



SKILLS#EU

Learning Mobility - Opening European Minds

MODULE 3

COMMUNICATION INTERCULTURELLE

DÉCOUVREZ PLUS QU'UN PAYS,

DÉCOUVREZ L'EUROPE!

WWW.YOURSKILLS.EU



SKILLS#EU



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

Skills#EU Module: Communication Interculturelle

1. Introduction

Ce document représente un des quatre principaux produits du projet Skills # EU. L'objectif global du projet est d'ajouter des éléments d'éducation civique à l'expérience de mobilité ERASMUS + des étudiants de la FEP. Cela est d'abord nécessaire pour compenser le manque général d'éducation civique et citoyenne dans la formation professionnelle; et deuxièmement, fournir aux étudiants en mobilité ERASMUS + VET des connaissances et des compétences spécifiques lorsqu'ils vont à l'étranger pour un séjour professionnel dans un autre pays européen. Les deux sont désespérément absents: l'éducation civique n'existe pratiquement pas dans l'enseignement de la FEP, aucun système éducatif européen; et même si les étudiants de l'EPF décident de participer à une expérience de mobilité ERASMUS +, ils ne sont pas du tout préparés en termes de démocratie européenne, de droits de citoyenneté, de politique européenne ou de communication européenne interculturelle. La connaissance de ces questions est très importante pour que les étudiants puissent profiter des opportunités d'un marché du travail européen et devenir des membres responsables de nos sociétés démocratiques.

Les résultats du projet décrivent et illustrent trois approches différentes de l'éducation civique et de la communication interculturelle. Ils sont représentés dans les trois modules du programme Skills # EU Curriculum. Le programme est conçu comme une ligne directrice pratique pour les enseignants et les multiplicateurs qui dispensent des cours de préparation, d'accompagnement ou de suivi aux étudiants en mobilité professionnelle dans leur pays d'origine et dans le pays d'accueil. Il aide les enseignants et les multiplicateurs avec des explications didactiques et des conseils pratiques pour leur mise en œuvre. De plus, le programme d'études Skills # EU a une structure modulaire. Cela signifie qu'il permet l'application des trois approches ensemble ou séparément en fonction des ressources temporelles des cours de mobilité sur site. Il permet même d'utiliser individuellement certaines unités et sous-unités des modules et de les intégrer aux structures de cours spécifiques. La plus grande praticabilité et la plus grande flexibilité doivent permettre aux enseignants et aux formateurs de dispenser une éducation civique dans le cadre de la mobilité ERASMUS + VET. Cela augmentera la probabilité que ce sujet important reçoive plus d'attention et soit offert aux participants à la formation professionnelle.

Les modules SKILLS # UE présentent et expliquent tout le matériel nécessaire pour mettre en œuvre et réaliser l'éducation civique à partir des trois perspectives différentes. Tous les documents sont fournis soit en ligne via le site Web Skills # EU et la plate-forme d'apprentissage par les pairs, soit sous la forme d'une boîte à méthodes. En conséquence, les enseignants, les formateurs et les multiplicateurs de toutes les organisations partenaires participantes ont un accès direct à tous les documents pertinents. Les formateurs, les enseignants et les multiplicateurs des organisations intéressées en dehors du projet auront la possibilité d'accéder directement au matériel en ligne gratuitement, de créer leur propre boîte de méthode ou de demander sa fourniture auprès des partenaires du projet Skills # EU.

En plus de la présentation des documents, les modules «Skills # EU» donnent un aperçu approfondi du processus de développement, tout en fournissant des explications détaillées sur les approches et les méthodologies. Cela permettra aux enseignants, aux formateurs et aux multiplicateurs de développer davantage les méthodologies présentées et de trouver des moyens encore meilleurs pour leur mise en œuvre. En fin de compte, les enseignants,

les formateurs et les multiplicateurs sur le terrain savent mieux comment organiser leurs cours et comment traiter avec leurs étudiants.

Ce document couvre le module 3 du programme SKILLS # UE intitulé "Communication interculturelle". Il se concentre, en particulier sur les éléments qui caractérisent la diversité des différentes cultures et l'adaptation culturelle. Il met en évidence les différences interculturelles et la capacité de comprendre la communication dans un environnement interculturel.

Ce document est structuré comme suit: La section 2 fait référence au contexte du module 3 du projet Skills # EU. Il explique pourquoi il est nécessaire de parler des valeurs susmentionnées dans l'UE en matière d'éducation et de formation professionnelles et, par conséquent, de montrer comment il contribue aux objectifs généraux du projet. La section 3 décrit le processus de développement du module 3 et illustre comment l'approche théorique initiale a été adaptée aux réalités des programmes de mobilité ERASMUS + VET dans les différents pays européens. La section 4 est le cœur même du document et présente et explique le matériel d'apprentissage interculturel qui a été développé pendant le projet. Les sections 5 et 6 présentent les conclusions.

► Note de licence:



Sauf mention contraire, ce document est à usage libre sous licence Creative Commons Attribution-Share Alike: distribuer des œuvres dérivées uniquement sous une licence identique ("pas plus restrictive") à la licence qui régit l'œuvre originale (CC BY-SA 4.0) . Pour voir une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Les logos sont exclus de la licence gratuite.



