

Bv







**BOITE A OUTILS**

PROJET TRANSVERSAL - MIGRANTS

**POUR LES MIGRANTS**

**1.2 - Résolution de problèmes : la pensée créative**

PROJET TRANSVERSAL

POUR LES MIGRANTS

**2018-1-FR01-KA202-048007**



PROJET TRANSVERSAL - MIGRANTS

SOMMAIRE

|  |  |
| --- | --- |
| **INTRODUCTION** | 3 |
| **TERMES DE REFERENCE** | 5 |
| **Unité a) RESOLUTION DE PROBLEMES** | 6 |
| Étapes créatives de la résolution de problèmes | 11 |
| Décoller de la Terre  Image du théâtre  Perdu en mer  Reposer son esprit pour résoudre des problèmes  Le problème du charriot | 14  16  18  21  23 |

PROJET TRANSVERSAL - MIGRANTS

# 

# INTRODUCTION

Le Projet Transversal pour les migrants (No. 2018-1-FR01-KA202-048007) est financé par la Commission européenne, dans le cadre du programme Erasmus, Partenariats stratégiques pour l’enseignement et la formation professionnelle. Il a une durée de deux ans, de septembre 2018 à août 2020, et est porté par un consortium de sept organisations:

* ITG Conseil, France
* IASIS, Grèce
* Center for Social Innovation, Chypre
* Mindshift Talent Advisory, Portugal
* Business Foundation for Education, Bulgarie
* Solidaridad Sin Fronteras, Espagne
* Bahcesehir Universitesi Foundation, Turquie.

La boîte à outils des migrants est la troisième production intellectuelle (IO3) du projet et comprend un ensemble de conseils, de recommandations, de guides pratiques, de fiches d’information spécifiques. Cette production intellectuelle vise à aider directement les migrants à penser, à agir, à faire valoir leurs droits et, si nécessaire, à entreprendre des mesures correctives en réponse à des situations que l’inégalité a subies ou cachées (identification des freins et des solutions crédibles), et d’identifier et de développer leurs compétences transversales, en capitalisant sur leurs expériences ainsi que sur des cas et des exemples de réussite concrète.

PROJET TRANSVERSAL - MIGRANTS

# 

# TERMES DE REFERENCE

|  |  |
| --- | --- |
| **EQF** | Le Cadre européen de qualification (CEQ) est un outil de traduction qui aide à comprendre et à comparer les qualifications attribuées dans différents pays et par différents systèmes d’éducation et de formation, structurés en huit niveaux. |
|  |  |
| **Niveau EQF 5** | Les qualifications EQF de niveau 5 sont conçus pour améliorer les compétences des personnes déjà en emploi et leur fournir des compétences techniques, transversales et/ou de gestion avancées. |
|  |  |
| **Incitations** | Un encouragement à mettre l’apprentissage en pratique. |
|  |  |
| **Connaissance (niveau 5)** | Il s’agit d’une connaissance spécialisée, factuelle et théorique dans un domaine de travail ou d’étude et d’une prise de conscience des limites de cette connaissance. |
|  |  |
| **Résultats d’apprentissage** | Les résultats d’apprentissage sont des énoncés qui décrivent l’apprentissage important et essentiel à réaliser et qui peuvent être démontrés de façon fiable à la fin de la formation. Dans le FEQ, les résultats des apprentissages sont décrits en termes de connaissances, de compétences, de responsabilité et d’autonomie. |
|  |  |
| **Responsabilité et autonomie (niveau 5)** | Moyens d’exercer la gestion et la supervision dans des contextes de travail ou d’activités d’étude où il y a un changement imprévisible et de développer le rendement de soi et des autres. |
|  |  |
| **Compétences**  **(niveau 5)** | Représente une gamme complète de compétences cognitives et pratiques nécessaires pour développer des solutions créatives aux problèmes abstraits. |

