

CHELLIS

L'APPRENTISSAGE DES LANGUES ET LES DÉFIS
ENVIRONNEMENTAUX A TRAVERS D'HISTOIRES INSPIRANTES

COMPRENDRE LES APPROCHES PÉDAGOGIQUES DE CHELLIS
UN SUPPORT UTILE POUR LES FORMATEURS



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





This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Projet Erasmus+ : CHELLIS

Numéro du projet : 2020-1-F01-KA204-080222

Coordinateur du projet : ALFMED

Site web du projet : www.chellis.eu

Mise en page et conception : Meath Partnership

Crédit Photo Couverture : <https://unsplash.com/photos/afyeajNGFKg>

Première impression : Partenariat CHELLIS ©

Un grand merci à tous les contributeurs pour le contenu de ce magazine.

Toutes les photos utilisées dans les articles de cette publication sont issues de sites d'images libres de droits et libres d'utilisation sans crédit, sauf mention contraire.

Imprimé sur du MIX certifié FSC - papier provenant de sources éco-responsables.



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

Le soutien de la Commission Européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui n'engage que ses auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Contenu

PARTIE 1

Note de l'éditeur

Page 6

PARTIE 2

Le projet CHELLIS - Objectifs et Avantages

Page 8

PARTIE 3

La méthodologie CHELLIS

Page 12

PARTIE 4

L'Apprentissage par le défi

Page 16

PARTIE 5

Concevez vos Outils d'Apprentissage par le défi

Page 20

Contenu

PARTIE 6

La narration comme un outil d'enseignement et d'apprentissage

Page 26

PARTIE 7

L'apprentissage du vocabulaire spécifique par le langage visuel

Page 32

PARTIE 8

La ludification comme motivation pour l'apprentissage

Page 36

PARTIE 9

Les opportunités et l'éducation dans le secteur vert

Page 40

PARTIE 10

Validation des acquis d'apprentissage

Page 46



1. Note de l'éditeur

La pollution et la dégradation de l'environnement est en hausse d'année en année, entraînant des défis complexes que le monde n'avait pas envisagés ou pas encore rencontrés. Ce phénomène va de pair avec l'augmentation du nombre de personnes qui migrent vers de nouveaux pays à travers l'Europe et qui ont besoin d'un soutien pour apprendre la langue parlée de leur pays d'accueil. En parallèle et plus que jamais, il y a un besoin accru de mettre en place des projets pédagogiques innovants pour sensibiliser les gens et mettre en lumière les possibilités d'action vis-à-vis des problématiques environnementales actuelles.

En réponse à ce besoin urgent, les partenaires du projet CHELLIS, cofinancé par l'Union Européenne en tant que projet Erasmus+, ont créé ce magazine interactif pratique. Il a été conçu pour proposer des pédagogies et didactiques aux formateurs en langues, qui s'appuient sur la sensibilisation aux problématiques environnementales : ce sont les principes de base du projet CHELLIS.

A travers ce magazine, le lecteur aura l'occasion d'approfondir sa compréhension des approches utilisées dans le projet et de la théorie sur laquelle CHELLIS est construit, ainsi que de pouvoir se référer à un certain nombre d'exemples de bonnes pratiques. Le magazine soulignera le rôle important que la narration ludique occupe dans un changement significatif de nos états d'esprit.

De plus, le lecteur est invité à visiter la page XXX du magazine pour utiliser les codes QR générés pour accéder aux 20 courtes vidéos d'entretien développées pour le projet. Ces vidéos ont été réalisées par des praticiens à travers l'Europe entière qui travaillent dans le domaine de l'apprentissage des langues et de la durabilité. Ils exposent au travers de leurs expériences leurs conseils quant à l'importance de l'intégration d'un thème comme l'écologie dans l'éducation en général, l'enseignement des langues en particulier.

Nous vous invitons à utiliser ce magazine comme un outil proactif d'apprentissage. Nous espérons que cette ressource vous aidera et vous guidera à travers une série des questions et sujets difficiles mais importants. Comme toutes les ressources dans l'éducation des adultes, nous espérons que vous pourrez vous y référer encore et encore lorsque vous en aurez besoin.

"Ne doutez jamais qu'un petit groupe de citoyens réfléchis et engagés puisse changer le monde ; en effet, c'est la seule chose qui l'ait fait" - Margaret Mead.