2. Contexte du Module

L'éducation civique européenne n'est actuellement pas à la hauteur de cette responsabilité dans aucun des États membres de l'UE. Des études ont clairement montré que l'éducation civique, en particulier vis-à-vis de l'UE, reçoit très peu d'attention dans le système éducatif en termes de temps et de ressources éducatives. Le manque d'éducation civique européenne a également d'autres conséquences très pratiques. Le processus d'intégration européenne a créé un marché unique du travail européen qui élimine les obstacles bureaucratiques qui empêchent les travailleurs et les employés de prendre un emploi dans d'autres pays membres de l'UE. Les systèmes d'EFP ne prennent cependant pas suffisamment en compte ces nouvelles possibilités. La formation et l'enseignement sont encore très orientés vers les marchés du travail nationaux et consacrent très peu de temps à préparer les étudiants au marché du travail européen. En conséquence, ils ne sont pas formés aux questions européennes comme les droits et devoirs en tant que citoyens européens ou à la communication interculturelle pour faire face aux différences culturelles dans les États européens. De telles «compétences générales» sont très importantes pour la capacité des étudiants à s'entendre avec de nouvelles conditions de travail et ont donc un impact important sur leur performance en tant qu'employés. Le projet SKILLS # EU vise à combler ces lacunes existantes et fournit aux étudiants des compétences qui ne font pas partie d'une formation professionnelle normale. Sans ces compétences essentielles, le processus d'intégration européenne ne peut pas se développer. Le module 3 vise à aider les étudiants à comprendre le contexte européen ainsi que la communication dans un environnement interculturel. En outre, il fournit aux stagiaires des compétences essentielles sur le marché du travail européen actuel.

Par conséquent, le projet Skills # EU vise deux objectifs généraux:

- Premièrement, il éduque les étudiants de l'EFP dans les domaines de l'éducation civique et citoyenne afin de favoriser leur connaissance de la démocratie et des valeurs démocratiques ainsi que le processus d'intégration européenne, ses avantages pour chaque citoyen ainsi que ses lacunes et défis. Cela aidera ces étudiants à exercer leurs droits démocratiques et à les faire devenir des citoyens européens responsables.¹
- Deuxièmement, il fournit aux étudiants de l'EFP d'importantes «compétences non-techniques» qui les aident à saisir leurs chances sur le marché du travail européen. Ils doivent en apprendre davantage sur leurs opportunités, leurs droits et leurs devoirs, ainsi que sur la manière de se comporter dans différents environnements de travail et différentes cultures.

Le projet Skills # EU suit la stratégie suivante:

1. Le projet Skills # EU va intégrer des éléments éducatifs dans le programme de mobilité ERASMUS + VET. Par conséquent, il coopère avec les organisations d'envoi et de réception en Autriche, en France, en Allemagne et à Malte qui organisent le séjour de mobilité pour les étudiants de la FEP. Ils fournissent le placement, l'hébergement et supervisent les participants pendant leur séjour. En outre, ils organisent des cours préparatoires et de suivi pour les participants. Ces cours préparatoires et de suivi constituent les contextes idéaux pour inclure de nouveaux éléments d'éducation civique et citoyenne européenne. Ils sont plutôt flexibles et ne sont pas réglementés par des normes nationales strictes et offrent donc l'espace pour inclure de nouveaux contenus.²
2. Cette production SKILLS # UE se compose de trois modules qui sont liés ensemble dans un curriculum commun de SKILLS # UE. Le contenu des modules est:

Module 1: Défis et opportunités en tant que citoyens européens

Module 2: Comprendre la négociation et la prise de décision en Europe

Module 3: la Communication Interculturelle

Les trois modules mettent en œuvre le nouveau contenu de l'éducation civique et de la citoyenneté dans le contexte ERASMUS + et appliquent des méthodologies pédagogiques modernes qui ne sont pas standard dans l'EFEP. Ils abordent à la fois l'éducation civique et l'éducation à la citoyenneté des étudiants de l'EFEP ainsi que leurs capacités à faire face au marché du travail européen.

3. Le projet Skills # EU développe du matériel immédiatement utilisable par les formateurs et les enseignants sur place. Cela signifie qu'ils reçoivent du matériel pratique ainsi que des directives et des conseils sur la façon dont ces matériaux peuvent être utilisés et développés. Ceci répond au fait que le matériel d'éducation civique et d'éducation à la citoyenneté est à peine conçu pour le contexte de l'EFEP et cible principalement l'éducation académique. En revanche, le matériel Skills # EU est spécifiquement conçu pour les compétences spécifiques des étudiants de l'EFEP.

3. Module 3: La Communication Interculturelle

Module 3 du Skills#EU Ce projet vise à préparer les étudiants de l'EFEP à leur expérience Erasmus +. Par conséquent, il met l'accent sur les différences interculturelles et comment on peut communiquer dans un environnement interculturel. Tout au long des cours en ligne et hors ligne du module 3, les participants peuvent comprendre la signification essentielle des notions telles que '*Communication interculturelle*' et '*Adaptation aux chocs culturels*' et se familiariser avec l'analyse des différences interculturelles.