PROJET TRANSVERSAL - MIGRANTS

# Unité a) RESOLUTION DE PROBLEMES



PROJET TRANSVERSAL - MIGRANTS

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétences transversales pour les migrants** | | | | |
| **Titre de l’unité : Résolution de problèmes**  **Titre de la sous-unité : la pensée analytique** | | | | |
| **CONNAISSANCE** | | **COMPETENCES** | | **RESPONSABILITES** |
| À la fin de l’unité, les apprenants seront capables de | | | | |
| K1. Comprendre comment la pensée analytique peut aider à comprendre un problème et trouver les moyens de sa résolution. | | S1. Identifier et déconstruire un problème à l’aide de méthodes analytiques. | | R1. Préparer des exercices et des activités de résolution de problèmes de façon autonome. |
| K2. | | S2. Définir une solution pour résoudre un problème. | | R2. Partager les connaissances et les compétences acquises avec des collègues et/ou des stagiaires. |
| **NIVEAU EOF** | |  | |  |
| 5 | |  | |  |
|  | | | | |
| **Nom de l’activité :** | RÉSOUDRE LE PROBLÈME - UN PLAN D’ACTION | | | |
| **Type d’activité :** | Atelier de groupe - Étude de cas | | | |
| **Référence :** | Projet de Social Enterprise Skills for Business Advisers (SESBA) : <http://sesbaproject.eu/en/> | | | |
| **Durée :** | 60 minutes | | | |
| **Nombre de participants:** | de 5 à 15 | | | |
| **Description de l’activité :**  **Étape 1: Définir le problème** : les participants choisissent un problème particulier lié à un problème social. Ensuite, ils doivent prêter attention aux facteurs suivants et déconstruire le problème comme suit :   * Concentrez-vous sur la fréquence à laquelle le problème se produit et sur la gravité de son impact sur les circonstances particulières qui l’impactent * Concentrez-vous sur le calendrier du problème * Pensez à la façon dont le participant réagit aux problèmes * Posez quelques questions clés pour aider à définir le problème.   **Étape 2 : Développer un plan en vue d’une solution** : Tout d’abord, il est important de faire du remue-méninge pour trouver des solutions : écouter les idées des participants, en discuter et s’appuyer sur elles.  Chaque participant est encouragé à identifier autant d’idées de solutions qu’il peut le penser. Toutes les idées sont discutées au sein du groupe, révisées, rejetées, élargies, etc. Les propositions qui résolvent le mieux le problème sont sélectionnées pour un examen plus approfondi. Ici, le formateur doit encourager et stimuler la pensée analytique des stagiaires pour proposer des problèmes et des solutions bien formés. Deuxièmement, on demande aux participants de créer un plan court pour continuer. Cela exige à la fois une réflexion analytique et créative pour le développement et l’identification des options, la fermeté de la décision et la clarté sur la façon de fournir une mise en œuvre efficace.  **Étape 3: Mettre en œuvre le plan** : les participants sont invités à écrire dans un document ou un carton le plan d’action avec les sections suivantes :   * Problème : * Exemple et effets du problème   + …   + … * Les solutions possibles au problème sont :   + …   + …   **Étape 4 : Évaluer les solutions** : les participants, avec le soutien du formateur, devront évaluer toutes les solutions possibles. Pour ce faire, il est important de recueillir autant d’informations que possible, de garder à l’esprit que la solution ne peut pas causer d’autres problèmes imprévus et qu’elle doit être réalisable. Le processus est le suivant : 1) Évaluer le problème; 2) Recueillir des informations; 3) Casser le problème en pièces; 4) Identifier des solutions; 5) choisir la meilleure solution; 6) Agir; 7) Examiner les résultats; et 8) Test et examen. | | | | |
|
|
|
|
|
| **Recommandations (pour les formateurs d’apprenants) :** | | | * Aider les stagiaires à considérer et à comparer les « avantages et les inconvénients » de chaque option : les sensibiliser aux décisions, aux conséquences, aux facteurs, etc. * La solution doit être bien expliquée et structurée par les stagiaires. | |
| **Annexe** |  | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétences transversales pour les migrants** | | | | | | | | | | | | | | |
| **Titre de l’unité : Résolution de problèmes Titre de la sous-unité : Pensée analytique** | | | | | | | | | | | | | | |
| **CONNAISSANCE** | | | | | **COMPETENCES** | | | | | | | **RESPONSABILITES** | | |
| À la fin de l’unité, les apprenants seront capables de | | | | | | | | | | | | | | |
| K1. Avoir des connaissances approfondies sur l’utilisation d’outils de pensée analytique pour résoudre les problèmes. | | | | | S1. Utiliser cet outil pour montrer aux stagiaires comment résoudre le problème à l’aide de méthodes structurées et en groupe. | | | | | | | R1. Effectuer cette activité dans n’importe quel environnement de formation professionnelle. | | |
| K2. Comprendre l’importance de la préparation d’outils bien définis | | | | |  | | | | | | | R2. Préparer des outils bien définis pour la résolution de problèmes adaptés aux besoins des apprenants. | | |
| **NIVEAU EQF** | | |  |  | | |  |  |  |  |  | |  |  |
| 5 |  | |  |  | | |  |  |  |  |  | |  |  |
|  | | | | | | | | | | | | | | |
| **Nom de l’activité :** | | CHECKLIST DE RESOLUTUION DES PROBLEMES | | | | | | | | | | | | |
| **Type d’activité :** | | Enquête auto-administrée/checklist | | | | | | | | | | | | |
| **Référence :** | | Le Manager Heureux : <https://the-happy-manager.com/articles/problem-solving-activity/> | | | | | | | | | | | | |
| **Durée :** | | 45 minutes | | | | | | | | | | | | |
| **Nombre de participants:** | | De 1 à 10 | | | | | | | | | | | | |
