



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



YOUTH TRAINING CURRICULUM



DÉVELOPPEMENT ET MISE EN ŒUVRE DE LA
FORMATION DES JEUNES EN 3 ÉTAPES

YOUTH TRAINING CURRICULUM



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

PROJECT INFORMATION

Project title

3STEPS - Fostering Education and Inclusion of Disadvantaged Refugee and Migrant Learners

Project acronym

3STEPS

Project number

612176-EPP-1-2019-1-AT-EPPKA3-IPI-SOC-IN

Beneficiary organization

Project Coordinator - Asociación Caminos, Spain

Project Partners

- CESIE, Italy
- ALDA, France
- Symplexis, Greece
- Mozaik, Turkey



3STEPS – Youth Curriculum © 2022 is licensed under CC BY-NC-ND 4.0. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

CONTENU

I. Vue d'ensemble de la formation "3STEPS" pour les jeunes	3
I.1 Introduction	3
I.2 Méthodologie de formation	4
I.3 Aperçu de la formation	6
I.4 Calendrier de formation.....	6
2. Activités de formation	7

Domaine 1

Partie Introduction.....	7
--------------------------	---

Domaine 2

Éducation de base pour améliorer les compétences en matière de lecture, d'écriture et de calcul, ainsi que les compétences numériques.....	9
--	---

Domaine 3

Orientation professionnelle.....	27
----------------------------------	----

Domaine 4

Inclusion sociale et apprentissage mutuel ; activités de loisirs incluant un groupe cible de jeunes migrants et réfugiés et de jeunes autochtones pour favoriser la communication et promouvoir l'inclusion.....	33
--	----

3. Recommandation pour les formateurs et les mentors.....	38
4. Références.....	39
5. Liens pour une lecture plus approfondie	39



I. APERÇU DE LA FORMATION 3STEPS POUR LES JEUNES

I.1 Introduction

Le projet 3STEPS est un projet Erasmus+ KA3 financé par la Commission européenne et mis en œuvre par un consortium de partenaires de France (ALDA), de Grèce (Symplexis), d'Italie (CESIE), d'Espagne (Caminos) et de Turquie (Mozaik). L'objectif principal du projet est de mettre en œuvre un modèle d'éducation complet et de mentorat par les pairs pour soutenir l'inclusion des jeunes réfugiés et migrants en utilisant deux modèles autrichiens de meilleures pratiques d'éducation et d'intégration des migrants à travers l'Europe.

Les jeunes réfugiés et migrants ont un énorme potentiel pour participer activement à la vie des pays d'accueil. Ils constituent un groupe de population diversifié qui fait généralement preuve d'une immense résilience et d'une grande ingéniosité. Ils arrivent dans les pays d'accueil avec un éventail de forces et de capacités et sont souvent très motivés pour réussir leur éducation et saisir les opportunités qui leur sont offertes. Cependant, ils rencontrent également des obstacles pour trouver les opportunités et avoir le soutien nécessaire dont ils ont besoin pour faire face aux exigences de la construction d'une nouvelle vie dans un nouveau pays, y compris les transitions en matière d'éducation, de formation et d'emploi.

La formation 3STEPS pour les jeunes offre une opportunité d'apprentissage sur les thèmes de l'alphabétisation, de la numérisation, du calcul, de l'orientation professionnelle et de l'inclusion sociale, qui aidera les jeunes réfugiés et migrants à acquérir de nouvelles compétences pour favoriser leur intégration dans le pays d'accueil. Ce programme de formation offre également une série d'outils et de techniques aux formateurs et mentors de 3STEPS. Il s'agit de plusieurs exercices qui utilisent les principes de base des deux approches sélectionnées comme meilleures pratiques et qui doivent être mis en œuvre par ceux qui ont également suivi les formations respectives de formateurs ou mentors. Pour ces personnes, les exercices de ce document peuvent servir de base à leur travail, en mettant l'accent sur la nécessité de réfléchir, d'adapter, d'improviser et d'innover en permanence.

1.2 Méthodologie de formation

Le contenu de la formation est divisé en 4 chapitres, et chaque chapitre contient plusieurs activités qui doivent être adaptées par le formateur pour répondre aux besoins spécifiques des participants. La formation est présentée de manière à ce qu'une approche spécifique puisse être facilement appliquée dans les différents pays du projet. Une attention particulière doit être accordée à la durabilité et à la cohérence des politiques des pays partenaires du projet, à leur capacité à recevoir une assistance (comme la possibilité de mobiliser des ressources locales), à la faisabilité de la formation et à la prise de conscience des besoins de la communauté. La formation peut être dispensée de manière flexible en fonction du calendrier de l'organisme prestataire. Les domaines et segments de contenu ne sont pas dans un ordre précis et peuvent être mis en œuvre en fonction des besoins du groupe cible. Seul le segment d'introduction doit avoir lieu au début de la première session avec le groupe. Après la partie d'introduction, les autres sessions couvrent les domaines identifiés comme suit.

Structure

a. Introduction

Les activités de cette partie sont mises en œuvre lors de la première session au cours de laquelle le projet 3STEPS, le programme de la formation des jeunes, les responsabilités attendues des participants seront partagées avec les participants. Ces activités ont pour but de permettre aux participants de se connaître et de partager leurs espoirs et leurs craintes concernant la formation des jeunes. Chaque session commencera par la vérification des devoirs donnés lors de la leçon précédente (s'il y en a, mais c'est recommandé) et se terminera par une révision à faire par le formateur.

b. Éducation de base

Ce domaine vise à donner aux jeunes migrants et réfugiés des compétences de vie et à améliorer leurs perspectives d'avenir.

1. i. Les compétences en littératie couvrent les capacités suivantes :

- b. a. Lecture,
- c. b. Ecriture,
- d. c. Parole,
- e. d. Ecoute.

En outre, les participants apprendront des mots courants liés au sujet et approfondiront leurs connaissances grâce aux devoirs donnés par le formateur.

ii. Compétences en matière de calcul

iii. Compétences numériques

c. Orientation professionnelle

Ce domaine fournit des informations sur le marché du travail aux jeunes migrants et réfugiés et les aide à évaluer leurs chances professionnelles.

d. Inclusion sociale et apprentissage mutuel

Ce domaine développe la sensibilité culturelle pour une meilleure relation et encourage la participation sociale des jeunes migrants dans ce processus. L'intention est de donner différentes occasions de familiariser les participants avec différentes méthodes. Le temps proposé pour les exercices pratiques peut être augmenté en fonction des besoins des participants.