Stéphanie Kirwan,
Responsable Education -Formation,
Meath Partnership



<https://www.pexels.com/photo/fashion-woman-notebook-pen-34072/>

2. Le projet CHELLIS- objectifs et avantages

Une méthode "peu orthodoxe" mais innovante de l'enseignement des langues

La plupart des gens ont essayé d'apprendre une nouvelle langue au moins une fois dans leur vie. Pour certains d'entre eux ce fut une expérience difficile qui leur a fait abandonner. Pour d'autres, cette même expérience a constitué un défi qui s'est ensuite transformée en une véritable passion pour les langues. Pour moi aussi, l'apprentissage des langues a été une passion ces dernières années. En tant qu'étudiante étrangère en langues, en séjour de six mois en France, j'ai pu réaliser les difficultés d'intégration qui se posent aux migrants. En effet, cela m'a fait réaliser que lorsqu'un migrant arrive dans un pays, sa « nouvelle vie » commence dès son arrivée et ne peut commencer qu'une fois qu'il aurait la maîtrise de la langue de son nouveau pays d'accueil.

Le projet CHELLIS peut répondre à ce besoin. Un projet innovant, soutenu par le Commission européenne et réalisé par six partenaires Européens (France, Autriche, Chypre, Irlande, Portugal, Italie) a été conçu pour aider les adultes peu qualifiés, ainsi que les migrants, à apprendre une nouvelle langue tout en encourageant leur conscience environnementale à travers des histoires inspirantes écrites dans différentes langues

<https://www.pexels.com/photo/clear-light-bulb-planter-on-gray-rock-1108572/>



<https://unsplash.com/photos/s9CC25KySJM>

Les objectifs du projet

En 2015 après la signature par plusieurs pays de l'accord de Paris, sur la réduction des émissions de gaz prévue à l'horizon 2020, et par suite du fait que certains d'entre eux n'ont pas atteint leurs objectifs, le Pacte Vert pour l'Europe (European Green Deal) a dû trouver différents moyens pour contribuer et atteindre la neutralité climatique d'ici 2050. À la suite du Pacte Vert pour l'Europe (European Green Deal), CHELLIS comme beaucoup d'autres projets écologiques, ont été créés. CHELLIS a un double rôle. C'est d'abord un projet innovant qui vise à aider les adultes peu qualifiés, les migrants à apprendre une langue par le biais d'histoires inspirantes autour du thème de l'environnement.

Dans un second temps, CHELLIS vise d'une part à sensibiliser les participants aux enjeux environnementaux actuels à travers des sujets écoresponsables, d'autre part à cultiver leur conscience environnementale. Les histoires CHELLIS procurent différentes idées pour un mode de vie plus écologique et durable, qui puisse aider les gens à vivre une vie plus saine, et par la même dans une démarche écologique pour la planète.

Les impacts positifs du projet CHELLIS

La didactique d'apprentissage appliquée aux langues dans le projet CHELLIS vise à briser les stéréotypes de l'enseignement et propose une nouvelle méthodologie.

En utilisant la méthodologie CHELLIS¹:

1. La conscience environnementale sera augmentée, notamment grâce à l'éco-responsabilité des histoires CHELLIS
2. Elle sera utile pour apprendre une langue cible, en particulier pour les migrants qui essaient de s'intégrer et de démarrer une nouvelle vie dans un pays étranger

3. Elle suscitera la curiosité des participants, en particulier ceux qui sont ouverts d'esprit, pour expérimenter une nouvelle façon d'apprendre les langues.
4. Les histoires CHELLIS permettent d'acquérir un vocabulaire plus large, à la fois écologique et pratique, pour la vie quotidienne.
5. Cela peut inspirer de nouvelles méthodes d'enseignement pour les scolaires afin de leur aider à apprendre les langues de manière plus amusante et ludique.
6. La plateforme interactive en ligne du projet CHELLIS sera disponible en six langues différentes: français, allemand, grec, anglais, portugais et italien pour être utile à un plus large public.
7. Cela peut éveiller les consciences écologiques des apprenants.
8. La plateforme en ligne CHELLIS constitue un complément pédagogique linguistique pour les enseignants en langue.
9. Un manuel sera remis aux formateurs/ mentors pour les guider grâce à des exemples et leur donner

<https://www.pexels.com/photo/woman-reading-a-book-to-the-children-8613089/>



Pourquoi est-il important d'apprendre de nouvelles langues ?