| **Description de l’activité :**  Cette liste de vérification des questions est une activité simple mais efficace de résolution de problèmes. Il est simple à utiliser et facile à adapter à n’importe quelle circonstance spécifique. L’utilisation d’un ensemble de questions structurées encourage une analyse large et approfondie de votre situation ou de votre problème.  Cet outil utilise une hiérarchie des questions : « Quoi » énonce largement la situation ou le problème et « pourquoi » est sans doute la question la plus puissante que vous pouvez poser. Demander « Pourquoi » vous oblige à considérer l’importance du problème et donc la nature de votre réponse. Ensuite, vous devriez utiliser "Comment", "Où", "Qui" et "Quand". Ces questions visent à la fois à approfondir et à élargir l’analyse. Lorsqu’ils sont combinés dans une liste de vérification des questions, ils deviennent à la fois un outil d’analyse et de résolution des problèmes, et la base d’un plan d’action.  La liste de contrôle suivante peut être affichée directement dans une diapositive ou dessinée sur un tableau blanc ou une feuille de *paperboard* :  Par la suite, décidez ce que vous avez l’intention de faire ensuite, sous réserve de ce qui est découvert dans l’analyse et la rétroaction. Terminez par des actions à accomplir, en résumé ou en préparation de toute réunion ultérieure. Assurez-vous qu’il s’agit de « SMART » : spécifique, mesurable, réalisable, pertinent, limité dans le temps. | | | | | | | | | | | | | | |
|
|
|
|
|
| **Recommandations (pour les formateurs des apprenants :** | | | | | | * Planifiez une ou plusieurs séances avec les participants afin de générer des idées sur le problème ou la situation. * En commençant par les questions « quoi », discutez de toutes les réponses et convenez d’une compréhension commune de la situation ou du problème. * Faites un tableau-résumé du feedback. * Répétez l’activité pour chacune des questions principales. Cela peut être plus facile en petits groupes ou en équipe, pour des situations plus complexes. | | | | | | | | |
| **Annexe** | | **-** | | | | | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétences transversales pour les migrants** | | | | | | | | | | | | | | |
| **Titre de l’unité : Résolution de problèmes Titre de la sous-unité : la Pensée créative** | | | | | | | | | | | | | | |
| **CONNAISSANCE** | **COMPETENCES** | | | | | | | | | **RESPONSABILITES** | | | | |
| À la fin de l’unité, les apprenants seront capables de | | | | | | | | | | | | | | |
| K1. Apprendre les étapes pour définir un problème | S1. Pratiquer les étapes du processus créatif de résolution de problèmes | | | | | | | | | R1. Appliquer des étapes créatives - de résolution de problèmes | | | | |
|  |  |  |  | |  | | | | |  | | | | |
| K2. Découvrir ce qu’est une résolution de problèmes créative |  |  | |  | |  | | | |  | | | | |  |  | |  |
| S2. travailler en collaboration et écouter les idées des autres | | | | | | | | | R2. Partager les connaissances et les compétences acquises avec vos collègues et/ou former | | | | |
|  |  |  | | | | |  |  | |  | |  |  | |  | | | | | |
|  | S3. Exprimer et expliquer des idées | | | | | | | | |  | | | | |  | | | | |
|  |  |  | |  | |  | | | |  | | | | |
|  |  | | | | | | | | |  | | | | |
| **NIVEAU EOF** |  | | | | | | | | |  | | | | |
| 5 |  | | | | | | | | |  | | | | |
|  |  |
| **Nom de l’activité :** | Étapes créatives de la résolution de problèmes | | | | | | | |  | |  | | |  |
| **Type d’activité :** | Activité pratique + | | | | | | | | | | | | | |
| **Référence :** | <https://www.humorthatworks.com/how-to/20-problem-solving-activities-to-improve-creativity/> | | | | | | | | | | | | | |
| **Durée :** | 50 - 60 minutes | | | | | | | | | | | | | |
| **Nombre de participants:** | Rien de spécifié. | | | | | | | | | | | | | |
| **Nom de l’activité :** | Sur la base des cinq étapes de résolution de problèmes (Définir le problème, Brainstormer, Décider une solution, Mettre en œuvre la solution et Evaluer les solutions), les formateurs conduisent des jeux et des activités dynamiques pour chaque phase de la résolution de problèmes. Pour des raisons de démonstration, ils utiliseront le même exemple pour chaque exercice. Les formateurs/s encourageront les participants à suggérer un problème auquel ils doivent faire face ou qu’ils peuvent plutôt en suggérer un. Par exemple : une mauvaise relation entre deux collègues de travail ou un désir de changer d’emploi.  Étape 1  Titre des journaux - Essayez d’écrire votre problème comme s’il s’agissait d’un titre dans un journal. Vous pouvez l’écrire comme si le problème existe toujours, ou comme si le problème a été résolu. Essayez les titres des tabloïds pour des idées encore plus créatives.  Étape 2 Idée la plus stupide en premier - Organisez un concours pour obtenir l’idée la plus stupide en premier. Formateur devrait encourager tout le monde à penser aux solutions les plus stupides possibles au problème. Après avoir une longue liste, revenir en arrière et voir celles qui ne sont peut-être pas si stupides et qui peuvent aider à résoudre le problème.  Étape 3  Essai d’idées - Lorsque vous ne pouvez pas vous entendre sur la solution à choisir, demandez aux partisans de chaque idée de les représenter devant un « tribunal ». Passez en revue les plaidoiries préliminaires, appelez des témoins et permettez les déclarations finales. Demandez aux “jurés” de choisir le gagnant.  Étape 4  Réfléchir par la fin - Pour créer votre plan, commencez par la fin à l’esprit et travaillez à l’envers. Établir les points clés et les dates dans l’ordre inverse, en commençant par la fin (évaluation du projet) et se terminant aujourd’hui.  Étape 5  Mots issus de la rue - Mener des entrevues de type « mots issus de la rue » avec les membres de votre équipe, en leur demandant ce qu’ils pensaient de tout le processus de résolution de problèmes créatifs. Conclusion - temps du cercle : le formateur demandera aux participants : Etes-vous d’accord avec le résultat final du travail d’équipe ? Considérez-vous que votre solution est créative? Avez-vous appris les étapes de la résolution de problèmes créatifs? Pensez-vous que vous serez en mesure d’appliquer les étapes de votre vie quotidienne? | | | | | | | | | | | | | |