Bien que l'éducation de base et la formation à l'inclusion sociale soient mises en œuvre par les formateurs de 3STEPS, l'orientation professionnelle sera assurée par les mentors de 3STEPS qui ont des antécédents sociaux et culturels similaires à ceux des jeunes migrants et réfugiés. L'orientation professionnelle sera donnée aux participants par une méthodologie d'apprentissage mixte, une combinaison de formation en face à face et de leçons en ligne.

Le formateur doit terminer la session avec les cartes d'évaluation qui permettent aux apprenants de donner leur avis sur leurs progrès. Nous avons créé deux types de cartes d'évaluation que vous trouverez à l'annexe 1. Le formateur peut utiliser l'une d'entre elles.

La première carte d'évaluation comprend des emojis. Lorsque le formateur

pose la question "Comment décririez-vous l'apprentissage d'aujourd'hui ?" aux apprenants, ceux-ci choisiront l'un des emojis pour décrire leur apprentissage.

Autres cartes d'évaluation basées sur l'évaluation par les chiffres. Le formateur demande aux apprenants d'évaluer leur processus d'apprentissage à l'aide de cartes comportant des chiffres de "0" à "3". De plus, les formateurs peuvent utiliser le journal de réflexion quotidien après la session pour évaluer la journée d'apprentissage.

1.3 Aperçu de la formation

Ce manuel a été conçu pour fournir un contenu et une série d'activités visant à améliorer les compétences linguistiques, numériques et digitales des jeunes réfugiés et migrants et à favoriser leur intégration sociale et professionnelle. Il permet également aux mentors et formateurs de 3STEPS d'explorer la manière dont il peut être intégré dans leur futur travail avec des jeunes issus de milieux réfugiés et migrants. La compétence linguistique fait référence à la capacité d'utiliser correctement une langue. En d'autres termes, l'apprenant doit maîtriser parfaitement les quatre compétences de la langue : écouter, parler, lire et écrire.

La formation 3STEPS pour les jeunes favorisera une intégration réussie des jeunes en offrant une voie d'accès à l'éducation aux migrants peu qualifiés et en favorisant ainsi leurs chances d'établir leur existence d'une manière qui leur soit bénéfique et qui profite à la société dans son ensemble.

Dans ces conditions, le rôle des formateurs et des mentors de 3STEPS dans l'évaluation et la satisfaction des besoins de transition des jeunes réfugiés et migrants âgés de 15 à 25 ans sera renforcé.

La formation 3STEPS pour les jeunes a des perspectives importantes sur les obstacles et les facilitateurs pour améliorer l'acquisition des jeunes dans trois domaines dont les jeunes réfugiés et migrants ont besoin pour atteindre leur plein potentiel, et pour participer pleinement à la société.

I.4 Calendrier de formation

Titre du chapitre		Heures	Nombre de session
Introduction		2,5 à 3 heures	1 session
Éducation de base	Compétences en matière d'alphabétisation	9 heures	2 sessions
	Compétences en matière de calcul	3 heures	1 session
	Compétences numériques	3 heures	1 session
Orientation professionnelle		5 heures	2 Session
Inclusion sociale		3 heures	1 session

2. ACTIVITÉS DE FORMATION

Chapitre I :

Partie Introduction

Segment N°	Session I.I
Chapitre	Introduction
Nom du segment	Apprendre à se connaître
Objectifs d'apprentissage	Permettre aux participants d'apprendre à se connaître.
Durée	45 minutes
Matériel	-
Description	<p>Le formateur demande aux participants de se présenter aux autres membres du groupe et dire deux déclarations/faits vrais à leur sujet et un mensonge.</p> <p>L'activité fait le tour du groupe et permet à tous les partenaires de partager leurs trois déclarations.</p> <p>L'activité est un moyen pour les participants de se familiariser avec le caractère des autres participants.</p>
Remarques supplémentaires	
Autres missions	

Segment N°	Session I.2
Chapitre	Introduction
Nom du segment	Arbres d'espoirs et de craintes
Objectifs d'apprentissage	Aider les participants à partager leurs espoirs et leurs craintes concernant la formation.
Durée	45 minutes
Matériel	Des post-it de différentes couleurs, des marqueurs, des ciseaux, des papiers verts et bruns pour le cadre de l'arbre et de son sol.
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le formateur fabrique un arbre, collé à un mur, avec des branches en papier vert et découpe un ovale grossier qui servira de sol à l'arbre et colle le sol à la partie inférieure de l'arbre. 2. Le formateur demande aux participants d'écrire sur les post-it leurs craintes et leurs espoirs concernant la formation. Les participants sont invités à coller leurs espoirs sur les branches de l'arbre au mur et à coller leurs craintes au bas de l'arbre au mur. 3. Le formateur lit à haute voix tous les post-it sur le mur. Le formateur peut partager ses expériences personnelles pour soutenir les espoirs des participants et donner des conseils pour encourager les participants à surmonter leurs craintes.
Remarques supplémentaires	-
Autres missions	-

Chapitre 2 :

Education de base pour améliorer les compétences en matière de lecture, d'écriture et de calcul, ainsi que les compétences numériques.

L'éducation de base est la condition essentielle à la réalisation des droits personnels et sociaux de chaque personne. En raison de diverses circonstances, les jeunes sont souvent incapables d'acquérir une éducation de base, ce qui les désavantage dans les aspects sociaux, économiques, culturels et autres de la vie.

Une personne est fonctionnellement alphabétisée lorsqu'elle peut s'engager dans toutes les activités où l'alphabétisation est nécessaire pour le fonctionnement efficace de son groupe et de sa communauté et aussi pour lui permettre de continuer à utiliser la lecture, l'écriture et le calcul pour son propre développement et celui de la communauté.¹

La recommandation UNESCO (1978) 22 définit l'alphabétisation primaire et fonctionnelle comme le résultat du processus d'alphabétisation. Une personne alphabétisée est une personne qui peut lire, écrire et comprendre des phrases simples et courtes en rapport avec sa vie quotidienne.

Pendant, l'alphabétisation est bien plus que la simple capacité de lire et d'écrire. C'est l'utilisation pratique constante de l'écriture et de la trace écrite. L'alphabétisation représente une manière différente de voir le monde et de stocker l'information par rapport à celle utilisée par les personnes analphabètes et c'est un ensemble d'actes et de transitions dans lesquels les personnes utilisent la lecture et l'écriture à des fins personnelles et sociales.

