inscriraient dans les modules actuellement sélectionnés, mais elles n'ont pas été retenues.

3.1.1. SCRATCH - LES BASES DE LA PROGRAMMATION

Code Your Life – Codage pour le future, un manuel pour le codage avec les enfants (Allemagne)

Le manuel est conçu pour les enseignants et donne des instructions détaillées sur la façon d'enseigner le codage aux élèves. Avec des captures d'écran, des horaires et des instructions étape par étape. Les enseignants sont en mesure d'organiser leurs leçons autour d'outils de programmation. Le manuel contient quatre programmes d'études aux contenus différents.

https://drive.google.com/drive/folders/1Qo2elO_HhbHMeo4RRRWODK71iXvGMele2?usp=sharing

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

3.1.2. LE DIGITAL STORYTELLING

Transnational Identity and Migrant Language Learners : La promesse du digital storytelling (Grèce)

Comme la technologie permet aux apprenants migrants de maintenir des liens multiples avec leur pays d'origine, ils s'engagent dans le monde avec des identités transnationales qui négocient un réseau complexe de valeurs, d'idéologies, et de cultures. La façon dont les enseignants et les pairs reconnaissent que les migrants viennent avec des histoires, des connaissances et des compétences spécifiques façonne l'investissement des apprenants migrants dans l'apprentissage. En s'appuyant sur leurs alphabétisations transnationales, la classe d'apprentissage des langues peut être un troisième espace qui reconnaît et arme leurs identités pluridimensionnelles. Le digital storytteling, leur permet de partager leurs histoires personnelles, leurs histoires de migration et d'intégration, ainsi que les conditions matérielles. Il offre un grand potentiel pour permettre aux apprenants migrants d'être pleinement investis dans leur identité transnationale et de revendiquer leur droit à la parole.

https://drive.google.com/drive/folders/1T1A2tVLYeteL8xPgrQECBXKP4XjnSiVx?usp=sharing

Voices Beyond Walls (Grèce)

Dans cette méthodologie, le rôle du digital storytelling, pour l'autonomisation créative des jeunes marginalisés, est examiné dans le cadre d'un programme d'ateliers de trois ans organisé dans le contexte des camps de réfugiés palestiniens en Cisjordanie et à Jérusalem-Est. Nous soulignons la situation actuelle en matière d'éducation artistique et de production culturelle, ainsi que l'environnement difficile dans lequel vivent les jeunes. Nous décrivons ensuite le programme “Voix au-delà des murs” et les principales leçons apprises afin de suggérer de nouveaux outils et de nouvelles pratiques qui pourraient favoriser l'adoption à plus grande échelle des programmes de digital storytelling pour les jeunes marginalisés dans divers contextes mondiaux.

https://drive.google.com/drive/folders/1eoxr9TdOdVaFGkJex83-ApUrBoFSSmlZ?usp=sharing

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

3.1.3. JOURNALISME NUMÉRIQUE

Syrmanie - La vie des Syriens en Allemagne (Allemagne)

Syrmania est un podcast qui fait de la vie des nouveaux arrivants syriens en Allemagne le sujet de discussion - en alternance en allemand et en arabe. Deux stations de radio produisent le podcast : Deutschlandfunk Berlin et Onlineradio Souriali.

https://drive.google.com/drive/folders/1aFOpIgvqxlkWQjdGEyt2IcHzEIqJK_Dh?usp=sharing

JuMP Summer Holiday Camp 2017 (Allemagne)

Dans le JuMP Summer Holiday Camp 2017, des jeunes de 12 à 15 ans ont pris le rôle de reporters. En quatre jours, les jeunes ont appris les techniques du journalisme en visitant un musée en plein air, un vrai journal et une chaîne de télévision. Le dernier jour, les nouveaux reporters ont créé de courts clips et un magazine sur leurs expériences pendant le stage.

https://drive.google.com/drive/folders/11F47TiktwFa-uqoP3P5b-rHcKQt5t627?usp=sharing

Infomigranti (Italie)