| **Nombre de participants :** |  | | | | | | | | | | | | | |
| **Description de l’activité :**  **Recommendations (pour les formateurs des apprenants) :**  **Annexe** | Sur la base des cinq étapes de résolution de problèmes (Définir le problème, Brainstormer des idées, Décider d’une solution, Mettre en œuvre la solution et évaluer les solutions), les formateurs feront des jeux et des activités dynamiques pour chaque phase de la résolution de problèmes. Pour des raisons de démonstration, ils utiliseront le même exemple pour chaque exercice.  Les formateurs/s encourageront les participants à suggérer un problème auquel ils doivent faire face ou qu’ils peuvent plutôt en suggérer un. Par exemple : Mauvaise relation entre deux collègues de travail ou désir de changer d’emploi.   Étape 1  Titre des journaux - Essayez d’écrire votre problème comme s’il s’agissait d’un titre dans un journal. Vous pouvez l’écrire comme si le problème existe toujours, ou comme si le problème a été résolu. Essayez les titres des tabloïds pour des idées encore plus créatives.  Étape 2 Idée la plus stupide en premier - Organisez un concours pour obtenir l’idée la plus stupide en premier. Formateur devrait encourager tout le monde à penser aux solutions les plus stupides possibles au problème. Après avoir une longue liste, revenir en arrière et voir celles qui ne sont peut-être pas si stupides et qui peuvent aider à résoudre le problème.  Étape 3  Essai d’idées - Lorsque vous ne pouvez pas vous entendre sur la solution à choisir, demandez aux partisans de chaque idée de les représenter devant un « tribunal ». Passez en revue les plaidoiries préliminaires, appelez des témoins et permettez les déclarations finales. Demandez aux “jurés” de choisir le gagnant.  Étape 4  Réfléchir par la fin - Pour créer votre plan, commencez par la fin à l’esprit et travaillez à l’envers. Établir les points clés et les dates dans l’ordre inverse, en commençant par la fin (évaluation du projet) et se terminant aujourd’hui.  Étape 5  Mots issus de la rue - Mener des entrevues de type « mots issus de la rue » avec les membres de votre équipe, en leur demandant ce qu’ils pensaient de tout le processus de résolution de problèmes créatifs. Conclusion - temps du cercle : le formateur demandera aux participants : Etes-vous d’accord avec le résultat final du travail d’équipe ? Considérez-vous que votre solution est créative? Avez-vous appris les étapes de la résolution de problèmes créatifs? Pensez-vous que vous serez en mesure d’appliquer les étapes de votre vie quotidienne? | | | | | | | | | | | | | |
|
|
|
|
|  | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétences transversales pour les migrants** | | | | | | | | | | |
| **Titre de l’unité : Résolution de problèmes Titre de la sous-unité : Pensée analytique** | | | | | | | | | | |
| **CONNAISSANCE** | | | **COMPETENCES** | | | | | **RESPONSABILITES** | | |
| À la fin de l’unité, les apprenants seront capables de | | | | | | | | | | |
| K1. Fixer des priorités | | | S1. Analyser des informations. | | | | | R1. Considérer les causes, les conséquences et les solutions d’un problème. | | |
|  |  |  |  | | | | |
| K2. Réfléchir sur des solutions  K3. Choisir des solutions | | | S2. Comparer des solutions. | | | | |  |  |  |
| S3. Concevoir un plan d’action. | | | | | R2. Prendre des décisions individuellement et en groupe. | | |
|  | | | S4. Echanger sur des solutions à un problème. | | | | |  | | |
|  | | |  | | | | |  | | |
|  | | |  | | | | |  | | |
| **NIVEAU EQF** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | | | | | | | | | | |
| **Nom de l’activité :** | | Décoller de la Terre | | | | | | | | |
| **Type d’activité :** | | Scenario. Performance technique | | | | | | | | |
| **Référence :** | | www.chakarov.com | | | | | | | | |
| **Durée :** | | 20 minutes | | | | | | | | |
| **Nombre de participants:** | | 3 -5 participants | | | | | | | | |
| Description de l’activité : L’objectif de l’activité est d’examiner les questions liées à la pensée analytique et d’illustrer l’importance d’avoir un cadre dans lequel les problèmes peuvent être examinés et résolus.  C’est le 23ème siècle et vous êtes poursuivi par une escouade d’Androïdes de la Fédération contre l’expressionnisme, l’individualité et le non-conformisme pour votre participation active à l’hédonisme gratuit. Vous avez donc décidé de quitter cette planète dans votre espace-mobile et la tête pour la galaxie Octagon. On dit que cette galaxie contient des planètes avec des communautés et des formes de vie qui ressemblent à celles trouvées sur terre à la fin du 20e siècle. Vous avez décidé de réunir un certain nombre de personnes partageant les mêmes idées et qui sont prêtes à entreprendre ce voyage, ainsi que des ressources clés dont vous aurez besoin.  Toutefois, les questions auxquelles il faut répondre sont :   * Qui emmenez-vous avec vous et pourquoi ? * De quelles ressources aurez-vous besoin? * Comment y arriverez-vous ? * Comment survivrez-vous ? | | | | | | | | | | |
|
|
|
|
|
|