¹ <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5102880/>

Segment N°	Session 2 .I
Chapire	Éducation de base/alphabétisation
Nom du segment	Apprendre l'alphabet
Objectifs d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> • Permettre aux participants d'apprendre l'alphabet et de reconnaître les lettres. • Aider les participants à apprendre à prononcer les lettres de l'alphabet.
Durée	1 heure
Matériel	Projecteur, photos de brochures, journaux, magazines, papiers et stylos.
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le formateur présente les lettres de l'alphabet en majuscules et en minuscules et demande au participant de répéter la lettre après lui. 2. Ensuite, le formateur distribue du matériel authentique, et chaque participant est invité à vérifier les images du matériel (brochures, journaux, etc.) pour trier les mots qui commencent par les lettres de A à Z et dire ces mots à haute voix et écrire l'alphabet sur les papiers. 3. Le formateur termine la journée avec les cartes d'évaluation (Cette étape a été expliquée dans la partie méthodologie de formation ci-dessus). 4. Le formateur peut utiliser un journal de réflexion quotidien pour évaluer la session.
Remarques supplémentaires	-
Autres missions	<p><u>Devoirs à la maison</u></p> <p>Les participants sont invités à écrire 5 mots pour chaque lettre de l'alphabet.</p> <p>Les participants doivent terminer leurs devoirs jusqu'à la prochaine session pour les montrer au formateur.</p>

Segment N°	Session 2.2
Chapitre	Éducation de base/alphabétisation
Nom du segment	Ma ville
Objectifs d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> • Permettre aux participants de découvrir leur ville
Durée	1 heure
Matériel	Polycopié 1, carte en ligne, projecteur
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le formateur ouvre une carte en ligne montrant la ville et donne des informations sur l'histoire de la ville et montre 10 lieux et bâtiments importants de la ville. 2. Le formateur distribue le polycopié contenant les noms des lieux et les images correspondantes (polycopié 1 sur l'alphabétisation). Le formateur demande à chaque participant du groupe d'associer les images et les noms des lieux. 3. Le formateur lit les noms de la feuille de travail et demande aux participants de les répéter. Ensuite, les participants sont répartis en binômes. Les paires posent les questions ci-dessous et répondent aux questions à tour de rôle. <ul style="list-style-type: none"> • Qu'est-ce que c'est que cet endroit ? • Avez-vous déjà été dans cet endroit ? • Avez-vous déjà visité cet endroit ? 4. Le formateur termine la journée avec les cartes d'évaluation (Cette étape a été expliquée dans la partie méthodologie de formation ci-dessus). 5. Le formateur peut utiliser un journal de réflexion quotidien pour évaluer la session.
Remarques supplémentaires	-
Autres missions	<p><u>Devoirs à la maison</u></p> <p>Les participants sont invités à visiter la ville pour prendre des photos des lieux qui ont été présentés dans la leçon avec leurs téléphones/appareils photo.</p> <p>Les participants montrent les photos au formateur lors de la session suivante.</p>

Segment N°	Session 2 .3
Chapitre	Éducation de base/alphabétisation
Nom du segment	Hébergement
Objectifs d'apprentissage	Permettre aux participants de reconnaître la fonctionnalité/le rôle de chaque pièce de la maison.
Durée	1 heure
Matériel	Polycopié 2 sur l'alphabétisation, carton et cassettes pour les devoirs.
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le formateur montre aux participants le document (Literacy Skills Handout 2) montrant les parties de la maison et leur demande de les répéter. 2. Les participants reçoivent ensuite une liste d'affirmations. Certaines d'entre elles sont justes et d'autres sont fausses. Ils doivent identifier lesquelles sont justes et lesquelles sont fausses en se rappelant ce que nous faisons, voyons, trouvons, etc. dans chaque pièce d'une maison. <ul style="list-style-type: none"> • Les déclarations, • Dans le garage, nous garons la voiture. • Dans la cuisine, nous dormons. • Dans les toilettes, nous mangeons • Dans le jardin, nous prenons un bain. • Nous passons du temps avec nos amis dans le salon. • Dans le jardin, nous pouvons trouver des fleurs et des arbres. • On fait des cookies dans la chambre. 3. Le formateur termine la journée avec les cartes d'évaluation (Cette étape a été expliquée dans la partie méthodologie de formation ci-dessus). 4. Le formateur peut utiliser un journal de réflexion quotidien pour évaluer la session.
Remarques supplémentaires	-
Autres missions	Devoirs à la maison À la fin de la leçon, le formateur distribue des cartons colorés pour demander aux participants de construire une maison en carton à deux dimensions. Les participants doivent identifier les noms des pièces de la maison.

Segment N°	Session 2 .4
Chapitre	Éducation de base/alphabétisation
Nom du segment	Alimentation
Objectifs d'apprentissage	Permettre aux participants d'apprendre les mots relatifs au supermarché, de faire une phrase à ce sujet et de les utiliser dans leur vie quotidienne.
Durée	1 heure
Matériel	Polycopié 3 sur les compétences en littératie
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le formateur lit à voix haute le nom des aliments de supermarché dans le document (Literacy Skills Handout 3) et leur demande de répéter après lui. 2. Ensuite, le formateur enseigne la phrase "Mon + nom + préféré est..." et demande aux participants de dire leur aliment, légume et fruit préféré. "Mon plat préféré est..." "Mon légume préféré est..." "Mon fruit préféré est..." 3. Le formateur termine la journée avec les cartes d'évaluation (Cette étape a été expliquée dans la partie méthodologie de formation ci-dessus). 4. Le formateur peut utiliser un journal de réflexion quotidien pour évaluer la session.
Remarques supplémentaires	-
Autres missions	Devoirs à la maison Les participants créent un menu de restaurant (écrivez le nom des plats et de leurs ingrédients) en utilisant les mots appris au cours de la leçon. On peut demander aux participants de chercher et d'apprendre d'autres noms d'aliments en utilisant le dictionnaire, si cela est nécessaire pour leur menu. À la fin de la leçon, le formateur peut apporter le menu d'un restaurant local pour le montrer aux participants à titre d'exemple.

Segment N°	Session 2 .5
Chapitre	Éducation de base/alphabétisation
Nom du segment	Santé
Objectifs d'apprentissage	Aider les participants à apprendre les parties du corps et les maladies courantes.
Durée	45 minutes
Matériel	Polycopié 4 sur les compétences en matière d'alphabétisation, Polycopié 5 sur les compétences en matière d'alphabétisation, Polycopié 6 sur les compétences en matière d'alphabétisation, crayons.
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le formateur remet le polycopié (polycopié 4 sur l'alphabétisation) montrant les parties du corps. Le formateur les énonce à haute voix et demande au participant de les répéter. 2. Le formateur distribue le document (Literacy Skills Handout 5). Les participants sont invités à tracer une ligne entre les deux pour faire correspondre la personne et la maladie. Feuille de travail 3. Pour l'activité de jeu de rôle, les participants sont divisés en paires. Le participant A pose la question "Quel est le problème ?" au patient. Le participant B décrit une maladie et ses symptômes à travers ces phrases d'exemple. J'ai une rage de dents/un mal de tête/de la fièvre/un mal de dos, J'éternue, Je tousse. J'ai mal au dos Je me sens étourdi 4. Le formateur termine la journée avec les cartes d'évaluation (Cette étape a été expliquée dans la partie méthodologie de formation ci-dessus). 5. Le formateur peut utiliser un journal de réflexion quotidien pour évaluer la session.