Les méthodes d'enseignement traditionnelles ont du mal à transmettre une signification plus profonde des valeurs mentionnées ci-dessus. Bien trop souvent, ils ne sont pas enseignés du tout ou seulement superficiellement sans être mis en contexte ou ancrés dans la vie quotidienne des apprenants. Par conséquent, les apprenants en général perdent rapidement leur intérêt pour le sujet, ne seront pas en mesure de comprendre pleinement ces concepts et ne réaliseront pas ce qu'ils signifient pour leur vie personnelle. Par conséquent, de nouvelles façons doivent être

² En revanche, les systèmes éducatifs nationaux sont très rigides et difficiles à changer. Un nouveau contenu comme l'éducation civique européenne est très difficile à mettre en œuvre.

trouvées afin de motiver les élèves à prêter attention à ce sujet important. Avec la perspective Skills # EU, ils doivent se concentrer sur la coopération, l'interaction, la prise de décision commune et l'action collaborative.

Le module 3 du projet Skills # EU met en œuvre des jeux de simulation et des exercices expérimentaux similaires pour sensibiliser les jeunes adultes à ces notions essentielles. Ces méthodes donnent aux participants un rôle dans un contexte de prise de décision et leur demandent d'agir en fonction d'un certain nombre d'informations données. Les jeux vont bien au-delà de la simple description de faits isolés; ils créent plutôt un contexte personnel, reproduisent des dynamiques de coopération et développent ces concepts et valeurs et comment ils sont incorporés dans nos vies quotidiennes à l'étranger. Ils offrent un cadre hautement interactif, donnant aux étudiants l'occasion de se tester, d'expérimenter de nouveaux comportements et de nouveaux comportements. En outre, les étudiants peuvent développer leurs compétences sociales, en apprenant à se comporter dans une communauté. Le module 3 comprend également une introduction à la théorie des dimensions culturelles par Geert Hofstede, à travers laquelle les élèves peuvent apprendre différentes façons d'agir et d'interagir dans une ou plusieurs cultures. Avec une telle connaissance, ils peuvent établir des relations plus facilement et mettre en œuvre des stratégies de comportement appropriées. Ils comprennent différentes manières de communiquer (verbale, non verbale et para-verbale) et peuvent définir les éléments qui caractérisent la diversité d'une culture. En étant initiés à de nouvelles perspectives, ils peuvent devenir plus ouverts d'esprit et tolérants envers les autres cultures. En conséquence, ils seront en mesure d'améliorer leur propre perception du monde dont ils pourraient bénéficier pendant leur mobilité.

4. Développement du module

Selon la base conceptuelle exposée dans la section précédente, le plan initial du module 3 de Skills # EU était d'aider les participants à se préparer à leur expérience Erasmus, à surmonter le premier choc culturel qu'ils pourraient ressentir après leur arrivée dans un nouveau pays et à faciliter leur intégration. environnement étranger et multiculturel.

Le module 3 tourne autour des blocs de construction suivants:

1. D'abord, et avant tout d'observer la **communication interculturelle**: Être conscient de son rôle et de son identité dans un environnement multiculturel.
2. Expérimentez ce que signifie **diversité**: Choc culturel - sensibiliser aux différences de comportement culturel, comprendre l'influence de ses propres antécédents culturels sur la communication dans un environnement multiculturel
3. En savoir plus sur **l'adaptation culturelle** dans un nouveau contexte culturel - La théorie HOFSTEDE appliquée à la mobilité Erasmus +

Ainsi, les participants ont la possibilité d'apprendre ces concepts de manière ludique et d'en apprendre beaucoup sur le programme ERASMUS + et sur la manière dont il est intégré dans le contexte de l'UE.

Réunions de projets transnationaux

Des réunions de projet transnationales à Perpignan, Malte ainsi que la formation du personnel à Berlin ont toutes apporté des informations importantes sur le processus de développement de ce module.

Les projets dans le cadre du «partenariat stratégique» sont particulièrement adaptés pour faire progresser le programme de mobilité ERASMUS + VET, car plusieurs organisations par actions se réunissent, partagent leurs expériences dans et avec le programme, et proposent des mesures de réforme concrètes. C'est également le cas

dans le projet Skills # EU. L'organisation d'envoi et de réception de quatre pays de l'UE explique comment faire progresser les cours préparatoires et de suivi par des éléments d'éducation civique et de citoyenneté et de formation interculturelle. Et la collaboration s'est révélée vraiment fructueuse.

En fin de compte, il y a relativement peu de communication et de coopération entre les organisations d'envoi et de réception quand il s'agit de préparer leurs étudiants et de suivre leur mobilité. En règle générale, les contenus des cours ne sont pas alignés - chaque organisation semble suivre ses propres procédures et offre uniquement le contenu du cours qu'elle juge nécessaire. Même si cela est regrettable de la part d'un participant à la mobilité ERASMUS + VET, cela est tout à fait compréhensible du point de vue des organisations. Les différences organisationnelles entre les systèmes nationaux d'EFPP sont si grandes que la coordination est très exigeante et rarement réussie.