| **Recommandations (pour les formateurs des apprenants) :** | | Encourager les participants à expliquer leurs réponses et à fournir les avantages et les inconvénients de leurs choix pour provoquer la discussion. | | | | | | | | |
| **Annexe** | |  | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétences transversales pour les migrants** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Titre de l’unité : Résolution de problèmes Titre de la sous-unité : Pensée créative** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **CONNAISSANCE** | | | | **COMPETENCES** | | | | | | | | | **RESPONSABILITES** | | | | |
| À la fin de l’unité, les apprenants seront capables de | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| K1. Apprendre à décrire un problème de façon créative | | | | S1. Identifier et déconstruire un problème à l’aide de l’expression corporelle | | | | | | | | | R1. Considérer les causes, les conséquences et les solutions d’un problème | | | | |
|  |  | |  |  | | | | | | | | |  | | | | |
| K2. Comprendre quelles situations affectent collectivement les personnes/groupes sociaux | | | |  |  | |  | |  | |  | |  |  | |  | |
| S.2 Exprimer des idées verbalement | | | | | | | | | R2. Etre autonome en réaction à des situations injustes | | | | |
|  |  | |  |  | |  | |  | |  | |  |  | | | | |
| K3. Définir une voie collective pour résoudre un problème | | | | S3. Travailler en équipe | | | | | | | | |  |  | |  | |
|  | | | | | | | | | R3. Prendre des décisions. | | | | |
|  | | | |  | | | | | | | | |  | | | | |
|  | | | |  | | | | | | | | |  | | | | |
|  | | | |  | | | | | | | | |  | | | | |
| **NIVEAU EOF** |  | |  |  | |  | |  | |  | |  |  | |  | |  |
| 5 |  | |  |  | |  | |  | |  | |  |  | |  | |  |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Nom de l’activité :** | | Théatre de l’image | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Type d’activité :** | | Forum de théatre, scénario. Performance technique | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Référence :** | | <https://dramaresource.com/image-theatre/> | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Durée :** | | 70-90 minutes | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Nombre de participants:** | | 10 - 15 personnes | | | | | | | | | | | | | | | |
| Description ode l’activité : le théâtre de l’image est une technique de performance basée sur un thème révélateur d’une situation d’oppression ou de problème qui concerne le groupe (migrants : par exemple, difficulté à trouver un emploi), choisi par lui à l’unanimité. Les participants apprendront à représenter de façon créative une situation d’oppression et proposeront des changements dans la réalité sociale de la manière la plus efficace possible.  1. Un participant racontera une expérience difficile d’oppression (discrimination, difficulté à trouver un emploi... etc)) et il agira en tant que sculpteur des autres participants pour représenter cette situation d’oppression. C’est-à-dire qu’il doit utiliser le corps des autres et les modéliser précisément pour sculpter un ensemble de statues liées les unes aux autres dans une image fixe (même si cela suppose le mouvement), de sorte que s/il rend visible à toute l’image réelle de la situation choisie et, ce, sans donner aucune indication verbale qui chevauche le langage visuel.  2. Le sculpteur dirige chacun des mouvements des statues afin de construire une image figée, sans mouvement comme s’il s’agissait d’une frise sculpturale. Les gens qui agissent comme des statues ne devraient pas être choisis pour leur rôle dans leur vie quotidienne, car ils ne représentent rien d’autre qu’eux-mêmes. Cette première représentation individuelle offre une vision psychologique (individuelle) de l’oppression.  3. Lorsque le groupe sculptural sera terminé, les participants débattront de la représentation du problème : « Etes-vous d’accord avec la représentation du problème ? Dans un premier temps, chacun exprime son opinion verbalement par rapport à cette première figure qui représente la situation d’oppression. Ensuite, en silence, chaque participant peut modifier partiellement ou complètement les statues jusqu’à ce que le groupe sculptural soit accepté par tous, de sorte qu’il représente l’image collective sur le sujet traité. Cette représentation de groupe offre une vision sociale de l’oppression et c’est un travail collectif.  4. Analyser les causes du conflit. L’image doit montrer les deux pôles du conflit afin que les participants puissent bien comprendre ce qu’est l’origine, afin de proposer des solutions alternatives.  5. Le premier sculpteur réalise alors un autre ensemble de statues, qui offrent sa solution idéale au problème, qui révèle donc l’image idéale. La phase de dynamisation montrera comment il est possible de passer de l’image collective réelle (oppressive) à l’image idéale. Chaque participant a la possibilité de proposer son image de transition, l’important est de faire la démonstration sur les statues sans utiliser d’indications verbales, puis d’analyser la faisabilité du changement. | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|
|
|
|
|
|
| **Recommandations (pour les formateurs des apprenants)** | | | | | Assurez-vous qu’il est possible pour le formateur d’appuyer certains participants au sujet des questions émotionnelles qui peuvent sembler liées à la situation d’oppression représentée. | | | | | | | | | | | | |
| **Annexe** | |  | | | | | | | | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétences transversales pour les migrants** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Titre de l’unité : Résolution de problèmes Titre de la sous-unité : Pensée créative** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **CONNAISSANCE** | | | | **COMPETENCES** | | | | | | | | **RESPONSABILITES** | | | | | |