En 2015 et 2016, l'équipe éditoriale "Piuculture" a développé le projet "Infomigranti" (financé par l'Eglise valdese), qui pendant deux années consécutives a formé de jeunes immigrants au journalisme social et à la communication interculturelle. L'atelier a permis aux participants d'acquérir des compétences utiles pour entreprendre une carrière dans le journalisme, ce qui leur a permis de poursuivre la formation avec la rédaction du journal. En 2017 "Infomigranti" a été lancé et réalisé avec 22 étudiants italiens et étrangers des troisième, quatrième et cinquième classes du lycée "Maria Montessori" de Rome. Les étudiants ont été encadrés par 5 tuteurs du journal "Piuculture" (dont le directeur responsable) et ont suivi une formation de 40 heures: comment créer et gérer un blog; outils pour un travail de terrain efficace; comment rédiger de vrais articles de journaux. Le titre du blog a été choisi par les participants pour représenter le multiculturalisme de Rome. Les photos, les graphiques et le cadre général ont été le résultat d'un processus de mise en œuvre conjoint avec les participants pendant les leçons; la page Facebook a été crée avec les participants et est encore gérée par eux aujourd'hui. Le parcours de formation a conduit à une autonaumisation

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

progressive des participants, qui ont travaillé comme une véritable équipe éditoriale. Comme les deux années précédentes, même dans ce cas, une formation spécifique à l'extrieur a constitué une partie importante du cour. La période de l'année dans laquelle les cours ont eu lieu n'a pas permis de mettre l'accent sur les célébrations communautaires et le ramadan à la Grande Mosquée. Mais la chronique locale a donné à "Infomigranti" des occasions de rencontres et des sujets intéressants à traiter, comme le centre pour mineurs non accompagnés "CivicoZero", la manifestation nationale des "Italiens sans citoyenneté", les écoles d'italien comme deuxième langue, les activités du Baobab Experience.

https://drive.google.com/drive/folders/11F47TiktwFa-uqoP3P5b-rHcKQt5t627?usp=sharing

Radio de Cintra (Espagne/Catalogne)

Atelier radio avec des élèves menacés d'exclusion sociale à cause de "l'échec scolaire". Ils apprennent le fonctionnement d'un studio de radio, écrivent le scénario et enregistrent, puis partagent le contenu. Ils améliorent les capacités d'expression orale et écrite et acquièrent des compétences numériques (édition sonore, recherche d'informations, publication dans les blogs et réseaux sociaux, partage de fichiers audio, etc.)

https://drive.google.com/drive/folders/1l9EAQ8aMt7R4SUhSE8rJGw25OTw4yFBj?usp=sharing

Jeunes reporters: réveiller les inquiétudes (Espagne/Catalogne)

"Jeunes reporters" a pour principal objectif de motiver les jeunes par la mise en œuvre d'initiatives de journalisme numérique pour découvrir de nouvelles préoccupations et stimuler l'intérêt pour d'autres professions. La méthodologie est basée sur de petites unités de contenu accompagnées de beaucoup de pratique. Cette pratique est liée au développement des différents rôles des professionnels de la communication impliqués dans le domaine journalistique en question. Les participants changent de rôle à tour de rôle, ce qui leur permet d'identifier les rôles dans lesquels chaque personne se sent plus à l'aise et leur permet de développer leurs compétences ou de découvrir des potentiels cachés ou de nouveaux intérêts.

https://drive.google.com/drive/folders/1hUWWGIZdf1nFKT2xloy4hAkCCgwk7_Ib?usp=sharing

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

3.2. Modules non sélectionnés

Nous avons également mis deux autres modules qui n'ont pas été retenus:

3.2.1. PHOTOGRAPHIE NUMÉRIQUE ET VIDÉO

Certaines méthodologies de différents partenaires travaillent autour de l'utilisation de la photographie et de la vidéo numériques.

Objectifs : CREATIF

Prêt, prêt, partez avec la caméra! (Allemagne)

Au cours de l'atelier, un court métrage est réalisé par et éventuellement aussi avec les participants. Les participants font des suggestions sur les contenus qui les intéressent. Le contenu est rassemblé à l'aide de puces et traduit en images et symboles. Pour cela, les formateurs travaillent avec des objets faits par eux-mêmes; des images et des croquis peints, des ptites perfermances (danse, chorégraphie, théâtre). Le film final montre les idées des participants d'une manière visuelle et sera regardé dans le groupe à la fin de l'atelier.

https://drive.google.com/drive/folders/1Dd8vCMtoVhD2Sk7jPsyglrS0nwygsTNW?usp=sharing

Notions de base de la photographie numérique (Belgique)