Par conséquent, la première leçon apprise des partenaires du projet est:

- Les cours de préparation et de suivi sont intégrés dans des contextes organisationnels très différents. Pour le contenu du cours Skills#EU, cela signifie qu'il doit être suffisamment souple pour s'intégrer dans des structures de cours très diverses. Les modules de Skills#EU doivent être applicables individuellement. En supposant que l'ensemble du cursus sera appliqué comme un cours monolithique avant, pendant ou après un séjour de mobilité n'est pas réaliste.

Néanmoins, les organisations d'envoi et de réception sont tenues d'offrir des cours de préparation et de suivi à leurs étudiants. Cependant, les ressources octroyées ne répondent pratiquement pas aux exigences formelles. Ils sont suffisants pour couvrir les informations les plus importantes comme par exemple les devoirs des étudiants pendant leur séjour de mobilité et les exigences de reporting. Sur le plan organisationnel et financier, il n'y a guère de place pour un entraînement perfectionné et perfectionné. Cela est regrettable car les systèmes d'EFPP ne préparent pas correctement leurs étudiants à un emploi ou à un stage dans un autre pays européen, bien que la formation interculturelle soit particulièrement utile pour une expérience positive tant sur le lieu de travail que dans la vie privée.

En conséquence, notre deuxième leçon apprise des partenaires du projet est:

- Les organisations d'envoi et d'accueil ont un grand intérêt à améliorer leurs cours par l'éducation civique et la formation interculturelle parce qu'elles en voient la nécessité et éprouvent l'échec respectif des systèmes nationaux d'EFPP. Cependant, ils sont soumis à des réglementations strictes et à des budgets serrés et sélectionnent donc avec soin ce qu'ils peuvent intégrer et ce qui ne l'est pas. Du point de vue des Skills#EU, cela signifie que le contenu du cours doit être aussi pertinent et utile pour la vie quotidienne des étudiants en mobilité et moins théorique.

5. Mise en œuvre de Skills#EU Module 3

1. Mettre l'accent sur le participant individuel à la mobilité de l'EFPP, sur la coopération et l'interaction

Puisque le Module 3 vise à préparer les participants à leur mobilité, il se concentre sur les participants individuels. Pendant l'atelier, nous nous intéressons aux pensées des participants, à leurs attentes pour la mobilité à venir, afin que nous puissions sensibiliser et conscientiser leur propre développement professionnel et privé. Les méthodologies spécifiques appliquées ici peuvent les motiver à réfléchir sur ce qu'est un échange européen, comment les environnements de travail étrangers et l'éthique du travail peuvent différer. Au lieu de leur fournir des réponses à des questions qu'ils n'ont pas posées, les participants sont guidés pour développer leurs propres questions qui sont enracinées dans leur propre état d'esprit.

2. Séparation-structure de cours:

Bien que les activités du module 3 aient été conçues pour 10 heures au total, des parties des trois unités peuvent être réalisées dans les mêmes 60-90 minutes. Les titres des unités séparées sont:

- **Observer la communication interculturelle**
- **Faire l'expérience de la diversité**

Adaptation culturelle dans un nouveau contexte étranger

Adaptation culturelle dans un nouveau contexte étranger:

- Premièrement, en conservant sa durée totale à une heure maximum mais en l'étendant sur trois unités distinctes, le module devient plus flexible et plus facilement applicable. En particulier, les unités deviennent plus courtes et peuvent être mieux adaptées aux restrictions de cours des organisations émettrices et réceptrices. Cela augmente la probabilité que le contenu du Module 3 des Skills#EU soit utilisé au-delà de la durée de vie du projet Skills#EU.
- Deuxièmement, les unités individuelles sont mieux adaptées aux intérêts spécifiques des participants. La première unité tourne autour de l'observation de la communication interculturelle en regardant des séquences d'un film et en y réfléchissant, en le reliant à leurs propres expériences. Cette phase de réflexion est particulièrement importante pour le processus d'apprentissage individuel des élèves. En d'autres termes: l'apprentissage a lieu pendant la réflexion. La deuxième unité implique un jeu à travers lequel les participants peuvent expérimenter la diversité. La troisième unité implique à la fois une partie théorique et une partie pratique. Un jeu fait également partie de cette unité qui vise à faciliter la compréhension de la partie théorique par les étudiants.

3. Pilote du Module 3 à Perpignan

Après l'élaboration et la rédaction du module 3, il a été piloté à l'ALFMED Language Academy avec des étudiants de la FEP participant au programme Erasmus +. Les étudiants qui ont participé à l'atelier ont effectué leur stage à Perpignan dans divers secteurs professionnels, de la gastronomie au tourisme; la plupart d'entre eux étaient d'origine italienne et belge avec un niveau d'éducation diversifié. La plupart des étudiants étaient jeunes (18-19 ans) et travaillaient pour la première fois dans un environnement étranger. Ainsi, un élément important de l'atelier était d'aider les étudiants à surmonter le premier choc culturel qu'ils pourraient éprouver après leur arrivée en France et à faciliter leur intégration dans un environnement étranger et multiculturel. Les ateliers ont eu lieu avec des groupes de nationalité mixte de 10 à 15 étudiants; chaque atelier dure environ 2,5 heures.