Remarques supplémentaires	Le formateur peut inviter un personnel de santé qui pourra donner des informations sur les symptômes du Covid-19 et expliquer les mesures de sécurité, car il s'agit d'une pandémie mondiale en cours dans le monde entier.
Autres missions	Devoirs à la maison Les participants sont invités à remplir la feuille de travail sur les habitudes saines et malsaines (Polycopié 6 sur les compétences en matière d'alphabétisation). Dans la feuille de travail, les participants cochent " Oui " ou " Non " pour chaque habitude en considérant qu'ils ont ou n'ont pas cette habitude dans leur vie quotidienne.

Segment N°	Session 2 .6
Chapitre	Éducation de base/alphabétisation
Nom du segment	Couleurs et formes
Objectifs d'apprentissage	Permettre au participant d'apprendre les couleurs et les formes.
Durée	1 heure
Matériel	Cartons de 11 couleurs différentes <ul style="list-style-type: none"> • En bleu • En rouge • En marron • En blanc • En noir • En rose • En violet • En orange • En jaune • En vert • En gris

Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le formateur montre 11 couleurs sur le projecteur et les dit à haute voix et demande aux participants de les répéter (le formateur). 2. Le formateur découpe des cartes carrées de couleur (11 couleurs différentes au total) dans du carton et les place sur la table. Lorsque le formateur dit une couleur, les participants trouvent cette couleur pour la montrer au formateur. 3. Les participants du binôme se demandent mutuellement quelle est leur couleur préférée. Participant 1 : Quelle est votre couleur préférée ? Participant 2 : Ma couleur préférée est ... 4. Le formateur enseigne ces 5 formes et demande aux participants de les dessiner. <ul style="list-style-type: none"> • Cercle • Ovale • Triangle • Carré • Rectangle 5. Le formateur termine la journée avec les cartes d'évaluation (Cette étape a été expliquée dans la partie méthodologie de formation ci-dessus). 6. Le formateur peut utiliser un journal de réflexion quotidien pour évaluer la session.
Remarques supplémentaires	-
Autres missions	Devoirs à la maison Les participants remplissent le document (Literacy Skills Handout 7) pour améliorer leurs connaissances sur les couleurs et les formes.

Segment N°	Session 2.7
Chapitre	Éducation de base/alphabétisation
Nom du segment	Sentiments
Objectifs d'apprentissage	Enseigner les mots décrivant les sentiments aux apprenants et les habituer à identifier leurs sentiments.
Durée	1 heure

Matériel	Cartes d'émotions, des élastiques ou bandeau (pour tenir les cartes sur le front des apprenants)
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le formateur enseigne les émotions (Polycopié de compétences en littérature 8) 2. Les participants jouent à l'activité d'exploration des émotions et de devinette. 3. L'entraîneur demande à un volontaire d'être le premier joueur. 4. Le formateur mélange les cartes d'émotions (le polycopié 8 sur les compétences en matière d'alphabetisation peut être utilisé) et les place sur une pile, face cachée, au milieu de la table. 5. Le joueur choisit une carte parmi toutes les cartes émotions et la range dans son bandeau sans la regarder. Les autres participants peuvent voir quelle est l'émotion du joueur, sauf la leur. 6. Le joueur commence à poser une question sur la carte qu'il a sur la tête en essayant de trouver l'émotion qu'il ressent. 7. Le joueur peut poser des questions sans dire un mot en rapport avec les émotions ? Les questions peuvent être du type: <ul style="list-style-type: none"> • "Est-ce que je me sentirais comme ça si je gagnais au loto ?" • "Est-ce que je me sentirais comme ça si je perdais mon bien préféré ?" 8. Les autres participants répondent par oui ou par non. La première personne à avoir identifié son émotion est le gagnant de ce tour. Les autres participants posent à tour de rôle des questions sur leur carte d'émotions jusqu'à ce que toutes les émotions aient été identifiées. 9. Le formateur termine la journée avec les cartes d'évaluation (Cette étape a été expliquée dans la partie méthodologie de formation ci-dessus). 10. Le formateur peut utiliser un journal de réflexion quotidien pour évaluer la session.
Remarques supplémentaires	-
Autres missions	<p>Devoirs à la maison</p> <p>Le formateur demande aux participants de créer des cartes d'émotion pour jouer avec leurs familles ou leurs amis afin d'enrichir leur vocabulaire.</p>

Segment N°	Session 2 .8
Chapitre	Éducation de base/alphabétisation
Nom du segment	Transports et véhicules
Objectifs d'apprentissage	Aider les participants à apprendre les transports.
Durée	1 heure
Matériel	Polycopié 9 sur les compétences en matière d'alphabétisation
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le formateur distribue le document (Literacy Skill Handout 9) et enseigne le nom des transports et véhicules sur le document. Les participants sont invités à répéter après leur formateur. 2. Le formateur fait regarder aux participants la vidéo expliquant l'histoire des transports, que les participants peuvent trouver divertissante et instructive. https://www.youtube.com/watch?v=FaLCQo8NJFA 3. Le formateur termine la journée avec les cartes d'évaluation (Cette étape a été expliquée dans la partie méthodologie de formation ci-dessus). 4. Le formateur peut utiliser un journal de réflexion quotidien pour évaluer la session.
Remarques supplémentaires	-
Autres missions	Devoirs à la maison Le formateur peut demander aux participants d'utiliser n'importe quel moyen de transport ou véhicule qui a été enseigné pendant la leçon.

Segment N°	Session 2 .9
Chapitre	Éducation de base/alphabétisation
Nom du segment	Activités quotidiennes
Objectifs d'apprentissage	Enseigner aux participants les activités quotidiennes
Durée	1 heure
Matériel	Polycopié 10 sur les compétences en littératie
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le formateur distribue le document (Literacy Skills Handout 10) et enseigne les activités quotidiennes. 2. Les participants sont séparés par paire et expliquent leurs routines quotidiennes à tour de rôle. 3. Le formateur fait regarder aux participants une vidéo amusante sur la routine quotidienne "Mr. Bean-Daily Routines". https://www.youtube.com/watch?v=g0sftuC8mpk 4. Le formateur termine la journée avec les cartes d'évaluation (Cette étape a été expliquée dans la partie méthodologie de formation ci-dessus). 5. Le formateur peut utiliser un journal de réflexion quotidien pour évaluer la session.
Remarques supplémentaires	-
Autres missions	<p><u>Devoirs à la maison</u></p> <p>Les apprenants peuvent également faire cette activité par eux-mêmes.</p> <p>Les participants sont invités à écrire la routine quotidienne d'un membre de leur famille ou d'un ami afin d'engager d'avantage le dialogue avec les membres de leur famille et de les inclure dans leur processus d'apprentissage.</p>