Atelier créatif et léger dans lequel les bases fondamentales de la photographie sont apprises par la pratique. Avec quelques exemples et des exercices simples, tout le monde peut apprendre à créer une photo simple.

https://drive.google.com/drive/folders/0B7SVE-nfpu2sSHJvZFU5VjI4dTQ?usp=sharing

Les bases de l'édition de la photographie numérique (Belgique)

Exercices et révision simple de la façon de retoucher les photos (faites soi-même) et de les rendre plus professionnelles.

https://drive.google.com/drive/folders/1LU3sAy7ykC05CmM7AbkRoHOKZrSd576W?usp=sharing

Les bases de l'édition vidéo numérique (Belgique)

Apprendre à éditer des vidéos faites par soi-même sur les smartphones.

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

https://drive.google.com/drive/folders/1pCT5CrfjzGUupNoE6p0QxQOdAMSx8lmM?usp=sharing

3.2.2. CRÉATION D'APPLICATIONS - PROGRAMMATION AVANCÉE

Le partenaire de Barcelone a proposé quelques méthodes de programmation avancées axées sur la création d'applications pour smartphones. Ils pourraient être regroupés en un seul module.

Objectifs : CRÉATIF, BÉNÉVOLE, MOTIVANT POUR LES PAIRS

Défi Technovation Catalogne (Espagne/Catalogne)

Le programme d'études en technologie est offert en 12 semaines. Les équipes peuvent suivre le plan de 12 semaines ou parcourir les unités à leur rythme. Certaines unités peuvent prendre plus d'une semaine.

https://drive.google.com/drive/folders/18Xy_-9_8Nrvvv3AfxOXXZgbFY4vduDhVg?usp=sharing

Monde numérique, Internet et outils multimédias (Espagne/Catalogne)

Mobilitza't Mobile est un programme promu par Barcelona Activa dont l'objectif est le placement ou le retour au système éducatif des jeunes dans le domaine du Mobile à travers leur qualification professionnelle.

https://drive.google.com/drive/folders/1vyQ2tQ7iRoYPme6gtRpyIEQE6QvPw46u?usp=sharing

3.3. Soumissions non sélectionnées

Les méthodes précédentes consistaient en différentes présentations qui sont fusionnées en un seul module plus grand, car elles partagent une certaine synergie et ont les mêmes objectifs et les mêmes résultats. Toutes les autres soumissions sont autonomes, car elles ont chacune des objectifs distincts qui ne peuvent être fusionnés et qui ne sont pas non plus sélectionnés.

FiBB macht MedienFit /FiBBB vous rend compatible avec les médias (Allemagne)

Le concept est basé sur une approche pédagogique holistique des médias qui inclut les parents et les enfants. Les ateliers multilingues se déroulent dans l'espace social proche des familles, par exemple à la maternelle, à l'école, à la bibliothèque. Les ateliers

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

s'adressent d'une part aux parents et visent à leur transmettre des connaissances et des compétences sur la protection de la vie privée, le cybermobbing et la propagande. Les parents discuteront ensuite de ces sujets avec leurs enfants à la maison. Les ateliers pour les enfants (avec ou sans expérience) comprennent des reportages photos et la réalisation de livres personnels sur leur environnement, leur situation de vie, leurs souhaits et leurs idées pour l'avenir.

https://drive.google.com/drive/folders/1TfhWEGCfB8dLYjBg6TAI5prVXRowp88T?usp=sharing

Manuel Klicksafe - Savoir faire pour les jeunes utilisateurs (Allemagne)

Ce manuel est une introduction pratique aux grands domaines de la communication en ligne. Il offre de bonnes pratiques en termes de soutien et de conseils pratiques pour les leçons scolaires. Les unités sont faciles à comprendre et le manuel peut donc se suffire à lui-même. Le manuel est organisé en neuf unités thématiques qui contiennent chacune des chapitres différents avec des informations de base sur le sujet, un plan détaillé pour la leçon et des fiches d'apprentissage.

https://drive.google.com/drive/folders/1TfhWEGCfB8dLYjBg6TAI5prVXRowp88T?usp=sharing

La chasse au trésor numérique - actionbound (Allemagne)

