

E-GUIDEBOOK

INTERCULTURALITÉ



HINTS

Multidisciplinary approach to the social integration
of third-country nationals

project No: 2021-1-EL01-KA210-1E7DB4C4

TABLE DES MATIÈRES

01

PRATIQUE

Responsabilité partagée .

02

PRATIQUE

Inclusive and sustainable growth for adults through
Outdoor Experiential Learning

03

PRATIQUE

Share The Badge .

04

PRATIQUE

Primo Passo Nel Digitale.



1er pratique

Responsabilité partagée .

Dans le cadre du projet Responsabilité partagée, nous avons créé la méthodologie SHARE et le système SHARE, en utilisant des badges comme outil pour reconnaître les aptitudes et les compétences acquises dans l'apprentissage informel, non formel et formel aux niveaux 1 et 2 du CEC. Cela se fait dans un langage commun qui peut être compris par les jeunes, les animateurs socio-éducatifs, les enseignants, les formateurs, les employeurs et les décideurs.

WEBSITE

INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR LA PRATIQUE

- ✓ Partenaire présentant la pratique
- ✓ Organisation qui a développé la pratique
EIP - AC Amics de la Biblioteca de la Fonteta - IL VERGANTE
Stichting Bloom - VOLKSHOCHSCHULE IM LANDKREIS CHAM EV
- ✓ ITALY – SPAIN – NETHERLANDS – GERMANY
- ✓ National and European level of implementation



PROBLÈME SOCIAL

Si un jeune n'a pas obtenu de diplôme ou de certificat, cela ne signifie pas qu'il n'a pas acquis d'aptitudes et de compétences.

Lorsqu'un jeune peut montrer à un futur employeur quelles sont ses aptitudes et ses compétences et que l'employeur reconnaît la valeur de ces compétences, l'employabilité du jeune s'améliorera et, pour les employeurs, les possibilités d'obtenir des employés adéquats augmenteront.

L'objectif du projet est de réduire l'écart entre les groupes de jeunes vulnérables de notre société et le marché du travail afin de faire de ces jeunes des participants actifs dans notre société.

Cela les renforce à avoir confiance en eux et les rend économiquement valorisés dans la communauté.

ÉLÉMENTS D'INNOVATION DE LA PRATIQUE

La méthodologie SHARE et un système SHARE sont bons .

pratiques (reconnues par l'Union européenne)

GROUPES CIBLES

- NEET, abandons (potentiels), jeunes réfugiés et migrants, âgés de 16 à 30 ans.

COMMENT LES GROUPES CIBLES BÉNÉFICIENT-ILS

Get access to the free handbook (It contains the description of the project 'Shared Responsibility');

Get access to the free Manual (how to use the SHARE

method and system) in 5 languages;

Get access to free Final research report (It contains the

results of desktop research, collection of good practices,

outcomes of questionnaires and interviews with

stakeholders).

RESSOURCES

Financement : 237.914,00 €

Des chercheurs et des formateurs pour concevoir les BADGES.

Des chercheurs et des formateurs pour concevoir le manuel, .

Manuel et rapport de recherche final/résumé. .



2ème pratique.

Croissance inclusive et durable pour les adultes grâce à l'apprentissage par l'expérience en plein air

Ce projet vise à former des adultes dans les petites villes et les banlieues de Roumanie et d'Italie à agir en tant qu'ambassadeurs des pratiques durables et de la protection de l'environnement, en utilisant leur propre expérience pour changer les mentalités et éduquer. Nous y parviendrons avec l'aide de l'apprentissage expérientiel en plein air comme outil de sensibilisation à l'environnement naturel immédiat de l'apprenant et de renforcement des pratiques de durabilité tout en nourrissant l'esprit, le corps et l'âme.

[WEBSITE](#)

INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR LA PRATIQUE

- ✓ Partenaire présentant la pratique: EIP
- ✓ Organization who developed the practice:
EIP - Asociația Lucrătorilor de Tineret - ALT 357
- ✓ ITALIE - ROUMANIE .
- ✓ Niveau national de mise en œuvre



Ces objectifs s'inscrivent directement dans les priorités suivantes :

- Créer des possibilités d'éducation de haute qualité pour les adultes;
- Création de parcours de renforcement des compétences et amélioration de l'accès des adultes à l'éducation et de son adoption à travers un environnement inclusif ;
- Aider les apprenants adultes à développer les compétences et la sensibilisation nécessaires pour devenir des citoyens actifs qui protègent l'environnement et luttent contre le changement climatique - Aider les adultes à développer les compétences vertes nécessaires dans la crise environnementale actuelle - Contribuer au développement des zones urbaines défavorisées par la requalification de la population locale.