Segment N°	Session 2 .10
Chapitre	Éducation de base/Compétences en numératie
Nom du segment	Le sens des nombres
Objectifs d'apprentissage	Aider les participants à comprendre le sens des nombres et à apprendre les chiffres de zéro à 100.
Durée	1 heure
Matériel	Polycopié 1 sur les compétences en numératie, Polycopié 2 sur les compétences en numératie, papiers et crayons.
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le formateur enseigne les chiffres de 0 à 100 à l'aide du document (Numeracy Skills Handout 1). 2. Les participants sont invités à répéter après le formateur, et ils écrivent de 0 à 100 sur leurs papiers. 3. Le formateur termine la journée par une réflexion et une évaluation sur le sujet. 4. Le formateur termine la journée avec les cartes d'évaluation (Cette étape a été expliquée dans la partie méthodologie de formation ci-dessus). 5. Le formateur peut utiliser un journal de réflexion quotidien pour évaluer la session.
Remarques supplémentaires	-
Autres missions	Devoirs à la maison Les participants classent les chiffres (sur le polycopié) du plus petit au plus grand.

Segment N°	Session 2 .11
Chapitre	Éducation de base/Compétences en numératie
Nom du segment	Symboles mathématiques
Objectifs d'apprentissage	Leur permettre de comprendre les symboles mathématiques et de calculer des nombres à deux chiffres.

Durée	1 heure
Matériel	-
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les participants remettent le polycopié comportant des symboles mathématiques tels que le signe moins, le signe plus, le signe de division, le signe de multiplication. 2. Le formateur remet aux participants les feuilles de travail (Document 4 sur les compétences en calcul) afin qu'ils puissent les appliquer facilement. 3. Les formateurs montrent quelques opérations arithmétiques simples comme la multiplication, division, addition et soustraction. 4. Le formateur termine la journée avec les cartes d'évaluation (Cette étape a été expliquée dans la partie méthodologie de formation ci-dessus). 5. Le formateur peut utiliser un journal de réflexion quotidien pour évaluer la session.
Remarques supplémentaires	-
Autres missions	Devoirs à la maison Les participants sont invités à effectuer 5 opérations arithmétiques : multiplication, division, addition et soustraction.

Segment N°	Session 2 .12
Chapitre	Éducation de base/Compétences en numératie
Nom du segment	Parler de l'argent
Objectifs d'apprentissage	Permettre aux participants de lire les montants dans la monnaie du pays et d'utiliser le langage de l'argent pour acheter les produits.
Durée	1 heure
Matériel	Objet pouvant être utilisé pour l'activité de jeu de rôle

Description	<p>Le formateur donne des informations sur la monnaie du pays d'accueil et montre sur le projecteur des billets et des pièces de monnaie disponibles sur le marché financier.</p> <p><u>Activité de jeu de rôle</u></p> <p>Les participants sont divisés par paires. L'un des binômes demande le prix de l'objet et un participant dit le prix. Participant 1 : Combien cela coûte-t-il ? Participant 2 : Cela coûte</p> <p>Le formateur peut ajouter d'autres phrases qui peuvent être utilisées par les participants dans leur vie quotidienne.</p>
Remarques supplémentaires	
Autres missions	<p>Devoirs à la maison</p> <p>Le formateur demande aux participants de demander le prix de 3 choses dans les magasins de leur quartier.</p>

Segment N°	Session 2 .13
Chapitre	Éducation de base/Compétences numériques
Nom du segment	Prise de rendez-vous en ligne
Objectifs d'apprentissage	Permettre aux participants de prendre rendez-vous avec les autorités locales, le médecin.
Durée	1 heure
Matériel	Projecteur, ordinateur

Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le formateur présente les sites Internet sur lesquels les participants peuvent prendre rendez-vous en ligne avec les autorités locales et les institutions publiques. Les participants recherchent ces liens à tour de rôle en compagnie du formateur. 2. Comme chaque pays a des paramètres différents pour la prise de rendez-vous en ligne avec les autorités locales et les institutions publiques, le formateur doit vérifier avant la leçon quelles organisations locales sont disponibles pour que les participants puissent prendre rendez-vous en ligne. 3. Le formateur termine la journée avec les cartes d'évaluation (Cette étape a été expliquée dans la partie méthodologie de formation ci-dessus). 4. Le formateur peut utiliser un journal de réflexion quotidien pour évaluer la session.
Remarques supplémentaires	
Autres missions	

Segment N°	Session 2 .14
Chapitre	Éducation de base/ compétences numériques
Nom du segment	Sensibilisation à la cyberintimidation
Objectifs d'apprentissage	Permettre aux participants de se protéger de la cyberintimidation et de trouver la véritable source des informations.
Durée	1 heure
Matériel	

Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le formateur demande aux participants de regarder la vidéo sur la cyberintimidation qui a été enregistrée par l'UNICEF. La vidéo permet aux participants de comprendre ce qu'est la cyberintimidation. 2. Le formateur donne une définition de la cyberintimidation, explique les comportements que l'on appelle cyberintimidation et donne des conseils aux participants pour se protéger de celle-ci. (Le formateur peut vérifier les notes sur les compétences numériques et simplifier les informations pour les participants). 3. Le formateur distribue aux participants ces deux vidéos pour les protéger de la cyberintimidation. L'un d'entre eux concerne les paramètres de confidentialité et de sécurité, car il s'agit du conseil de base pour prévenir la cyberintimidation. https://www.youtube.com/watch?v=baa9CFmOOig L'autre concerne la sécurité en ligne. https://www.youtube.com/watch?v=MB5VDIebMd8 Si possible, le formateur peut trouver des vidéos sur ces questions dans la langue du pays d'accueil et les faire regarder aux participants. 4. Le formateur termine la journée avec les cartes d'évaluation (Cette étape a été expliquée dans la partie méthodologie de formation ci-dessus). 5. Le formateur peut utiliser un journal de réflexion quotidien pour évaluer la session.
Remarques supplémentaires	
Autres missions	

Segment N°	Session 2 .15
Chapitre	Éducation de base/Compétences numériques
Nom du segment	Informations en ligne sur les services sociaux, les soins de santé, l'éducation, l'assistance juridique et le sport, et utilisation d'applications à cet effet.
Objectifs d'apprentissage	Permettre aux participants de trouver des informations en ligne sur les services sociaux, les soins de santé, l'éducation, l'assistance juridique et le sport.