La chasse au trésor reste un classique des fêtes d'anniversaire pour enfants (cacher des trésors dans la maison avec des indices pour le prochain arrêt). Ce jeu intemporel peut également être joué à l'aide d'appareils numériques. Il a l'avantage d'apprendre à connaître l'appareil numérique et ses caractéristiques au cours d'un jeu. Ce jeu peut être très utile pour les groupes intergénérationnels et pour les personnes qui sont nouvelles dans la ville. Les arrêts pendant la chasse au trésor peuvent être planifiés à l'aide de l'application "action bound" ou individuellement.

https://drive.google.com/drive/folders/1PUpHFBPFaVdyk7MT2BhBe3f1bHkHRbrx?usp=sharing

Ma liberté est aussi votre liberté - Documentation (Allemagne)

Renforcer la conviction démocratique des jeunes (avec et sans origine immigrée) en reflétant leurs attitudes à l'égard de l'islam ainsi que les attitudes des autres. Dans les ateliers, les jeunes se posent des questions sur leur propre identité, sur leur origine,

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

leurs croyances et leurs désirs: d'où est-ce que je viens? Qu'est-ce qui est important pour moi? Selon quelles valeurs est-ce que je veux diriger ma vie?

https://drive.google.com/drive/folders/1XK6IbMr03WzMAd-tjxtOZu6qO5iunhZP?usp=sharing

Atelier futur (Allemagne)

Dans “l’atelier futur”, les participants sont motivés à trouver des solutions inhabituelles et nouvelles aux questions dans une atmosphère qui favorise la créativité. Cette méthode convient si les participants doivent trouver des solutions à une question ou à une tâche qu'ils ne connaissent pas ou si on leur demande de trouver des solutions nouvelles et créatives à des "problèmes" existants (par exemple en animant des ateliers informatiques). La méthode comporte trois phases: d'abord, la phase critique où il s'agit d'analyser la situation actuelle et de trouver les problèmes. Deuxièmement, la phase fantastique où l'on développe des idées et des solutions qui peuvent être irréalistes et utopiques et où le contexte peut être laissé de côté. Troisièmement, la phase de réalisation, au cours de laquelle les idées sont structurées et analysées quant à leur qualité en termes de mise en œuvre, et des accords sont conclus pour les étapes suivantes. L'important est que l'atmosphère soit informelle et favorise la créativité. Les matériaux utilisés devraient en tenir compte.

https://drive.google.com/drive/folders/1Cpi9JNevoJiAVcPy3tx3d9t_wJuoOcrK?usp=sharing

Utilisation d'Internet, d'ordinateurs et d'applications mobiles pour l'information et l'éducation (Allemagne)

Cet atelier est offert dans un centre de médias pour femmes (FCZB à Berlin). Le centre offre non seulement un atelier mais réfléchit sur la situation et l'environnement des femmes. Le contenu de la formation est orienté sur les besoins pratiques du groupe cible, par exemple pour apprendre à être indépendant. De plus, la formation est gratuite et offerte en plusieurs langues si nécessaire. Le centre propose de s'occuper des enfants pendant la formation et la durée et l'horaire de la formation sont personnalisés. Les femmes peuvent participer à la formation à raison de deux jours par semaine pendant une demi-journée et elles sont soutenues par des formatrices ayant une expérience de réfugiées.

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

https://drive.google.com/drive/folders/1Lf-hCn6mWoF0h1s5V_bEblhDppmEJ7Z2?usp=sharing

Jeux et outils sociaux (Italie)

Par “jeu”, on entend le fait de jouer à des jeux électroniques sur consoles, ordinateurs ou téléphones portables. Les outils sociaux sont des outils qui utilisent les médias sociaux pour permettre aux gens de se rencontrer, de se connecter ou de collaborer grâce à la communication assistée par ordinateur et de former des communautés en ligne. L'objectif de la méthodologie est de " jouer " des contextes d'apprentissage, c'est-à-dire d'ajouter des éléments de jeu à des situations d'apprentissage non ludiques : comment intégrer différentes applications Web dans le travail en classe ordinaire avec des apprenants immigrants adultes. Différents outils numériques peuvent être utilement intégrés les uns aux autres pour aider les immigrants adultes à étudier et à apprendre différents sujets dans une langue étrangère et accroître l'implication, la motivation et la créativité par le biais de processus de "jeu" et de réseaux sociaux.

https://drive.google.com/drive/folders/1ClXIV2kTGbWW2cvnWzR9zZertu1sqvwC?usp=sharing

Digital Artisans (Artigiani Digitali) (Italie)