Tout le monde est à la recherche d'un avenir meilleur ou d'une meilleure opportunité de travail. Parfois, pour y arriver, il faut peut-être laisser derrière soi son pays d'origine. C'est le cas de nombre de personnes qui doivent apprendre une nouvelle langue, une nouvelle culture tout en conservant leur propre identité.² Même si l'Europe est le deuxième plus petit continent, on y parle 200 langues, dont 24 langues officielles.³

Chaque pays offre quelque chose de différent, de meilleur, d'extraordinaire. L'apprentissage d'une nouvelle langue ouvre un tout nouveau monde, faisant de chacun une personne plus ouverte d'esprit et plus créative. L'apprentissage des langues offre des connaissances et une élasticité cérébrale qui n'est pas possible en restant monolingue.



<https://unsplash.com/photos/GX8KBbVnC6c>

“

UNE LANGUE VOUS PLACE DANS UN COULOIR POUR LA VIE, DEUX LANGUES OUVRENT TOUTES LES PORTES DU CHEMIN... “

- Frank Smith



Popi Aresti

Stagiaire projets européens

ALFMED - France



Pour plus d'informations sur ce sujet, regardez la vidéo sur notre chaîne Youtube ci-dessous :





3. La méthodologie CHELLIS

La méthodologie CHELLIS pour l'apprentissage des langues

La méthodologie CHELLIS peut être définie comme un mélange d'approches pédagogiques contemporaines utilisées pour créer des expériences d'apprentissage immersives. La plus importante de ces approches pédagogiques comprend l'apprentissage par la narration, l'apprentissage basé sur le jeu et sur les défis. Celles-ci sont ensuite combinées avec des approches pédagogiques spécifiques à l'apprentissage des langues : apprentissage visuel et thématique. Chacune de ces approches est expliquée d'une façon plus détaillée par la suite dans ce document.

Dans le projet CHELLIS, toutes ces expériences d'apprentissage immersives sont présentées dans un contexte d'apprentissage non formel

en ligne, ce qui enrichit encore plus le potentiel de la méthodologie CHELLIS. Garantir un mode d'apprentissage à un seuil minimal et accessible par le biais d'expériences d'apprentissage non formelles est particulièrement bénéfique lorsqu'il s'agit de cibler des groupes spécifiques qui sont difficiles à atteindre.

La plate-forme CHELLIS : mettre la théorie en pratique

Grâce au développement d'une plate-forme d'apprentissage en ligne, interactive, le projet CHELLIS tente de mettre en pratique ce mélange d'approches pédagogiques. Sur cette plateforme, des histoires et des défis basés sur la problématique de la durabilité, sont utilisés pour améliorer les compétences linguistiques, tout en sensibilisant les apprenants aux pratiques éco-responsables.

<https://unsplash.com/photos/ETRPjvBOKMO>



“

La méthodologie CHELLIS peut être définie comme un mélange d'approches pédagogiques contemporaines utilisées pour créer des expériences d'apprentissage immersives pour des groupes cibles qui peuvent être considérés comme quelque peu difficiles à engager. ”

La plateforme CHELLIS - disponible en 6 langues - comprend 6 histoires-défis interactives. Chaque histoire se concentre sur différents sujets liés à l'environnement, tels que l'énergie, l'alimentation, la mobilité/les transports, etc...Chaque histoire est rédigée en 2 ou 3 niveaux de difficulté différents (par exemple A2, B1, B2) qui peuvent être choisis avant de commencer l'histoire.

L'organisation de la plate-forme ressemble à celui d'un livre d'histoire où les scènes, les personnages et les objets clés de l'intrigue sont visualisés à l'écran à côté, au-dessus, au-dessous ou derrière les éléments de texte. Les éléments de texte sont ensuite, à leur tour, affichés séquentiellement dans des paragraphes plus petits et faciles à comprendre. Toutes les illustrations ont été produites spécifiquement pour le projet CHELLIS, garantissant ainsi une grande pertinence et cohérence entre les histoires et les représentations visuelles.

Chaque histoire se termine par une brève évaluation des résultats d'apprentissage, ainsi qu'une proposition d'action concrète. Une fois l'histoire terminée avec succès, les utilisateurs se font attribuer un badge qui valide les résultats d'apprentissage obtenus.