| À la fin de l’unité, les apprenants seront capables de | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| K1. Apprendre à organiser les priorités | | | | S1. Analyser des informations. | | | | | | | | R1. Considérer les causes, les conséquences et les solutions d’un problème. | | | | | |
|  |  | |  |  | | | | | | | |  | | | | | |
| K2. Comprendre quelles situations affectent collectivement les personnes/groupes sociaux | | | |  |  | |  | |  | |  |  | |  | |  | |
| S2 Exprimer des idées oralement. | | | | | | | | R2. Négocier et coopérer avec les autres. | | | | | |
|  |  | |  |  | |  | |  | |  |  |  |  | | | | |
| K3. Définir une voie pour résoudre un problème | | | | S3. Travailler en équipe. | | | | | | | |  | |  | |  | |
|  | | | | | | | | R3. Prendre des décisions individuellement et en groupe. | | | | | |
|  | | | |  | | | | | | | |  | | | | | |
|  | | | |  | | | | | | | |  | | | | | |
|  | | | |  | | | | | | | |  | | | | | |
| **NIVEAU EOF** |  | |  |  | |  | |  | |  |  |  | | |  | |  |
| 5 |  | |  |  | |  | |  | |  |  |  | | |  | |  |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Nom de l’activité :** | | **Perdu en mer** | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Type d’activité :** | | Scénario. Performance technique | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Référence :** | | <https://www.mindtools.com/pages/article/team-building-problem-solving.htm> | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Durée :** | | 25-40 minutes | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Nombre de participants:** | | 5 par groupe (au moins 2 groupes) | | | | | | | | | | | | | | | |
| Dans cette activité, les participants doivent prétendre qu’ils ont fait naufrage et sont coincés dans un bateau de sauvetage. Chaque équipe dispose d’une boîte de matchs, ainsi que de l’objet suivants :   * Un moustiquaire * Une boîte d’essence * Un récipient d’eau * Un miroir à raser * Un sextant * Des rations d’urgence * Une carte de mer * Un siège flottant ou un coussin * Une corde * Quelques barres de chocolat * Une feuille imperméable à l’eau * Une canne à pêche * Un répulsif de requin * Une bouteille de rhum * Une radio VHF   Les participants doivent s’entendre sur les éléments les plus importants pour leur survie et les mettre en ordre. Pour ce faire :   1. Chaque participant passera 10 minutes à lui seul pour classer les éléments par ordre d’importance, en utilisant la feuille de classement perdue en mer (chaque participant en aura un, voir ci-dessous). 2. Chaque équipe disposera de 10 minutes supplémentaires pour s’entretenir et décider de son classement de groupe. Une fois convenus, ils doivent les inscrire dans la troisième colonne de leurs feuilles. 3. Chaque groupe compare ses classements individuels avec ceux de leur classement collectif, et se demande pourquoi les scores diffèrent. Quelqu’un a-t-il changé d’avis au sujet de son propre classement au cours des discussions d’équipe? Dans quelle mesure les gens ont-ils été influencés par la conversation de groupe? 4. Ensuite, chacun a lu l’ordre "correct", rassemblé par les experts de la Garde côtière américaine (du plus au moins) :    * Miroir pour se raser. (Un de vos outils les plus puissants, parce que vous pouvez l’utiliser pour signaler votre position en réfléchissant le soleil.)    * Canette d’essence. (Encore une fois, potentiellement vital pour la signalisation que l’essence flotte sur l’eau et peut être allumé par vos allumettes.)    * Récipient d’eau. (Essentiel pour la collecte de l’eau pour restaurer vos fluides perdus.)    * Des rations d’urgence. (Valable pour l’apport alimentaire de base.)    * Feuille en plastique. (Pourrait être utilisé pour l’abri, ou pour recueillir l’eau de pluie.)    * Des barres de chocolat. (Un approvisionnement alimentaire pratique.)    * Canne à pêche. (Potentiellement utile, mais il n’y a aucune garantie que vous êtes en mesure d’attraper des poissons. Pourrait aussi fesibly doubler comme un poteau de tente.)    * Corde. (Pour lier l’équipement ensemble, mais pas nécessairement vital pour la survie.)    * Siège ou coussin flottant. (Utile comme sauveteur.)    * Répulsif pour requins. (Potentiellement important lorsqu’il est dans l’eau.)    * Bouteille de rhum. (Pourrait être utile comme un antiseptique pour le traitement des blessures, mais ne vous déshydrater si vous le buvez.)    * Radio. (Les chances sont que vous êtes hors de portée de tout signal, de toute façon.)    * Carte de mer. (Sans valeur sans équipement de navigation.)    * Moustiquaire. (En supposant que vous avez fait naufrage dans l’Atlantique, où il n’y a pas de moustiques, c’est à peu près inutile.)    * Sextant. (Impraticable sans tables pertinentes ou chronomètre.)  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **Item** | **Étape 1** | **Étape 2** | **Étape 3** | **Etape 4** | **Etape 5** | | **Votre classement individuel** | **Votre classement de groupe** | **Classement de la Garde côte** | **Différence entre l’étape 1 et 3** | **Différence entre l’étape 2 et 3** | | **Un moustiquaire** |  |  |  |  |  | | **Une canette d’essence** |  |  |  |  |  | | **Un récipient d’eau** |  |  |  |  |  | | **Un miroir de rasage** |  |  |  |  |  | | **Un sextant** |  |  |  |  |  | | **Rations de secours** |  |  |  |  |  | | **Une carte de mer** |  |  |  |  |  | | **Un siège ou un coussin flottant** |  |  |  |  |  | | **Une corde** |  |  |  |  |  | | **Quelques barres de chocolat** |  |  |  |  |  | | **Une feuille imperméable à l’eau** |  |  |  |  |  | | **Une canne à pêche** |  |  |  |  |  | | **Répulsif de requin** |  |  |  |  |  | | **Une bouteille de rhum** |  |  |  |  |  | | **Une radio VHF** |  |  |  |  |  | |  |  |  | **Totaux** | **Votre Score** | **Score de l’équipe** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|