L'atelier a été conçu pour être mis en œuvre lors d'une journée portes ouvertes dans un centre provincial ou d'éducation des adultes à Rome. La majorité des participants étaient des étudiants de 2 classes différentes (et d'âges et d’origine culturelles différentes): un groupe de jeunes immigrés, pour la plupart bien scolarisée, qui étudiaient pour obtenir le certificat d'italien du secondaire inférieur et un groupe d'italiens âgés qui apprenaient les compétences numériques. Pendant 2h30, trois activités ont été développées par l'enseignant de l'école et le responsable du FabLab (qui a été invité à l'école):

1. Une activité d’échauffement: les participants ont été divisés en deux groupes (mélangeant différents types de personnes) et se sont posés des questions sur les bases du FabLab. Chaque groupe a donc choisi un nom et a amélioré l'esprit d'équipe dans le jeu. Cette activité était dirigée par l'enseignant qui connaissait déjà le plus grand nombre de participants et a facilité le processus de cohésion d'équipe.

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

2. Un tutoriel très court sur l'utilisation de Tinkercad et quelques exercices pour le pratiquer. Cette activité était dirigée par le responsable du FabLab, soutenu par l'enseignant.

3. Après quelques expérimentations de conception, une démonstration d'impression 3D et un tutoriel sur la façon de l'utiliser. Cette activité a également été dirigée par le responsable du FabLab, soutenu par l'enseignant.

https://drive.google.com/drive/folders/1gorV7uK3i1Y9uYZe_cMiR4bzPkXrw5lB?usp=sharing

Méthodologie CO-HOST (Italie)

Le projet CO-HOST visait à promouvoir le développement des compétences - italien comme langue seconde, civisme/culture, connaissances de base en informatique - et l'intégration sociale des demandeurs d'asile/réfugiés/immigrés vulnérables accueillis dans des centres d'accueil (SPRAR et autres) afin de renforcer leurs processus d'intégration et leur autonomie dans le pays d'accueil. L'objectif global du projet était de construire et de tester un modèle d'intégration innovant, basé sur l'alliance et la coopération active entre les centres/établissements d'accueil et les lycées, qui sont devenus des HUBS d'intégration pour demandeurs d'asile et réfugiés, grâce au «pouvoir de facilitation " naturel des élèves. Ainsi, les élèves des écoles secondaires ont été formés et préparés à devenir des tuteurs et des facilitateurs des immigrés et des réfugiés, tout en mettant en pratique leurs compétences générales grâce au modèle de l'Éducation pour la vie. CO-HOST a mis en œuvre la "Troisième formule d'accueil", développée et testée par la Fondazione Mondo Digitale dans de nombreuses autres initiatives consacrées aux immigrés et aux réfugiés. Le style d'apprentissage basé sur l'apprentissage social favorise la collaboration et, en même temps, offre d'activités éducatives qui respectent les caractéristiques individuelles et culturelles ; un autre point fort du modèle est la large utilisation des TIC comme accélérateurs sociaux.

https://drive.google.com/drive/folders/1Rm7v3PqGiYUKrkMPbCjooS8YJKbOjROQ?usp=sharing

Parcours/ateliers de citoyenneté visant à l'intégration socioculturelle des mineurs qui arrivent seuls à Palerme, par l'éducation non- formelle (Italie)

Les parcours/ateliers de citoyenneté se caractérisent par trois types d'activités: ateliers de danse et interculturels, atelier sur les droits de l'humain et la vie en société, atelier

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

expressif et atelier vidéo. Chaque atelier implique la participation active des jeunes à travers des méthodologies non formelles visant à renforcer leurs compétences. Plus précisément, les professionnels utilisent des méthodologies telles que Danse/Mouvement/Thérapie et éducation non formelle, participation active, groupes de discussion, jeux utilisant des techniques sociodramatiques, laboratoires expérimentaux, exercices verbaux et non verbaux, films et lectures, jeux de groupe, jeux sur les médias, photos sur la pratique, revue de groupe et comparaison critique.

https://drive.google.com/drive/folders/1_1C4iPvdViszzTz2gokAj4ac8h1wRJ6N?usp=sharing

Technologies mobiles (Italie)