<https://www.pexels.com/photo/crop-person-with-book-in-summer-field-4218586/>



Des défis narratifs interactifs menant à un état d'esprit plus écologique

En parcourant chaque histoire, l'utilisateur se voit proposer des choix spécifiques à des moments clés de l'intrigue qui déterminent l'issue de l'histoire. Ces choix représentent une mentalité et des comportements qui sont soit respectueux de l'environnement, soit nuisibles à l'environnement. C'est ensuite à l'utilisateur de décider ce que le protagoniste de l'histoire doit faire ou dire. Selon leur choix, l'histoire se termine différemment. Cela signifie que chaque histoire dispose d'une « fin » qui influence l'environnement de manière positive, neutre ou négative.

Chaque histoire est dotée d'une liste de vocabulaire liés à la thématique abordée. De cette façon, les apprenants augmentent leur champ lexical et ainsi leur compréhension de textes dans toutes les langues des pays partenaires, ceci en couvrant l'aspect éco-responsable des thématiques mais aussi en sensibilisant aux défis environnementaux actuels et leur capacité à devenir des acteurs contre le

changement climatique.

Le choix d'utiliser des thèmes éco-responsables permet de combiner une approche didactique engageante et ludique tout en stimulant les apprenants car il existe un réel mouvement sociétal pour un changement de pensée et de comportement envers l'environnement. De plus, offrir des expériences d'apprentissage positives qui ont un impact direct sur la vie individuelle des apprenants rend le parcours d'apprentissage encore plus attractif.

Enfin, avec les nombreux développements innovants dans l'industrie verte et le secteur des ONG en Europe, un marché spécifique de « l'emploi vert » est en train de se développer. Cette expérience d'apprentissage pourrait susciter l'intérêt des apprenants et faciliter leur choix d'une carrière professionnelle sur ce marché particulier.

Cela veut dire que la méthodologie CHELLIS a un grand potentiel pour avoir un véritable impact sur ses apprenants. Cependant, il n'y a pas d'impact sans facilitateur. Par conséquent, êtes-vous prêt à aider vos apprenants à changer le monde ?

<https://unsplash.com/photos/2FPjAyMQTA>



Eline Dilien

Chargée de projets européens

Meath Partnership - Irlande



Pour plus d'informations sur ce sujet, regardez la vidéo sur notre chaîne Youtube ci-dessous :





4. Apprentissage par le défi

Une approche expérientielle dans l'éducation des adultes

L'apprentissage par le défi est une approche récente d'enseignement et d'apprentissage, une méthodologie multidisciplinaire qui s'appuie sur des contenus basés sur les défis et permet aux apprenants de profiter de la technologie qu'ils utilisent dans leur vie de tous les jours pour résoudre des problèmes complexes du monde réel.

Pourquoi une approche basée sur les défis ? Nous sommes tous entourés de différents types de défis qui affectent les différents aspects de notre vie. La façon dont nous y répondons individuellement ou collectivement peut déterminer notre avenir ou même celui de notre planète. C'est le cas du thème principal du projet CHELLIS, qui vise à sensibiliser les participants, par le biais de sujets écologiques, aux défis environnementaux actuels et à cultiver leur conscience environnementale.

L'apprentissage basé sur les défis est une expérience d'apprentissage collaborative dans laquelle les formateurs et les apprenants travaillent ensemble pour découvrir des sujets percutants, proposer des solutions à des problèmes réels et passer à l'action. Cette approche demande aux apprenants de réfléchir à leur apprentissage et à l'impact de leurs⁴

actions.

Les problèmes environnementaux devenant de plus en plus complexes et pressants, le besoin d'impliquer des adultes engagés, qui peuvent identifier les défis et développer des solutions innovantes et durables, est crucial.

L'apprentissage basé sur les défis offre un cadre efficace pour apprendre tout en résolvant les défis du monde réel. Ce cadre est collaboratif, à ce titre il engage tous les participants (apprenants, enseignants, familles et membres de la communauté) à :