PROBLÈME SOCIAL

L'apprentissage expérientiel en plein air des adultes apparaît comme une solution pratique au besoin d'apprentissage social et basé sur l'enquête, mais aussi comme un outil de sensibilisation à l'environnement naturel immédiat de l'apprenant et de promotion des pratiques de durabilité tout en nourrissant l'esprit, le corps et l'âme. En intégrant des outils numériques dans l'apprentissage expérientiel en plein air, nous complétons et étendons l'apprentissage dans le monde réel grâce à un équilibre sain entre la nature et la technologie. Notre objectif est d'offrir ce type d'éducation non formelle à de petits groupes d'adultes dans les zones défavorisées de Roumanie et d'Italie, des adultes qui peuvent apporter ces expériences dans leurs communautés et agir en tant qu'ambassadeurs des pratiques durables et de la protection de l'environnement, en utilisant le pouvoir de leur propre exemple pour changer les mentalités et éduquer. Nous formons et encourageons les adultes à découvrir les milieux naturels à proximité, qu'il s'agisse du parc local ou de la forêt voisine, dans le but d'enseigner que tous les espaces naturels ont la même valeur et méritent d'être protégés.



GROUPES CIBLES

- Adultes appartenant à des familles socio-économiques défavorisées;
- Les adultes appartenant à des minorités et les migrants d'origine tels que les Roms, les étrangers et les réfugiés;
- Les adultes des groupes d'âge menacés d'exclusion sociale, tels que les personnes de plus de 50 ans;
- Adultes peu qualifiés, chômeurs ou inactifs professionnellement;
- Adultes toxicomanes.

RESSOURCES

- Financement: 60.000 €
- Les chercheurs créent le « Programme d'apprentissage expérientiel en plein air »;
- Les formateurs animent quatre ateliers en Italie et 4 en Roumanie;
- Les chercheurs conçoivent du matériel de diffusion;
- Les chercheurs gèrent et reprennent les résultats du projet.

ÉLÉMENTS D'INNOVATION DE LA PRATIQUE

Le résultat attendu de cette activité est la conception d'un programme modulaire d'apprentissage expérientiel en plein air utilisant des innovations méthodologiques et didactiques à travers le comportement et les valeurs des ressources humaines. Ce programme sera double: un programme roumain et un programme italien, utilisant la même base sur laquelle nous ajouterons des activités spécifiques au pays (par exemple, visites éducatives dans les jardins communautaires, volontariat environnemental pratique, promenades dans la nature et identification de la flore et de la faune, formation et développement des compétences interpersonnelles dans la nature, processus dynamiques de groupe, simulations, etc.). Le deuxième résultat attendu de cette activité est une stratégie de communication pour la durée du projet, dotée de kilométrages, de produits livrables, d'outils et de mécanismes de suivi du rendement et de l'efficacité.

COMMENT LES GROUPES

CIBLES BÉNÉFICIENT-ILS

Le projet dotera 80 adultes dans 8 petites villes et banlieues de Roumanie des connaissances et des compétences leur permettant de devenir des agents de changement dans leurs communautés en termes de pratiques durables et de protection de l'environnement. Il augmentera les capacités des organisations partenaires dans l'utilisation de l'éducation expérientielle en plein air à appliquer dans leur travail et leur capacité à coopérer pour des projets futurs. Il créera un ensemble de meilleures pratiques qui pourront être utilisées pour engager les apprenants adultes.



3ème pratique

Partager le badge

SHARE the Badge est un suivi du partenariat stratégique "Shared Responsibility". Il s'agit d'un partenariat stratégique dans le cadre du programme Erasmus+ 2019-1-NL01-KA204-060481. Dans le cadre de Shared Responsibility, nous avons élaboré une méthode et un système SHARE (collections d'insignes et manuel). Dans ce projet de suivi, nous voulons le rendre très accessible à différents types d'organisations. La priorité principale est de soutenir l'éducation ouverte et la reconnaissance des compétences acquises dans tous les types d'apprentissage (formel, non formel et informel) en utilisant une méthode numérique (badges ouverts) afin d'offrir de bonnes opportunités (d'emploi) à tous, y compris à ceux qui n'ont pas de diplômes ou de certificats. Ce projet se concentre principalement sur les organisations travaillant avec les migrants et les chômeurs éloignés du marché du travail. Le projet fournira à ces organisations des outils leur permettant de mieux comprendre les parcours d'apprentissage au sein de leur organisation et de relier les badges à ces parcours d'apprentissage. Elles seront ainsi en mesure d'améliorer les compétences de leur groupe cible. Lorsque vos compétences sont reconnues (par le biais de badges), vous avez de meilleures chances sur le marché du travail. Les groupes cibles vulnérables sont ainsi mieux intégrés dans la société.