Durée	1 heure
Matériel	Projecteur, ordinateur
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le formateur explique les services offerts par les prestataires dans le domaine social, de la santé, des soins, de l'éducation, du soutien juridique et du sport. 2. Il montre aux participants comment ils peuvent chercher sur Google les liens vers les services sociaux, la santé, les soins, l'éducation et le soutien. 3. Comme chaque pays a des paramètres différents en ce qui concerne les rendez-vous en ligne avec les autorités locales et les institutions publiques, le formateur doit vérifier quels sont ceux qui offrent des informations en ligne et quelles applications sont disponibles dans son pays. L'application qui sera présentée par le formateur doit être téléchargeable gratuitement et, si possible, pouvoir être utilisée hors ligne. 4. Le formateur présente l'application et donne des instructions sur la manière de la télécharger, de l'enregistrer, d'intégrer ses informations personnelles et de l'utiliser dans sa vie quotidienne. 5. Le formateur termine la journée avec les cartes d'évaluation (Cette étape a été expliquée dans la partie méthodologie de formation ci-dessus). 6. Le formateur peut utiliser un journal de réflexion quotidien pour évaluer la session.
Remarques supplémentaires	-
Autres missions	Le formateur peut demander aux participants de mettre leurs connaissances en pratique avec un prestataire de services de chaque domaine identifié : social, soins de santé, éducation, soutien juridique et sport.

Chapitre 3 :

Orientation professionnelle

L'orientation professionnelle est mise en œuvre par les mentors ayant le même parcours après avoir créé les tandems entre mentors et mentorés. Un conseiller d'orientation professionnelle peut également être impliqué dans le processus pour garantir une orientation professionnelle efficace.

Segment N°	Session 3 .1
Chapitre	Orientation professionnelle
Nom du segment	Création du CV Europass
Objectifs d'apprentissage	Permettre aux participants de se familiariser avec le CV Europass et de créer leur propre CV.
Durée	1 heure
Matériel	Ordinateur ou portable pour présenter le format CV Europass
Description	<p>Le mentor présente le CV Europass qui est l'un des formats de CV les plus connus en Europe.</p> <p>https://europa.eu/europass/en/create-europass-cv</p> <p>Le mentoré reçoit des informations sur les étapes de la création de son CV sur cette plateforme et est invité à créer son propre profil de CV après la session, lorsqu'il a accès à un ordinateur et à une connexion Internet.</p>
Remarques supplémentaires	Si la création d'un CV Europass est difficile pour les participants à ce niveau, le formateur peut seulement présenter les titres qui prennent place sur un CV et donner des informations sur la façon dont ils peuvent remplir un CV dans un format simple.
Autres missions	

Segment N°	Session 3.2
Chapitre	Orientation professionnelle
Nom du segment	Recherche d'annonces d'emploi
Objectifs d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> • Permettre aux participants d'apprendre à rechercher des annonces d'emploi • Aider les participants à se familiariser avec les besoins du marché du travail, les exigences des employeurs et le certificat d'équivalence.
Durée	1 heure
Matériel	Projecteur et ordinateur
Description	<p>Le mentor présente les possibilités d'emploi ouvertes aux jeunes migrants et réfugiés et donne des informations sur les besoins du marché du travail, les demandes dans la région locale et les équivalences de diplômes valables dans le pays.</p> <p>Le mentor présente 3 sites de recherche d'emploi qui sont populaires dans le pays. (Linkedin peut être présenté car il est bien connu dans de nombreux pays) https://www.linkedin.com</p> <p>Après la session, le mentoré est invité à rechercher sur l'une des plateformes 5 emplois qu'il souhaite intégrer en tenant compte des besoins du marché du travail, des demandes dans la région et de son parcours éducatif et professionnel.</p> <p>Lors de la réunion suivante avec le mentor, le mentoré partage son expérience de recherche d'emploi avec le mentor par le biais de questions.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A-t-il été facile d'utiliser le site de recherche d'emploi qu'il a choisi ? • Qu'est-ce qui l'a poussé à choisir ces emplois sur ce site ? • Utilisera-t-il ce site pour sa future recherche d'emploi ? <p>Le formateur termine la journée avec les cartes d'évaluation (Cette étape a été expliquée dans la partie méthodologie de formation ci-dessus).</p> <p>Le formateur peut utiliser un journal de réflexion quotidien pour évaluer la session.</p>
Remarques supplémentaires	

Autres missions	
-----------------	--

Segment N°	Session 3.3
Chapitre	Orientation professionnelle
Nom du segment	Simulation d'entretien (jeu de rôle)
Objectifs d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> • Permettre aux mentorés de comprendre les questions qui peuvent leur être adressées. • Aider les participants à réfléchir aux différentes situations et défis qu'ils sont susceptibles de rencontrer lors d'un entretien d'embauche. • Permettre aux stagiaires d'apprendre les conseils qu'ils doivent suivre pour réussir un entretien.
Durée	1 heure
Matériel	Projecteur, ordinateur
Description	<p>Le mentor demande au mentoré de participer à un jeu de rôle pour simuler un entretien d'embauche. Le mentor pose des questions au mentoré à l'aide d'un scénario qu'il met ensuite en scène.</p> <p>Le mentor partage les conseils que le mentoré doit suivre pendant la simulation.</p>

Remarques supplémentaires	<p>Le mentor peut choisir les questions pour la simulation d'entretien à partir de ce lien. https://www.indeed.com/career-advice/interviewing/top-interview-questions-and-answers</p> <p>Le mentor peut profiter du lien ci-dessous pour obtenir des conseils pour les entretiens. https://www.experis.com/en/insights/articles/2021/05/25/20-tips-for-great-job-interviews</p> <p>Si le mentoré a un niveau de compréhension lui permettant de suivre une conversation dans une vidéo, le mentor peut montrer les vidéos sur un bon et un mauvais exemple pour les entretiens d'embauche.</p> <p>Voici deux vidéos à ce sujet. https://www.youtube.com/watch?v=_3Rii8wfHYY https://www.youtube.com/watch?v=SieNfcIN274</p> <p>Le mentor peut rechercher des vidéos d'exemples sur les bons et mauvais entretiens d'embauche dans la langue du pays d'accueil pour les regarder pendant la session.</p> <p>Le formateur termine la journée avec les cartes d'évaluation (Cette étape a été expliquée dans la partie méthodologie de formation ci-dessus).</p> <p>Le formateur peut utiliser un journal de réflexion quotidien pour évaluer la session.</p>
Autres missions	

Segment N°	Session 3 .4
Chapitre	Orientation professionnelle
Nom du segment	Comprendre les compétences non techniques et les emplois
Objectifs d'apprentissage	Permettre au mentoré de comprendre les compétences non techniques qui sont nécessaires sur le lieu de travail.
Durée	1 heure