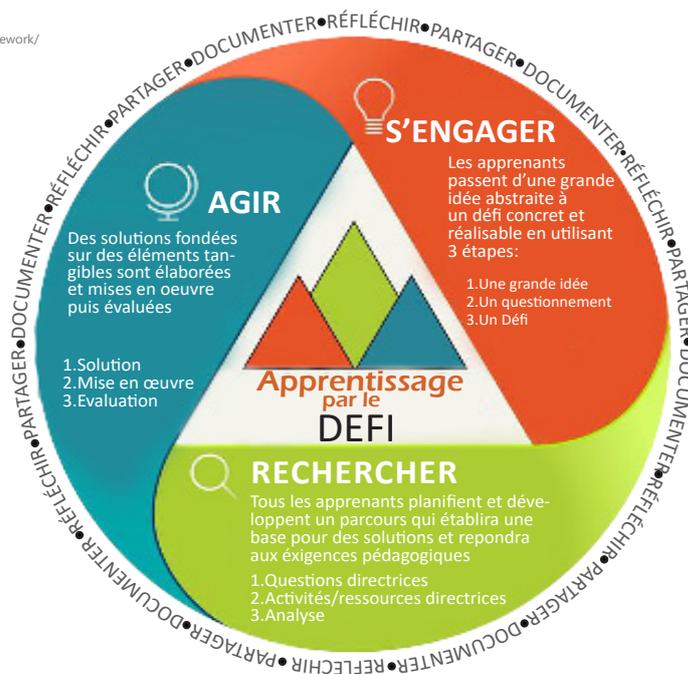
- identifier de grandes idées
- se poser les bonnes questions
- découvrir et résoudre des défis
- acquérir une connaissance approfondie des thèmes abordés
- développer les compétences requises par le marché du travail
- partager des idées de façon très large

Face à un défi, les participants utilisent leur expérience, exploitent les ressources internes et externes, élaborent un plan et vont de l'avant pour trouver la meilleure solution. En cours de route, il y a l'expérimentation, l'échec, le succès et enfin les conséquences de l'action.

<https://www.pexels.com/photo/blue-pencil-114119/>



<https://www.challengebasedlearning.org/framework/>



Comment fonctionne l'apprentissage basé sur les défis

Le cadre d'apprentissage basé sur le défi, tel qu'il est expliqué sur [Challengebasedlearning.org](https://www.challengebasedlearning.org/), est divisé **en trois phases interconnectées**⁵ comprenant des activités qui préparent les apprenants à passer à la phase suivante:

S'ENGAGER

Les apprenants passent d'une grande idée abstraite à un défi concret et réalisable en utilisant le processus du Questionnement Essentiel. L'objectif est d'établir un lien personnel avec le contenu du thème par l'identification, le développement et l'appropriation d'un défi important et captivant.

1. Grandes Idées

Une Grande Idée est un thème ou un concept général qui peut être exploré de plusieurs façons et qui est important pour vous et pour la communauté au sens large. La Communauté, les Relations, la Créativité, la Santé, la Durabilité et la Démocratie sont des exemples de « Grandes Idées ».

2. Questionnement essentiel

Grâce à une série de questions essentielles reflétant les intérêts personnels et les besoins de la communauté, les apprenants sont en mesure de contextualiser et de personnaliser une Grande Idée identifiée. A la fin du processus du Questionnement Essentiel, a lieu une identification d'une question essentielle qui a une signification importante au niveau personnel ou collectif (Que puis-je faire pour adopter un mode de vie durable ?).

3. Défis

Le défi transforme la question essentielle en un appel à l'action pour permettre aux apprenants d'explorer le sujet et de développer une solution. Un défi est immédiat, réalisable et suscite l'enthousiasme. La phase d'implication se termine par l'identification d'un défi convaincant et réalisable.

RECHERCHER

Sur la base du Défi identifié, les apprenants planifient et développent un parcours visant à rechercher des Solutions en suivant trois exigences:

1. Questions directrices

Les apprenants réfléchissent à des questions liées au Défi, notamment à tout ce qui doit être appris pour élaborer une solution appropriée au défi. Les questions sont catégorisées et hiérarchisées, créant une expérience d'apprentissage structurée.

2. Activités/Ressources directrices

Toute ressource ou activité permettant de répondre aux questions directrices et de développer une solution innovante et réaliste peut être utilisée. Exemples de Ressources directrices : contenu et cours en ligne, bases de données, manuels scolaires et réseaux sociaux. Exemples d'Activités Directrices : histoires, simulations, expériences, projets, ensembles de problèmes, recherches et jeux.

3. Analyse

Une fois que toutes les Questions Directrices ont été abordées et les résultats des Activités Directrices ont été enregistrés, les apprenants analysent les données recueillies. La phase d'Enquête se termine par des rapports et des présentations qui démontrent que les apprenants ont répondu avec succès à toutes les Questions Directrices et en ont tiré des conclusions claires qui établiront par la suite une base pour une solution.