|
|
|
|
|
| **Recommandations (pour les formateurs des apprenants) :** | | | | | Une fois que tout le monde a terminé l’exercice, invitez vos équipes à évaluer le processus afin de tirer leurs expériences. Par exemple, demandez-leur quelles étaient les principales différences entre les classements individuels, d’équipe et officiels, et pourquoi. Cela provoquera une discussion sur la façon dont les équipes arrivent à des décisions, ce qui incitera les gens à réfléchir aux compétences qu’ils doivent utiliser dans les exercices futurs de résolution de problèmes. | | | | | | | | | | | | |
| **Annexe** | |  | | | | | | | | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétences transversales pour les migrants** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Titre de l’unité : Résolution de problèmes Titre de la sous-unité : Pensée créative** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **CONNAISSANCE** | | | **COMPETENCES** | | | | | | | | **RESPONSABILITES** | | | | | | |
| À la fin de l’unité, les apprenants seront capables de | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| K1. Réfléchir à la façon de résoudre un problème | | | S1. Utiliser le concept de pensée créative | | | | | | | | R1. Promouvoir une approche d’auto-apprentissage pour résoudre un problème | | | | | | |
|  |  |  |  | | | | | | | |  | | | | | | |
| K2. Sélectionnez les meilleures options pour résoudre le problème | | |  |  | |  | |  |  | |  | | | |  |  | |
| S2. Identifier les idées créatives des autres. | | | | | | | | R2. Faire face aux problèmes actuels qui s’affectent soi-même. | | | | | | |
|  |  |  |  | |  | |  | | |  |  |  |  | | | | |
|  | | | S3. Explorez d’autres façons de résoudre un problème | | | | | | | |  | | | |  |  | |
|  | | | | | | | |  | | | | | | |
|  | | |  | | | | | | | |  | | | | | | |
|  | | |  | | | | | | | |  | | | | | | |
|  | | |  | | | | | | | |  | | | | | | |
| **NIVEAU EOF** | | |  | |  | |  | | |  | |  |  |  | | |  |
| 5 |  |  |  | |  | |  | | |  | |  |  |  | | |  |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Nom de l’activité :** | | **Repos de votre esprit pour la résolution de problèmes** | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Type d’activité :** | | Auto-apprentissage. Auto-évaluation | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Référence :** | | <https://www.skillsconverged.com/FreeTrainingMaterials/tabid/258/articleType/ArticleView/articleId/1178/categoryId/116/Boost-Creativity-Using-the-6-Step-Problem-Solving-Technique.aspx> | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Durée :** | | 60 minutes (dans des jours différents) | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Nombre de participants:** | | 1-5 | | | | | | | | | | | | | | | |
| L’idée de reposer le cerveau est de réduire au silence votre pensée consciente afin de libérer la puissance de votre pensée inconsciente pour résoudre un problème d’une manière créative. Ci-dessous il y a une technique de résolution de *problèmes en 6 étapes* décrit ici pour renforcer la pensée créative d’une personne. Il est conçu pour aider nos esprits à travailler à la performance maximale.  Les participants réfléchiront à un problème social : chômage, préjugés, préjugés, problèmes d’inclusion, etc.   1. **Privilégier sa Pensée**   Travaillez intensément sur le problème. Rassemblez et traitez autant de données que vous le pouvez, c’est-à-dire à partir de livres, d’articles, de vidéos. Esquisser et visualiser le problème peut aider beaucoup.   1. **Se libérer et exposer**   Libérez-vous de l’effort de pensée en faisant quelque chose de complètement différent, en nourrissant votre esprit avec un ensemble diversifié d’idées pas nécessairement liées à ce que vous enquêtiez, c’est-à-dire visiter un musée, naviguer sur le web pour tout autre sujet, regarder une vidéo, etc.  Cette étape devrait être une activité légère. Vous n’êtes pas après avoir trouvé une solution à un problème spécifique en ce moment. Laissez votre esprit vagabonder et créez des associations par lui-même.   1. **Changer la perspective d’une personne**   Revenez au problème et réfléchissez-y à nouveau et intégrez toutes les nouvelles idées que vous avez faites dans vos notes. Cela agit comme un échauffement pour cette étape. Changez votre point de vue à une autre personne et voyez comment cette personne aurait abordé le problème, par exemple : un politicien, un ami, votre père/mère, un modèle (mort ou vivant).   1. **Jouer**   Après avoir travaillé sur le problème, prendre une pause de 15 minutes. Regarder ou lire quelque chose de drôle, mais ne tombez pas dans la procrastination, il est très important de continuer à travailler sur le problème après.   1. **Changer de perspective à travers différents domaines**   Pensez à un autre champ pour créer une association entre deux champs. Pour ce faire, appliquez la règle du «c’est comme»; "A, c’est comme B". Pensez à la façon dont le problème est résolu dans le deuxième domaine et comment vous pouvez l’appliquer à votre propre domaine.  Les deux domaines doivent être équivalents afin que la déclaration est-like est logique et peut conduire à de nouvelles associations.  Exemples :   * « Prévenir tout acte de *discrimination, c’est comme* si un titulaire d’une maison souscrivait une assurance habitation". * « Concevoir une *chaussure, c’est comme* concevoir un matelas.”   Cela vous aidera à comparer votre problème avec d’autres façons de résoudre un autre problème.   1. **Exercer votre Cerveau**   Une fois que vous avez résolu votre problème, n’attendez pas jusqu’à ce qu’un autre problème se pose avant d’exercer vos compétences de créativité à nouveau. Continuez à générer des idées, à propos de n’importe quoi, pour exercer votre créativité et vos compétences en résolution de problèmes. | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|