Tout petit appareil portatif qui permet l'informatique, le stockage et la récupération de l'information peut être décrit comme une technologie portative. Les technologies portables comprennent les ordinateurs de poche, les lecteurs multimédia, les consoles de jeux, les ordinateurs portables, les téléphones portables et les tablettes. L'objectif de la méthodologie proposée est d'utiliser les "technologies mobiles" pour offrir des activités d'alphabétisation aux immigrés adultes ayant de faibles compétences de base, afin de rendre le processus d'apprentissage plus interactif et adaptable. Différents outils numériques peuvent être utilement intégrés les uns aux autres: le plus important est de les sélectionner en fonction des besoins spécifiques des apprenants.

https://drive.google.com/drive/folders/1oxZsD6xxQitPrIfjoorFXtP5DQaztNE-?usp=sharing

Alphabétisation en langue seconde avec la tablette (Italie)

Le parcours d'apprentissage commence par une activité basée sur l'interaction soutenue par l'utilisation d'une tablette personnelle et/ou d'un smartphone. Les élèves peuvent utiliser leur langue maternelle pour rechercher des images (il devrait y avoir un médiateur culturel dans la classe qui soutient et permet l'utilisation de la langue maternelle, essentielle pour apprendre à lire et à écrire dans une deuxième langue).

https://drive.google.com/drive/folders/1oxZsD6xxQitPrIfjoorFXtP5DQaztNE-?usp=sharing

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

Méthodologie ACCORD (Italie)

Le parcours d'apprentissage commence par une activité basée sur l'interaction soutenue par l'utilisation d'une tablette personnelle et/ou d'un smartphone. Les élèves peuvent utiliser leur langue maternelle pour rechercher des images (il devrait y avoir un médiateur culturel dans la classe qui soutient et permet l'utilisation de la langue maternelle, essentielle pour apprendre à lire et à écrire dans une deuxième langue).

https://drive.google.com/drive/folders/1KXuyoalLKkEl8DTNyyPKKSEHm0dKXK2m?usp=sharing

Centro Enea (Aeneas Center) (Italie)

Le Centre expérimental Énée a été développé avec la municipalité de Rome en synergie avec le ministère de l'Intérieur. Inauguré à Rome en octobre 2007, Aeneas Center est un centre d'accueil "secondaire" pour demandeurs d'asile et réfugiés, offrant la poursuite et le développement du processus d'intégration entamé en Italie grâce au réseau de centres d'accueil d'urgence ou de premiers immigrants déjà en place. Au cours des années du projet (jusqu'en 2013), le Centre pouvait accueillir jusqu'à 400 invités et était composé de travailleurs sociaux, de médiateurs linguistiques, de professeurs de langue italienne, de psychologues et d'avocats.

Au Centre Aeneas, FMD a géré et organisé l'Internet Café (e-Café), selon un modèle d'intervention basé sur quatre niveaux d'interaction, dont chacun a apporté différents bénéfices à l'intégration des réfugiés et à leur identité culturelle.

https://drive.google.com/drive/folders/1UyB8_1ptrUUUuo5biCcfIcTqJJof8GKqw?usp=sharing

Découvrir les Chances (Grèce)

Le projet vise à fournir aux participants des connaissances et des compétences dans l'utilisation de nouvelles méthodes et de nouveaux outils pour le diagnostic professionnel et dans la traduction et l'adaptation de nouveaux outils. Le groupe cible du groupe d'experts du projet est constitué d'experts dans le domaine humanitaire (formateurs, conseillers et psychologues) qui ont travaillé avec plusieurs bénéficiaires/groupes cibles. Le principal point d'intervention portait sur la sensibilisation aux compétences non techniques.

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

https://drive.google.com/drive/folders/1k-7flFNJfLGazH1h0E1oF7sX3WklEzwD?usp=sharing

Matériel et méthodologie sur scène (Grèce)

Techniques d'art dramatique et de sensibilisation pour les jeunes migrants.