Le module 3 était initialement prévu avant la mobilité et cela a fonctionné comme une excellente préparation. Les étudiants ont participé à cet atelier peu après leur arrivée dans le pays étranger. Les étudiants de l'EFP en général ne sont pas fréquemment confrontés à des problèmes mondiaux tels que la manière dont le programme Erasmus s'inscrit dans le contexte de l'UE et ils ont peu de connaissances sur les institutions européennes et la géographie européenne en général. Ainsi, on s'attendait à ce qu'ils ne montrent pas une forte motivation pour ce sujet. D'autre part, les premiers ateliers pilotes ont montré que la partie théorique et la partie pratique de chaque atelier étaient très bien équilibrées et que les jeux pratiques ont beaucoup aidé à la compréhension du contexte théorique. La raison en est peut-être que le contenu du cours traitait de la réalité des participants: être en préparation pour une nouvelle expérience de travail dans un environnement étranger. Ainsi, même au cours d'une partie théorique, les étudiants pourraient se rapporter personnellement au sujet.

Les tableaux ci-dessous montrent une description détaillée des trois parties différentes et de leurs sous-unités:

Tableau 1: Liste des sous-unités des SKILLS # UE - Module 3 - Unité 1: Observation de la communication interculturelle

	Titre	Contenu	Objectif d'apprentissage
Sous-unité 1 Durée: 10min	Réchauffer	Speed-dating: Les participants apprennent à se connaître et leur entraîneur	Créer une bonne ambiance parmi les participants et les motiver à s'exprimer devant des étrangers
Sous-unité 2 Durée: 15min	Interculturel - Communication 1	Regarder des séquences du film 'L'Auberge Espagnole'	Les participants peuvent observer un réglage ERASMUS + dans le film auquel ils peuvent se rapporter
Sous-unité 3 Durée: 30min	Interculturel - Communication 2	Interpréter des scènes du film 'L'Auberge Espagnole'	Les participants formulent leurs réflexions sur le film et peuvent partager leurs attentes concernant leur propre mobilité
Sous-unité 4 Durée: 2,5h	Interculturel - Communication 3 - Jeu DERDIAN	- <u>Cadre</u> : deux groupes: «Derdians» et ingénieurs étrangers. Le groupe "étranger" enseigne à Derdians comment construire un pont. Ils doivent interagir et travailler ensemble, mais le contact avec Derdians est limité à certaines règles et comportements (par exemple, toucher en parlant, saluer en s'embrassant) et le groupe étranger doit s'adapter à ces règles et comportements. - <u>Tâche</u> : Trouver la clé du comportement culturel étranger, analyser les effets de la rencontre avec une culture étrangère	Pendant le jeu, les participants jouent un rôle de comportement culturel étranger et peuvent ressentir les effets de la rencontre avec une culture étrangère
Sous-unité 5 Durée: 30min	Interculturel - Communication 3 - Jeu DERDIAN	Réflexion sur le jeu, les sentiments, les interprétations	Les participants formulent leurs réflexions sur le jeu, ils peuvent partager ce qu'ils ont trouvé facile et difficile et ajouter pourquoi

Tableau 2: Liste des sous-unités des Skills # UE - Module 2, Unité 2: Vivre la diversité

	Titre	Contenu	Objectif d'apprentissage
Sous-unité 1 Durée: 15min	Experiencing Diversity 1 - 'Jeu de cartes de profil'	- <u>Définir</u> : debout dans un cercle chaque élève a une carte avec une nationalité, un emploi et un comportement spécifique typique de ce pays. - <u>Tâche</u> : Les étudiants marchent les uns aux autres et ont des conversations. En utilisant le comportement décrit, le but est de deviner le profil de quelqu'un d'autre (en utilisant des questions indirectes et le langage corporel)	Pendant le jeu, les participants peuvent élargir leur perspective en prenant conscience des différences dans les divers comportements culturels. De plus, ils témoignent de la façon dont notre culture peut influencer la communication dans un environnement étranger
Sous-unité 2 Durée: 10min	Vivre la diversité 2 -	Réflexion sur le jeu, les sentiments, les interprétations	Les participants formulent leurs réflexions sur le jeu, ils peuvent partager ce qu'ils ont trouvé facile et difficile et ajouter pourquoi

Table 3: List of Sub-Units of Skills#EU – Module 2, Unit 3: Adaptation to a new cultural context

	Titre	Contenu	Objectif d'apprentissage
Sous-unité 1 Durée: 15min	Adaptation à un nouveau contexte culturel	Théorie HOFSTEDE appliquée à Erasmus +	Les participants peuvent se familiariser avec la théorie des dimensions culturelles de HOFSTEDE, ils peuvent y placer leurs propres pays et ainsi mieux les comprendre
Sous-unité 2 Durée: 15min	Conclusion et évaluation	En réfléchissant sur la présentation du formateur, les étudiants peuvent poser des questions, partager leurs pensées	Cette réflexion met fin à l'unité 3, ainsi qu'à l'ensemble de l'atelier, elle prévoit de laisser la place à une discussion finale

6. Leçons apprises, réflexion

Regarder quelques séquences du film *'L'Auberge Espagnole'* était un excellent moyen de démarrer l'atelier et de mettre les étudiants de bonne humeur. Les étudiants pourraient facilement s'identifier au film choisi car il décrit également une expérience Erasmus. Les scènes ont été soigneusement sélectionnées pour une discussion à venir où les étudiants et le formateur ont parlé d'une influence possible de notre contexte culturel, des différences dans les comportements, de la conscience culturelle et des stéréotypes.