Matériel	Projecteur, ordinateur
Description	<p>Le mentor montre la vidéo sur les compétences non techniques qui sont essentielles pour l'employabilité https://www.youtube.com/watch?v=Tiy2LONr050.</p> <p>Si la vidéo est jugée difficile à comprendre par les participants, le mentor peut l'expliquer après qu'il se soit arrêté ou distribuer ce document.</p> <p>Le mentoré est invité à réfléchir à ses aptitudes et compétences qui facilitent son intégration sur le marché du travail. Le mentor met en relation les compétences du mentoré et les opportunités de carrière disponibles dans la région.</p>
Remarques supplémentaires	<p>Avant la session, il est suggéré au mentor de consulter le document Matching skills qui est publié par le CEDEFOP pour recevoir des informations au niveau national. https://www.cedefop.europa.eu/en/tools/matching-skills/country-fiches.</p> <p>En outre, des conseillers d'orientation professionnelle peuvent présenter les groupes professionnels dans la région locale et fournir des informations détaillées sur les possibilités d'emploi et faire correspondre les compétences et les possibilités, peuvent être invités à cette session.</p> <p>Pour sa recherche future, le mentoré est introduit au planificateur d'éducation qui est une plateforme faisant correspondre les opportunités de carrière et les compétences. http://www.educationplanner.org/students/career-planning/find-careers/careers-results.shtml?hands=I&solveProblems=I</p> <p>Cette activité est essentielle pour faire correspondre les compétences du mentoré et les opportunités du marché du travail, et elle doit être mise en œuvre avant l'activité de visite du lieu de travail.</p>
Autres missions	
Segment N°	Session 3 .5
Chapitre	Orientation professionnelle
Nom du segment	Visite du lieu de travail

Objectifs d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> • Permettre au stagiaire de découvrir l'entreprise, de rencontrer les employés et d'observer le travail en cours. • Comprendre les besoins en matière d'éducation et de formation pour accéder à des carrières sur le marché du travail.
Durée	1 heure
Matériel	
Description	<p>Le mentor organise une visite du lieu de travail du secteur dans lequel le mentoré souhaite faire carrière. Le mentoré est invité à réfléchir à ce qu'il veut apprendre et à formuler au moins trois questions sur le lieu de travail ou les carrières qu'il propose. Après la visite du lieu de travail, le mentor et le mentoré se réunissent sur une plateforme en ligne ou en face à face pour évaluer l'expérience du mentoré sur le lieu de travail. Le mentoré partage son expérience de l'activité sur le lieu de travail et ses sentiments sur la poursuite d'une carrière dans ce secteur.</p> <p>Le formateur termine la journée avec les cartes d'évaluation (Cette étape a été expliquée dans la partie méthodologie de formation ci-dessus).</p> <p>Le formateur peut utiliser un journal de réflexion quotidien pour évaluer la session.</p>
Remarques supplémentaires	<p>On peut demander aux mentorés de rechercher des informations sur le lieu de travail, le code² vestimentaire dans l'entreprise avant la visite du lieu de travail, et on peut également leur rappeler de demander aux personnes qu'ils rencontrent dans l'entreprise leurs cartes de visite pendant leur visite pour entrer en contact avec elles.</p>
Autres missions	

² <https://www.shrm.org/resourcesandtools/tools-and-samples/toolkits/pages/employeedressandappearance.aspx>

Chapitre 4 :

Inclusion sociale et activités de loisirs d'apprentissage mutuel incluant un groupe cible de jeunes migrants et réfugiés et de jeunes locaux pour favoriser la communication et promouvoir l'inclusion.

Segment N°	Session 4 .I
Chapitre	Inclusion sociale
Nom du segment	Création de cartes d'histoires
Objectifs d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none">• Permettre aux participants de raconter leur histoire et d'être entendus par les autres.• Promouvoir leur confiance en soi et leur permettre de sentir qu'ils ne sont pas seuls, ce qui peut favoriser leur inclusion sociale et leur sentiment d'appartenance.• Créer une interaction avec des cultures différentes et avoir l'occasion d'apprendre de nouvelles choses sur les pays d'origine des autres participants.• Permettre aux participants de reconnaître les similitudes et les différences entre les différentes cultures et de respecter la diversité.
Durée	1 heure
Matériel	Carton, Stylo, Matériel papier, magazines, images

Description	<p>La création de cartes d'histoires est conçue pour donner à chaque participant une chance de partager son histoire en tant que personne issue de l'immigration ou de l'asile.</p> <p>Les participants sont invités à créer deux cartes d'histoire à partir du matériel fourni.</p> <p>L'une d'entre elles est basée sur leurs expériences en tant que migrants ou réfugiés en utilisant le matériel fourni par le formateur.</p> <p>L'autre carte reflète leur vie dans le pays d'accueil ou les similitudes et les différences entre leur pays d'origine et le pays d'accueil en utilisant le matériel papier, magazines ou images.</p> <p>Si l'un des membres du groupe ne veut pas faire cette activité à cause de ses mauvais souvenirs ou de ses expériences négatives lors de la migration de son pays d'origine vers le pays d'accueil, le formateur peut leur demander de ne remplir que la deuxième carte, qui peut porter sur la nourriture ou les vêtements traditionnels de leur pays d'origine.</p> <p>Le formateur termine la journée avec les cartes d'évaluation (Cette étape a été expliquée dans la partie méthodologie de formation ci-dessus).</p> <p>Le formateur peut utiliser un journal de réflexion quotidien pour évaluer la session.</p>
Remarques supplémentaires	
Autres missions	

Segment N°	Session 4 .2
Chapitre	Inclusion sociale
Nom du segment	Explorer l'art au musée / activités de loisirs
Objectifs d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> • Donner une chance aux participants d'explorer la culture du pays d'accueil. • Pour leur permettre de découvrir les lieux qu'ils peuvent visiter pendant leur temps libre.
Durée	1 heure
Matériel	Projecteur, ordinateur, brochure