Le projet On Stage vise à donner aux jeunes migrants les moyens d'améliorer leurs compétences en matière d'employabilité par un travail biographique et des éléments de théâtre. Ce transfert de deux projets antérieurs réussis vise à introduire de nouvelles formes d'autonomisation dans les programmes VET et dans le suivi psychologique en combinant des modèles d'apprentissage biographique avec les techniques du théâtre, le tout dans le cadre des relations professionnelles avec les jeunes migrants. https://drive.google.com/drive/folders/1ZSksoolVH9mh5vJSACCcmI8XnGyyvuxy?usp=sharing

SILO (Grèce)

Le SILO répond (a) à la nécessité d'engager les adultes socialement exclus dans l'apprentissage et (b) à la nécessité d'utiliser l'apprentissage non formel et répond à ces besoins en fournissant une nouvelle pédagogie aux intervenants afin de les faire participer, dans le cadre des arts non formel, aux projets de formation artistique qui font intervenir des adultes socialement exclus pour développer et valider des compétences. https://drive.google.com/drive/folders/1yxCBGzkAoGcI65ZZsBIpQ2bI86YzjaV9?usp=sharing

M.Yth.WORK (Grèce)

1) Doter les animateurs de techniques innovantes afin de toucher efficacement les jeunes issus de milieux culturels différents, tels que les migrants, les réfugiés ou les demandeurs d'asile.

2) Fournir des techniques personnalisées qui aideront à rejoindre la population susmentionnée, en fonction des caractéristiques des jeunes.

3) Promouvoir un travail de jeunesse efficace.

4) Promouvoir le concept de travail avec les jeunes immigrés.

5) Promouvoir la coopération Internationale entre les organisations de jeunesse.

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

https://drive.google.com/drive/folders/1DLaBP3lPGxRv3adbl3MfcI-79uGQM6hX?usp=sharing

MILE - Mon expérience d'apprentissage informel (Grèce)

Le programme MILE s'adresse aux personnes qui s'installent en Europe (réfugiés, migrants, demandeurs d'asile) qui n'ont pas de qualifications formelles mais qui ont une expérience précieuse acquise au cours de leur vie professionnelle, de leurs activités familiales ou autres. Ces expériences peuvent devenir un atout pour rejoindre avec succès le pays hôte. L'objectif principal du projet est d'aider les bénéficiaires à identifier et à recueillir leur expérience afin d'augmenter leurs chances d'employabilité. Nous travaillons dans trois contextes nationaux différents - Pologne, Grèce et Italie - qui doivent être pris en compte afin de comprendre les besoins spécifiques de chaque pays.

https://drive.google.com/drive/folders/191633WJjZ2yKuc22iAiOFY9x3YodiXeu?usp=sharing

Projet EVA (CV vidéo) (Grèce)

20 heures de séances de conseil et de tournage pour aider les jeunes à risque dans leur recherche d'emploi / pour visualiser leurs aptitudes et compétences, en particulier pour les migrants qui n'ont pas les documents nécessaires.

https://drive.google.com/drive/folders/15sLeX2UlzMKevtiV61RTyZ9BF0Nmv3G9?usp=sharing

Windows 10 de base et Internet (Belgique)

Système d'éducation formelle sur les fonctions de base de Windows 10 pour tous les novices.

https://drive.google.com/drive/folders/0B7SVE-nfpu2sSlpEZ21NdWVnTTQ?usp=sharing

Excel de base (Belgique)

Système d'éducation formelle sur les bases de Microsoft Excel.

https://drive.google.com/drive/folders/0B7SVE-nfpu2sbTUtMnp1eEFwdmc?usp=sharing

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

Comment enregistrer votre dragon (Espagne/Catalogne)

Avec l'atelier'Comment enregistrer votre dragon', nous approchons les participants du Mobile Explorers Club dans le monde de la création audiovisuelle. A partir d'un travail de groupe, ils créent un projet audiovisuel à contenu culturel (entre une et deux minutes maximum), en passant par les différentes étapes de la production vidéo. Préparation: jeu de rôle, création de story-board : scénario, personnages et bande sonore. Stop-motion et montage de la production finale et du partage.

https://drive.google.com/drive/folders/1eI71W_gZkkk83fOjrI59xpcWViPdayFtr?usp=sharing

Espace Sphère Carton (Espagne/Catalogne)

Exprimer notre vision du monde à travers des images 3D et ajouter nos contributions vers un grand cartographique du monde.

1. Personnaliser une carte de bord

2. Installer sur les applications de téléphonie mobile

3. Explorez le WMC

4. Produire une image 3D

5. Publier sur une carte

https://drive.google.com/drive/folders/1K_721am3QaFTCLtH2PDkHjbM_EzovSLl?usp=sharing

TASTAm (Espagne/Catalogne)

Les objectifs du programme sont conçus pour le travail de:

Accueil sociolinguistique, compétences émotionnelles, aptitudes sociales et travail d'équipe, goût de l'artisanat et orientation vers le projet professionnel individuel. Nous travaillons les "goûts" en fonction des besoins des jeunes; au cours de ce cours 2016-2017, les goûts suivants ont été réalisés:

Goût en réparation informatique, Goût en coiffure, Goût en peinture des murs, Goût en cuisine, Goût dans le service, Goût en réparation de vélo.