Ensuite, ils ont joué au "jeu de cartes de profil". Tout le monde a reçu une carte de profil avec quelques indications sur la profession, le pays d'origine et les schémas de communication. Tous les étudiants ont été invités à découvrir quel était le profil de l'autre personne dans les discussions en tête-à-tête.

À la fin du jeu, les participants se sont assis en cercle avec l'entraîneur et ont eu une discussion ouverte sur le match. On a demandé aux élèves ce qu'ils trouvaient plutôt facile ou difficile et ce qui les a aidés à gérer les dialogues. La réflexion a montré qu'ils étaient capables de comprendre l'essentiel du jeu car ils se rapportaient aux tâches personnellement. Pendant le jeu, ils ont réussi à avoir des conversations de base en anglais et ont pu jouer leurs rôles dans le jeu de rôle. Les étudiants ayant un niveau d'anglais inférieur ont indiqué que le «langage corporel» était un outil d'aide important pour deviner le profil de leur partenaire. D'autre part, comme ils avaient des parcours éducatifs très divers, certains d'entre eux avaient peu de connaissances en géographie et ne pouvaient donc pas terminer le jeu. Ainsi, une carte de l'Europe a été mise en place afin de faciliter leur compréhension.

En tant que cadre de la communication interculturelle, une brève introduction à la théorie de Hofstede s'est révélée être une partie intéressante et intéressante de l'atelier. Cela a été fait après le jeu grâce à une présentation PowerPoint. Dans leur évaluation, les étudiants ont surtout donné des notes positives car ils pouvaient tous placer leur propre pays dans l'une des dimensions théoriques.

7. Conclusion

L'objectif principal de ce module est de fournir aux jeunes une formation interculturelle et de se préparer à communiquer dans un contexte européen multiculturel.

Après l'évaluation du formateur et des participants, les ateliers pilotes se sont révélés fructueux. Le module 3 a fourni un bon contenu et a encouragé le bon état d'esprit pour la mobilité. Les participants ont trouvé les deux jeux expressifs, inspirants et révélateurs; les deux jeux ont bien soutenu le contenu théorique. Au total, l'interaction et une approche déductive se sont avérées très utiles pour le groupe cible. Ceci est important parce que les jeunes

étudiants en FEP font face à la réalité d'un marché du travail européen qui exige ces nouvelles compétences non techniques, en particulier.

Il y a bien sûr place à amélioration, notamment pour éveiller la motivation et l'intérêt pour le sujet et peut-être réduire un contenu hautement théorique à un niveau plus personnel. Des aides visuelles supplémentaires devraient également être fournies pour combler les lacunes dans la formation des participants et ainsi les aider à mieux comprendre les jeux. En outre, l'évaluation a également montré qu'il fallait laisser plus de temps à la réflexion pour que les participants puissent développer leurs expériences.

Ainsi, les modules Skills#EU doivent être très flexibles et adaptables aux structures de cours existantes. Les formateurs qui sont sur place peuvent ainsi décider indépendamment quels éléments des trois modules Skills # EU avec lesquels ils veulent travailler dans la pratique. En conséquence, tout le matériel produit dans le contexte du projet vise à fournir le plus de soutien possible aux formateurs. Ils peuvent accéder à ce matériel en ligne via le site Web Skills # EU et la plate-forme d'apprentissage par les pairs, respectivement et / ou une boîte de méthode contenant tous les ingrédients des exercices des modules en copie papier. De ce fait, les partenaires du projet réalisent que les formateurs saisissent l'opportunité et améliorent leurs offres de cours par l'éducation civique ou la formation interculturelle et développent leur offre plus loin. En fin de compte, les étudiants en EFP doivent être mieux préparés à la vie et au travail dans un contexte européen plus large.

ANNEXE 1: Fiches d'instructions

Skills#EU – Module 3 - Unité 1 - Sous-unité 1: Echauffement -Speed-dating

But et nature de l'exercice

- Introduction légère et personnelle
- Activant les participants à l'atelier pour parler de leur vie personnelle, de leurs intérêts, de leurs pensées et de leurs sentiments.
- Réduire la timidité des participants et les motiver à s'exprimer et à se parler et se parler.

Le cours de l'action

- Divisez le groupe en deux et créez deux rangées de chaises pour que deux personnes puissent se faire face
- Projeter les questions données (voir: ci-dessous) sur un écran. Vous êtes libre de choisir différentes questions, bien sûr.
- Chaque groupe de deux (se faisant face) a 2min de temps pour parcourir les questions et y répondre les unes aux autres. Cela signifie que chaque participant a une minute pour parcourir toutes les questions. Si les ateliers ont peu de participants, le temps par duo peut être prolongé.
- Une fois les deux minutes écoulées, les participants d'une rangée déplacent une chaise vers la droite et recommencent la présentation..