[WEBSITE](#)

INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR LA PRATIQUE

- ✓ Partenaire présentant la pratique
- ✓ Organisation qui a développé la pratique
Bloom Foundation - Sud Concept - Education In Progress - AC Amics - Työväen Akatemia - bit Schulungcenter GmbH VOLKHOCHSCHULE IM LANDKREIS CHAM EV
- ✓ Pays-Bas - France - Italie - Espagne - Finlande - Autriche - Allemagne .
- ✓ Niveau international de mise en œuvre



SOCIAL PROBLEM

En Europe, nous constatons un décalage dans la reconnaissance des compétences entre les employeurs et les employés potentiels. Au sein de la société, certaines personnes sont particulièrement vulnérables et ont des difficultés à faire valoir leurs compétences, faute de diplômes ou de certificats. Dans ce projet, nous nous concentrons sur les migrants et les chômeurs éloignés du marché du travail. Le fait qu'une personne n'ait pas de certification ou de certificat ne signifie pas qu'elle n'a pas acquis d'aptitudes et de compétences. Lorsque vous pouvez montrer à un futur employeur quelles sont vos aptitudes et compétences et que l'employeur reconnaît la valeur de ces aptitudes et compétences, l'employabilité de cette personne augmentera et, pour les employeurs, les possibilités de recruter des employés adéquats s'élargiront. L'objectif du projet est de réduire le fossé entre les groupes de personnes vulnérables de notre société et le marché du travail, afin de faire de ces personnes des participants actifs de notre société. Cela leur permet de prendre confiance en elles et de se valoriser économiquement au sein de la communauté.

GROUPES CIBLES

Premier groupe cible : Organisations travaillant avec les migrants / . NEETs; .

Groupe cible final : Migrants et chômeurs éloignés le marché du travail. .

COMMENT LES GROUPES CIBLES BÉNÉFICIENT-ILS

Les organisations qui travaillent avec des migrants ou des enfants défavorisés qui n'étudient pas et ne travaillent pas, grâce au projet Partager le badge, savent maintenant comment intégrer le système de badges ouverts dans leur organisation et comment les utiliser avec leurs participants. Le groupe cible final, quant à lui, obtient avec les badges ouverts une vue d'ensemble de ses compétences et celles-ci sont reconnues. Le système de badges SHARE augmente leur estime de soi et les motive à apprendre (ce qui les aide à combler le fossé qui les sépare du marché du travail). En conséquence, les employeurs ont une meilleure compréhension de leurs compétences et il sera plus facile de traiter les offres d'emploi potentielles. En fin de compte, l'inclusion sociale des participants est assurée.



RESSOURCES

Financement : 184.947,00 €

Rechercheurs et techniciens pour le développement: .

O1 : Jeux hors ligne pour les utilisateurs (migrants et chômeurs)

afin de rendre les compétences visuelles et 'badgeables'; .

O2 : un manuel pour les organisations afin de rendre l'apprentissage .

parcours avec "badge-moments"; .

O3 : Les collections de badges SHARE, également traduites en

Français et finnois; .

O4 : Cours de formation en ligne (MOOC) pour les organisations .

à propos des badges ouverts, de la méthode SHARE, de l'apprentissage .

chemins et comment les reconnaître et les utiliser dans votre .

organisation; .

O5 : Matériel en ligne permettant aux utilisateurs de se familiariser avec les badges et

les avantages. Nous avons réalisé une infographie interactive et un .

animation. .

Tous les documents sont traduits en 7 langues.

ÉLÉMENTS D'INNOVATION DE LA PRATIQUE

SHARE L'insigne est reconnu par l'Union européenne en tant que bonne pratique. .



4ème PRATIQUE

Primo Passo Nel Digitale

L'objectif global du projet est d'améliorer deux des compétences clés définies par l'UE dans la recommandation du Conseil : La compétence mathématique et la compétence numérique.