Description	Le formateur mentionne les événements et les activités auxquels les participants peuvent prendre part pendant leur temps libre. Le formateur apporte des brochures des centres d'information touristique pour les montrer aux participants et leur indiquer les sites Internet sur lesquels ils peuvent suivre les événements organisés dans la région.
Remarques supplémentaires	
Autres missions	<p><u>Devoirs à la maison</u></p> <p>Les participants sont invités à visiter un musée dans leur région et à trouver 5 œuvres d'art, à les photographier et à apprendre leur histoire en 45 minutes.</p> <p>Lors de la deuxième session, les participants montrent les images et racontent les histoires de ces 5 œuvres au groupe et au facilitateur. L'animateur peut leur demander de partager leur expérience avec ces questions.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avez-vous déjà visité un musée ? • Comment vous êtes-vous senti pendant votre visite ? • Pourquoi avez-vous choisi ce musée ? • Parmi ces cinq œuvres d'art, laquelle vous a plu le plus et pourquoi ? • Qu'avez-vous appris sur la culture de la région ? • Si ces questions sont difficiles pour les participants, le formateur peut simplifier les questions ou garder des questions faciles : • Avez-vous déjà visité un musée ? • Vous vous y êtes plu ? <p>Si cette visite ne peut être effectuée en raison des restrictions du Covid-19, le formateur peut indiquer l'adresse à laquelle les participants peuvent effectuer une visite virtuelle en ligne dans un musée de la région d'accueil.</p> <p>Le formateur termine la journée avec les cartes d'évaluation (Cette étape a été expliquée dans la partie méthodologie de formation ci-dessus).</p> <p>Le formateur peut utiliser un journal de réflexion quotidien pour évaluer la session.</p>
Segment N°	Session 4 .3
Chapitre	Inclusion sociale
Nom du segment	Compétences en communication/écoute active
Objectifs d'apprentissage	Permettre aux participants d'apprendre des techniques d'écoute active pour la communication et de les essayer avec d'autres personnes.

Durée	1 heure
Matériel	Polycopié 1 sur l'inclusion sociale
Description	<p>Le formateur distribue le polycopié (polycopié 1 sur l'inclusion sociale) sur les compétences d'écoute active et explique ce sujet à travers différents exemples.</p> <p>Pour enrichir le sujet, les participants sont invités à regarder cette vidéo en anglais: Active Listening.</p> <p>Le formateur peut trouver la vidéo sur les compétences d'écoute active dans la langue du pays hôte pour la montrer aux participants.</p> <p>Lorsque le formateur le dit, les participants choisissent un partenaire et discutent avec leur partenaire sur le sujet proposé ci-dessous pendant 20 minutes (10 minutes pour chaque personne).</p> <p>La personne 1 parle du sujet qu'elle a choisi.</p> <p>La personne 2 écoute son partenaire.</p> <p>Ils changent de rôle lorsque le formateur dit.</p> <p>Certains sujets sont suggérés, les participants choisissent le sujet, ils peuvent sauter un sujet s'ils ne sont pas à l'aise pour en parler.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hobbies • Repas préféré • Famille • Fête religieuse • Amitié <p>Le formateur termine la journée avec les cartes d'évaluation (Cette étape a été expliquée dans la partie méthodologie de formation ci-dessus).</p> <p>Le formateur peut utiliser un journal de réflexion quotidien pour évaluer la session.</p>
Remarques supplémentaires	
Autres missions	En guise de devoir, le formateur peut demander aux participants d'essayer ces techniques d'écoute active avec les membres de leur famille ou leurs amis.

3. RECOMMANDATION POUR LES FORMATEURS ET LES MENTORS

Il est important que le formateur et les mentors soient conscients de leurs rôles dans le processus d'apprentissage. Les mentors et les personnes guidées doivent établir le processus de tutorat comme une voie ouverte basée sur le respect des questions délicates et des valeurs personnelles. Ils doivent prêter attention à la façon dont les participants interagissent avec eux, réagissent aux nouveaux concepts et examinent leurs propres systèmes de valeurs. D'autant plus que le mentorat est mis en œuvre sous la forme d'une relation individuelle entre les mentors et les personnes guidées, ce qui est essentiel si les mentors veulent réussir dans leur rôle d'ami de confiance et de compagnon.

En outre, les formateurs et les mentors doivent adopter ces comportements pendant la formation des jeunes aux 3STEPS afin de surmonter les conflits qui peuvent survenir pendant la formation.

- Volonté d'aider l'apprenant/le mentoré à réussir ;
- Être conscient des besoins des apprenants et des mentorés ;
- Diffuser des informations en fonction des besoins des jeunes ;
- Disposer de différentes ressources et outils pouvant être appliqués aux différents styles d'apprentissage des participants ;
- Améliorer les compétences interpersonnelles ;
- Avoir des capacités d'écoute active et de communication ;
- Faites preuve d'empathie pour les participants ;
- Agir en tant que sources d'informations supplémentaires ;
- L'attention portée aux parents des participants et les activités de mobilisation des parents améliorent la communication et la compréhension mutuelle.

Les formateurs et les mentors peuvent trouver plus d'activités liées aux questions culturelles dans le WP3 et les adapter à leurs activités.

En outre, le formateur peut inviter des experts en rapport avec le sujet abordé pendant la leçon. Cette personne peut contribuer à créer un meilleur impact sur le processus d'apprentissage des participants.

Selon les besoins et le rythme d'apprentissage des participants, le formateur peut donner plus de temps pour finaliser la leçon et réviser le sujet en tenant compte des demandes et besoins des participants.

4. RÉFÉRENCES

- https://educationnorthwest.org/sites/default/files/resources/training_initial.pdf
- https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed_emp/---emp_ent/---coop/documents/instructionalmaterial/wcms_628558.pdf
- <http://www.educationplanner.org/students/career-planning/find-careers/careers-results.shtml?hands=1&solveProblems=1>
- <https://www.experis.com/en/insights/articles/2021/05/25/20-tips-for-great-job-interviews>
- <https://europa.eu/europass/en/create-europass-cv>
- <https://www.webwise.ie/uncategorized/critical-thinking-digital-world/>
- <https://www.stopbullying.gov/resources/laws>
- *Toutes les photos des documents ont été prises sur Freepik <https://www.freepik.com>.*

5. LIENS POUR UNE LECTURE PLUS APPROFONDIE

- <https://www.jobtestsuccess.com/role-play-interview/>
- https://www.mindtools.com/pages/article/newLDR_89.htm
- <https://en.unesco.org/themes/fostering-rights-inclusion/migration>
- <https://esthinktank.com/wp-content/uploads/2020/06/Digital-Skills-and-Refugees-Towards-a-European-Approach.pdf>



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

The 3STEPS project 'Fostering education and inclusion of disadvantaged refugee and migrant learners' (project number 612176-EPP-1-2019-1-AT-EPPKA3-IPI-SOC-IN) is an Erasmus+ Programme KA3 'Support for Policy Reform' started on 15 January 2020 and funded for three years by the European Commission - DG EACEA.

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Partners



Coordinator
Asociacion Caminos / Spain
www.asoccaminos.org



CESIE / Italy
cesie.org



ALDA / France
www.alda-europe.eu

symplexis

Symplexis / Greece
symplexis.eu



Mozaik / Turkey
www.mozaik.org.tr



3STEPS – Youth Curriculum © 2022 is licensed under CC BY-NC-ND 4.0.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>



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

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.