|
|
|
|
|
| **Recommandations (pour les formateurs d’apprenants) :** | | | | L’objectif est de rester mentalement en forme. Comme un muscle, la créativité s’améliore en l’exerçant. Encourager les participants à se transformer en « machine à idées » en s’engageant constamment dans la pensée créative. | | | | | | | | | | | | | |
| **Annexe** | |  | | | | | | | | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétences transversales pour les migrants** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Titre de l’unité : Résolution de problèmes Titre de la sous-unité : Pensée créative** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **CONNAISSANCE** | | | | **COMPETENCES** | | | | | | | | | **RESPONSABILITES** | | | | |
| À la fin de l’unité, les apprenants seront capables de | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| K1. Sélectionner les options | | | | S1. Analyser des informations. | | | | | | | | | R1. Décider d’une solution d’un problème | | | | |
|  |  | |  |  | | | | | | | | |  | | | | |
| K2. Établir des priorités | | | |  |  | |  | |  | |  | |  |  | |  | |
| S2 Exprimer des idées verbalement | | | | | | | | | R2. Prendre des décisions individuellement et en groupe. | | | | |
|  |  | |  |  | |  | |  | |  | |  |  | | | | |
|  | | | | S3. Comparer les choix | | | | | | | | |  |  | |  | |
|  | | | | | | | | |  | | | | |
|  | | | |  | | | | | | | | |  | | | | |
|  | | | |  | | | | | | | | |  | | | | |
|  | | | |  | | | | | | | | |  | | | | |
| **NIVEAU EOF** | | |  |  | |  | |  | |  | |  |  | |  | |  |
| 5 |  | |  |  | |  | |  | |  | |  |  | |  | |  |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Nom de l’activité :** | | **Le problème du chariot** | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Type d’activité :** | | Scénario. Performance technique | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Référence :** | | <https://www.wabisabilearning.com/blog/critical-thinking-exercises-blow-students-minds> | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Durée :** | | 20 minutes | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Nombre de participants:** | | 3 -5 participants | | | | | | | | | | | | | | | |
| Description de l’activité: Il est présenté un dilemme éthique et moral qui implique des codes éthiques. Les participants doivent faire leurs choix. Lorsqu’ils travaillent en groupe, les participants peuvent discuter et expliquer leurs choix.  **Situation 1**: Il y a un chariot qui descend les voies et devant, il y a cinq personnes attachées aux voies qui sont incapables de se déplacer. Le chariot continuera à venir et tuera les cinq personnes. Il n’y a rien que vous puissiez faire pour sauver les cinq personnes, sauf qu’il y a un levier.  Si vous tirez sur le levier, le train sera dirigé vers une autre voie, qui n’a qu’une seule personne attachée à elle. Vous avez deux choix :   1. Ne rien faire et les cinq personnes mourront 2. Tirez sur le levier et sauvez les cinq personnes, mais laissez une personne mourir.   Analyser la situation.  Quelle solution choisiriez-vous et pourquoi?  Considérez cette situation similaire :  **Situation 2 :** Il y a un chariot qui descend les voies et qui l’avant, il y a cinq personnes attachées aux voies qui sont incapables de se déplacer. Le chariot continuera à venir et tuera les cinq personnes. Cependant, dans cette situation, vous êtes debout sur un pont au-dessus des voies ferrées et vous pouvez voir le train à venir.  Il y a un homme debout à côté de vous, qui est si énorme et lourd que s’il se place devant le train venant en sens inverse, il va le frapper et le tuer, mais le train s’arrêtera. Donc vous avez deux choix   1. Ne faites rien et les cinq personnes mourront. 2. Poussez le grand gars sur le pont. Il sera tué, mais arrêtera le chariot et sauvera les cinq personnes.   Analyser la situation.  Quelle solution choisiriez-vous et pourquoi?  Voyez-vous des similitudes avec le dilemme avant? Comparer les choix. | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|
|
|
|
|
|
| **Recommandations (pour les formateurs d’apprenants) :** | | | | | Encouragez les participants à expliquer leurs choix et à provoquer la discussion.  Inviter les participants à réfléchir sur leurs compétences analytiques. | | | | | | | | | | | | |
| **Annexe** | |  | | | | | | | | | | | | | | | |

PROJET TRANSVERSAL - MIGRANTS

Le Projet Transversal pour les migrants, 2018-1-FR01-KA202-048007, a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Le contenu de la boîte à outils des migrants ne reflète que le point de vue de l’auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui peut être faite des informations contenues dans ce document.

TRANSVERSAL PROJECT - MIGRANTS

Le Projet Transversal pour les migrants, 2018-1-FR01-KA202-048007, a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Le contenu de la boîte à outils des migrants ne reflète que le point de vue de l’auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui peut être faite des informations contenues dans ce document.

TRANSVERSAL PROJECT - MIGRANTS