Questions

Les questions suivantes sont des suggestions et non obligatoires, bien sûr. La liste peut être modifiée, raccourcie ou prolongée selon les préférences du formateur et du groupe.

- Quelle est la pire saveur de la crème glacée?
- Comment dépenseriez-vous un million d'euros
- Quel animal vous fait peur?
- Quelle chanson chantes tu sous la douche?
- Si vous pouviez gouverner le monde pendant une journée, que feriez-vous interdire?
- Quelles ont été vos meilleures vacances?
- Quel est votre talent caché?
- Si quelqu'un a fait un film de votre vie, quel genre serait-il?
- Quelle est votre nourriture de Noël préférée?
- Si vous pouviez conduire, monter ou voler quelque chose au travail, que serait-il?

Skills#EU – Module 3 – Unité 1 - Jeu de la sous-unité 4- le jeu des DERDIANS

Derdian-groupe (instructions)

Le jeu

Vous vivez dans un pays appelé "Derdia". Pour atteindre le marché d'où vous vivez, vous devez marcher pendant deux jours parce que le marché est par une vallée profonde. S'il y avait un pont à travers la vallée, vous pourriez y arriver dans 5 heures. Le gouvernement de Derdia a conclu un marché avec une entreprise étrangère pour venir dans votre village et vous apprendre à construire un pont.

Le pont sera construit en papier, en utilisant des crayons, des règles, des ciseaux et de la colle. Vous connaissez les matériaux et les outils, mais vous ne connaissez pas les techniques de construction. Vos gens seront les premiers ingénieurs de Derdia. Après avoir construit ce premier pont avec les experts étrangers, vous serez en mesure de construire des ponts partout dans Derdia pour faciliter la vie des autres.

Règles

1. Toucher en parlant

Les Derdiens doivent se toucher quand ils parlent (ne pas toucher quand ils parlent est très impoli).

2. Cependant, vous n'êtes pas obligé d'être en contact direct. Si vous rejoignez un groupe, vous pouvez simplement vous accrocher à un membre et vous êtes instantanément inclus dans la conversation.

3. Prendre contact avec quelqu'un

Un homme de Derdian n'entrera JAMAIS en contact avec un autre homme à moins qu'une femme ne le présente. Peu importe que les femmes soient Derdiennes ou non.

4. Salutation en embrassant l'épaule de l'autre

Vous devez vous saluer lorsque vous vous rencontrez, même lorsque vous passez quelqu'un. La salutation traditionnelle est un baiser sur l'épaule. La personne qui commence les salutations embrasse l'autre sur l'épaule droite. L'autre embrasse ensuite l'épaule gauche. Toute autre forme de baiser est insultante! Serrer la main est l'une des plus grandes insultes possibles à Derdia. Si un Derdian est insulté en ne recevant ni la bienvenue ni le contact, il commence à crier haut et fort.

5. OUI / NON: Toujours utiliser 'oui'

Les Derdiens n'utilisent pas le mot NO. Ils disent toujours OUI, bien que s'ils signifient NON, ils accompagnent le OUI avec un hochement de tête empathique (vous devriez pratiquer ce puits)

6. Comportement au travail: les outils sont spécifiques au genre

Ciseaux = MALE | Crayons et règles = FEMELLE | Colle / papier = les deux
Les hommes ne touchent jamais un crayon ou une règle. La même chose vaut pour les femmes et les ciseaux.

7. Étrangers

Les Derdians sont très fiers d'eux-mêmes et de leur culture. Ils attendent des étrangers qu'ils s'adaptent à leur culture. Mais en raison de leur propre comportement est naturel pour eux, ils ne peuvent pas l'expliquer aux experts (ce point est très important).



Groupe d'ingénieurs (instructions)

Le jeu

Vous êtes un groupe d'ingénieurs internationaux travaillant pour une entreprise de construction multinationale. Votre entreprise vient de signer un contrat très important avec le gouvernement de Derdia dans lequel elle s'engageait à enseigner aux Derdiens comment construire un pont. Le pont sera construit en papier, en utilisant des crayons, des règles, des ciseaux et de la colle.

Selon le contrat signé, il est très important que vous respectiez le délai convenu, sinon le contrat sera annulé et vous serez au chômage. Derdia est un pays très montagneux, avec de nombreux canyons et de profondes vallées, mais pas de ponts. Par conséquent, il faut toujours plusieurs jours pour que les Derdiens puissent aller des villages au marché de la ville principale. On estime qu'avec le pont les Derdians pourraient faire le voyage en seulement 5 heures au lieu de deux jours.

Les étapes du jeu

1. Début du jeu

Vous devez d'abord prendre le temps de lire attentivement ces instructions et décider ensemble de la façon dont vous allez construire le pont (15min).