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

Nous réalisons également des activités spécifiques pour compléter l'enseignement et travailler la cohésion de groupe, telles que des excursions, des ateliers de percussions et de sexualité, entre autres. De plus, le programme travaille de manière globale avec les centres d'accueil de chaque jeune, ce qui permet d'établir les itinéraires de manière plus personnalisée.

https://drive.google.com/drive/folders/16SRxs7N-prt1LQ8XLfQcTieNt8_U3PlM?usp?usp=sharing

RavalFab (Espagne/Catalogne)

RavalFab offre une série d'ateliers axés sur la programmation (visuel et code), la robotique et l'électronique et l'impression 3D open source. Cela nous permet de travailler sur la fracture numérique pour des raisons sociales et économiques ; la fracture numérique par les questions de genre ; les compétences de communication de ses participants ; le travail d'équipe, la collaboration et la coopération et le raisonnement informatisé et abstrait.

https://drive.google.com/drive/folders/1CO2HTyX3NkpxDlQj9QcP5FMNo_QhRVD6?usp?usp=sharing

Cours RefugeesIN (Portugal)

Basés sur un modèle d'apprentissage participatif, holistique, centré sur l'apprenant et basé sur le cinéma, les éducateurs d'adultes (de réfugiés) vivront une expérience d'apprentissage passionnante, dans un environnement multiculturel (éducateurs d'adultes et anciens et nouveaux réfugiés) et encadrés par un processus créatif leur permettant d'apprendre par la pratique. C'est une nouvelle méthodologie par le biais du cinéma qui va leur permettre de créer des ressources pédagogiques spécifiques et adaptées aux besoins des réfugiés dans le cadre de leur propre inclusion sociale. Le cinéma sera utilisé comme un outil pour briser les stéréotypes et présenter des histoires de vie inspirantes d'anciens réfugiés bien intégrés, qui ont pour mission de servir de modèle auprès des nouveaux venus et de favoriser un apprentissage expérimental et transformateur en matière d'inclusion sociale et pour sensibiliser leur public à leur statut actuel de réfugié dans l'UE. Les éducateurs d'adultes participant au cours RefugeesIN, sous la direction de documentaristes expérimentés, auront l'occasion unique de rechercher, d'écrire, de produire et de réaliser leur propre court métrage documentaire en étroite collaboration avec leurs principaux "bénéficiaires" - des apprenants adultes

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."

migrants/réfugiés . Et cela dans la réalité, où la plupart des documentaristes d'aujourd'hui sont censés être à la fois des auto-réalisateurs et des auto-éditeurs.

https://drive.google.com/drive/folders/1OAehxOxl-gtydSQn4u5wlP8qosrKGWh3?usp=sharing

4. CONCLUSION

En raison de la grande variété des méthodes soumises, nous avons dû trouver un moyen de les structurer et de faire un choix qui avait du sens. Il devait être réaliste à mettre en œuvre mais sans pour autant renoncer à l'un de nos principaux objectifs et en tenant compte de la philosophie que nous avons décrite dans la méthodologie du projet.

En mettant l'accent sur ces quatre modules, nous y sommes parvenus et nous allons maintenant les tester dans la prochaine phase du projet Welcome. Tout d'abord, tous les partenaires seront formés dans ces quatre modules. Cela se fera également de pair à pair : les partenaires s'enseigneront mutuellement en gardant à l'esprit les forces et les faiblesses de l'autre. Dans un stade ultérieur, ces compétences et connaissances seront transmises aux jeunes mentors qui, à leur tour, donneront ces ateliers à leurs pairs.

Bien qu'une sélection ait été faite, cela ne veut pas dire que nous allons tout jeter. C'est un luxe d'avoir une telle richesse de méthodes qui peuvent être mises en œuvre dans un stade ultérieur ou être utilisées comme solution de secours si quelque chose ne semble pas fonctionner comme prévu.

Nous espérons que ce rapport sur les pratiques exemplaires vous inspirera autant qu'il nous a inspirés.

Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."