Nous voulons créer une voie inclusive pour inclure pour la première fois les groupes de jeunes marginalisés dans le CADRE EUROPEEN DE COMPETENCES NUMERIQUES 2.0 et garantir que ce cadre aide à leur intégration dans la société et dans la vie professionnelle. La numérisation permet de poursuivre les objectifs de la jeunesse et de créer des entreprises inclusives. Le résultat le plus concret des activités du consortium sera un jeu de société destiné à former les jeunes .

personnes non numérisées sur les thèmes suivants:

- Ma journée idéale : Création d'une feuille d'écriture de base (par exemple Word, libre office, open office) .
 - Mon solde mensuel : Création d'une feuille de calcul (par exemple Excel ou tableur), pour utiliser des formules et contrôler .
 - Sécurité numérique (paramètres de sécurité des navigateurs, par exemple Google Chrome ou Brave, etc.), utilisation des moteurs de recherche et gestion des données personnelles
 - Connaissance des éléments matériels des appareils numériques (par exemple, la mémoire vive, le processeur, etc.). Le projet conduit donc à une augmentation des connaissances mathématiques de base .
- et les compétences numériques des jeunes migrants et ROM. .

WEBSITE



INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR LA PRATIQUE

- ✓ Partenaire présentant la pratique
- ✓ Organisation qui a développé la pratique
EIP - AC Amics.
- ✓ Italie - Espagne. .
- ✓ Niveau de mise en œuvre National et européen

PROBLÈME SOCIAL

Pour les organisations participantes:

L'utilisation de bonnes pratiques et de méthodes innovantes en matière de capacités numériques permettra aux organisations de travailler au niveau européen/international avec un plus grand professionnalisme, favorisant la naissance de nouveaux partenariats. De plus, l'association pourra utiliser les résultats du projet pour améliorer les compétences de ses partenaires de travail. Elle pourra également partager avec ses parents et ses partenaires les résultats innovants du projet. Le partenaire espagnol, en plus de perfectionner ses techniques de jeu grâce à l'éducation non formelle, retournera chez lui avec plus d'expérience dans le domaine de l'immigration et de la validation d'un outil inclusif qui sera utilisé pour les jeunes Roms. L'outil hors ligne (jeux) sera inséré entre les outils hors ligne du consortium SharetheBAdge / SharedResponsibility susmentionné, augmentant ainsi la capacité d'inclusion du système de reconnaissance des badges Open.

Pour les participants au projet: .

Les résultats du projet permettront aux jeunes migrants, aux NEET et aux Roms d'être mieux intégrés dans la société et dans le monde du travail et de profiter des opportunités que le monde numérique leur offre aujourd'hui. Plusieurs types de recherches empiriques menées sur le sujet ont démontré comment la numérisation, en tant que processus d'intégration des technologies numériques dans la vie quotidienne, façonne notre société et peut soutenir ou entraver les efforts nécessaires pour parvenir à l'inclusion sociale.



GROUPES CIBLES

Les enfants issus de l'immigration, les garçons ROM, les NEET, les enfants sans ordinateur ou internet à la maison, les enfants qui vivent dans une maison surpeuplée ou avec des problèmes structurels, et peu de lumière.

ÉLÉMENTS D'INNOVATION DE LA PRATIQUE

Ensemble de jeux et de méthodologies pour l'inclusion numérique.

RESSOURCES

Financement : €30,000.00

Chercheurs, techniciens et graphistes pour développer quatre systèmes de gestion de l'eau.

jeu : 1) Jeu de mots ; 2) Argent-poly ; 3) Jeu de l'oie ; 4) .

Comprendre le matériel informatique .
Formateurs pour la phase de mise en œuvre .

Formateurs pour la phase pilote .

Chercheurs et créateurs numériques pour le matériel de radiodiffusion .

COMMENT LES GROUPES CIBLES BÉNÉFICIENT-ILS

- MIGRANTS : Numérisation des jeunes migrants, augmentation de leur employabilité et faciliter leur intégration dans la société;
- NEET : indigène, soutenir l'amélioration de l'emploi recherché, tous deux lorsqu'ils sont en dehors de leur propre .
territoire, aussi bien lorsqu'il s'agit de l'améliorer; .
- Jeunes Roms, limiter la fracture numérique qui a toujours .
distingué les générations roms. .





HINTS

Multidisciplinary approach to the social integration
of third-country nationals



Co-funded by
the European Union



ERGON TRAINING
LEARN TO EXPERIENCE.

CONNECT
M...
...
NICOSIA



FORUM-CITOYENS-BURGERS ASS