2. Première introduction

Après une heure précise (vous en serez informé), deux membres de votre équipe seront autorisés à entrer en contact pendant 5 minutes avec le village de Derdian où le pont sera construit (par exemple pour vérifier les conditions naturelles et matérielles, prendre contact avec les Derdians, etc.).

3. Analyser et préparer

Vous aurez ensuite 15 minutes pour analyser leur rapport et compléter les préparatifs.

4. Toute l'équipe va à Derdia

Vous avez maintenant 25 minutes avec toute l'équipe pour aller à Derdia et enseigner aux Derdians comment construire le pont.

Le pont

Un pont de papier symbolisera le pont. Le pont reliera deux chaises sur une distance d'environ 80 cm. Cela doit être stable. À la fin du processus de construction, il devrait supporter le poids des ciseaux et de la colle utilisés dans sa construction. Les pièces du pont ne peuvent pas être simplement découpées et assemblées à Derdia, sinon les Derdiens n'apprendraient pas à le faire eux-mêmes. Ils doivent apprendre toutes les étapes de la construction. Chaque morceau doit être dessiné avec un crayon et une règle, puis découpé avec les ciseaux.

Matériaux

Le pont sera fait avec du papier / carton. Vous pouvez utiliser pour la planification et la construction: papier, colle, ciseaux, règles, crayons.

Durée

Pour la préparation de la planification: un total de 45 minutes Pour apprendre aux Derdians à construire le pont: 25 minutes.

Skills#EU – Module 3 – Unité 2 - Sous-unité 1 – le jeu de Cartes « Fiches de profil »

La préparation

Il y a 28 cartes au total (car chaque personne doit avoir un drapeau / nationalité de l'UE différent). Chacun d'eux a sa nationalité, son métier et un comportement spécifique. Tous les participants doivent rester dans un cercle dans la pièce. Chacun d'eux doit choisir l'une des «cartes de profil» et ne pas le montrer aux autres. Le participant doit mémoriser sa carte et l'accrocher autour de son cou (le formateur fournira cet accessoire). Tout le monde a 1 minute pour se préparer.

Le jeu

Tous les participants sont libres de se rencontrer et d'avoir des conversations. Seules les discussions en tête-à-tête sont autorisées.

Chaque participant, en utilisant le comportement décrit, doit deviner le profil (nationalité + secteur professionnel) de 2 autres participants sans poser des questions directes.

Celui qui répond à la question ne peut pas donner une réponse directe (par exemple, il ne peut pas dire son pays directement).

Par exemple:

- De quel pays êtes-vous / Quel est votre travail / Quel est votre comportement / ...

INTERDIT

- Dans quelle partie de l'Europe vivez-vous / Quelle est votre langue maternelle / Comment est votre travail /...

ALLOWED

Durée: 20 minutes

Après le jeu

Tous les participants s'assoient en cercle tandis que le formateur leur pose des questions sur leur expérience. Par exemple:

- Les participants doivent indiquer les 2 caractères qu'ils ont trouvés (nationalité + secteur professionnel)
- Avez-vous trouvé facile de lancer la discussion?
- Qu'est-ce qui a été le plus difficile pour vous? Comment vous êtes-vous adapté?
- Vous sentiez-vous à l'aise dans votre rôle?

Notes: Comment les étudiants de l'EFP profitent-ils d'une expérience de mobilité?

- Pour tirer profit des opportunités offertes par un marché du travail européen, les travailleurs et les employés doivent faire face à leurs défis.
 - **Les opportunités** sont:
 - Trouver de meilleurs emplois dans les entreprises ayant des liens d'affaires avec d'autres pays européens
 - Trouver de meilleurs emplois dans les entreprises ayant des succursales dans différents pays européens
 - Trouver de meilleurs emplois dans d'autres pays européens
 - **Les défis** sont:
 - plus de concurrence avec d'autres demandeurs d'emploi
 - plus de flexibilité requise par ex. déménager dans un autre pays ou voyager
 - de meilleures compétences en communication requises, y compris le langage et la capacité de s'adapter à d'autres cultures et habitudes aussi bien dans la vie professionnelle que dans la vie privée
 - Montrer des compétences d'initiative et de résolution de problèmes dans des environnements changeants

En résumé: «Les individus devront s'adapter à l'évolution du marché du travail et des modes de travail; assumer la responsabilité d'investir dans leurs compétences et de les développer, développer des compétences professionnelles et non techniques, y compris la collaboration et la communication; et développer les compétences requises par les employeurs, y compris les compétences d'entreprise et de gestion "(Commission britannique pour l'emploi et les compétences, 2014: p.22)

- ERASMUS + est une formation en temps réel de ces compétences par:
 - Apprendre une nouvelle langue
 - Apprendre à travailler avec un nouveau groupe de personnes
 - Apprendre à s'adapter aux nouvelles habitudes de travail et à l'éthique du travail
 - Apprendre à faire face à des défis inconnus et trouver des solutions à de nouveaux problèmes
 - Apprendre à faire face à de nouvelles conditions privées et s'adapter à de nouvelles cultures et habitudes sociales
- Si les travailleurs et les employés européens maîtrisent ces défis, ils seront d'une grande valeur pour les entreprises et, par conséquent, très recherchés..