AGIR

Au cours de la Phase d'Action, des solutions fondées sur des éléments tangibles sont élaborées et mises en œuvre.

1. Solution

Une fois la phase d'investigation terminée, les apprenants peuvent commencer à développer une solution. Cette solution peut inclure des plans pour une campagne d'information, un programme de formation, des projets de développement, le développement de produits ou d'autres activités et services.

2. Mise en œuvre

Une fois la solution approuvée, les apprenants développent des modèles, expérimentent et testent la mise en place de la solution dans un cadre réel avec un vrai public.

3. Evaluation

Cette étape a pour objectif de mesurer les résultats, de réfléchir à ce qui a fonctionné et à ce qui n'a pas fonctionné, d'évaluer l'efficacité de la solution en mesurant son impact par rapport au défi initial.



Avantages de l'apprentissage par le défi

L'apprentissage par le défi n'est pas une méthodologie statique : c'est un cadre flexible qui peut être adapté à chaque sujet, chaque mise en œuvre et chaque groupe cible. Il est particulièrement adapté à l'éducation des adultes car il est fondamentalement basé sur l'expérience personnelle, la réflexion et la recherche des nouvelles solutions aux défis auxquels les adultes sont confrontés au quotidien. Il laisse également de la place aux idées nouvelles, la structure peut être révisée en fonction des besoins de formation des apprenants et le modèle est constamment ajusté.

La mise en œuvre de l'apprentissage basé sur les défis présente plusieurs avantages :

1. Un cadre flexible et personnalisable qui peut être mis en œuvre en tant que pédagogie directrice ou intégré dans d'autres approches progressives d'apprentissage.
2. Un focus sur des idées globales, des Défis significatifs et le développement de Solutions locales et adaptées à l'âge de l'apprenant.
3. Un modèle façonnable avec de multiples axes d'approche : la possibilité de commencer sur une petite échelle et d'obtenir des résultats de grande taille.
4. Un système libre et ouvert, libre de droits concernant idées, produits ou abonnements.
5. Un processus qui suppose que tous les apprenants soient responsables de leur propre apprentissage.
6. Un cadre pour développer les compétences du 21ème siècle qui aident les apprenants à suivre le rythme rapide des marchés modernes d'aujourd'hui.
7. L'utilisation de la technologie pour la recherche, l'analyse, l'organisation, la collaboration, le réseautage, la communication, la publication et la réflexion.
8. L'opportunité pour les apprenants de faire changer les choses dans le monde d'aujourd'hui.
9. Un moyen de documenter et d'évaluer le processus d'apprentissage et les modules d'apprentissage en même temps.
10. Un environnement propice à une réflexion approfondie sur l'enseignement et l'apprentissage.



Debora Ercoli

Chef de projet

TUCEP – Italie



Pour plus d'informations sur ce sujet, regardez la vidéo sur notre chaîne Youtube ci-dessous:

Chef de projet



5. Concevez vos outils d'apprentissage basés sur les défis

Avant de commencer à concevoir un outil d'apprentissage basé sur les défis, il serait utile de garder à l'esprit la différence entre la méthode d'apprentissage traditionnelle et la méthode d'apprentissage par défis.

Dans une méthode traditionnelle, généralement, les apprenants s'attendent d'abord à recevoir les informations dont ils ont besoin pour comprendre le contenu de l'apprentissage, puis de mémoriser ces informations et enfin de les appliquer à un problème afin d'y trouver une solution. En revanche, dans l'apprentissage basé sur les défis, on introduit en premier lieu le défi ou le problème à résoudre, et ensuite les apprenants s'impliquent dans le processus d'investigation pour trouver les informations nécessaires pour faire face au défi. Cette méthode d'intégrer une approche actionnelle : comprendre et appliquer les informations apprises afin de résoudre le défi/le problème.

Cela signifie, il existe deux approches d'apprentissage différentes : dans le premier cas, l'apprentissage est basé sur la résolution du problème selon une approche fonctionnelle ; dans le second, l'apprentissage est basé sur une approche actionnelle qui s'appuie sur le défi et, par conséquent, sur une

approche systémique (mesurer, analyser, améliorer). En un mot, dans l'apprentissage basé sur les défis, les apprenants identifient le défi à relever, décrivent les étapes et trouvent la solution par une participation proactive.

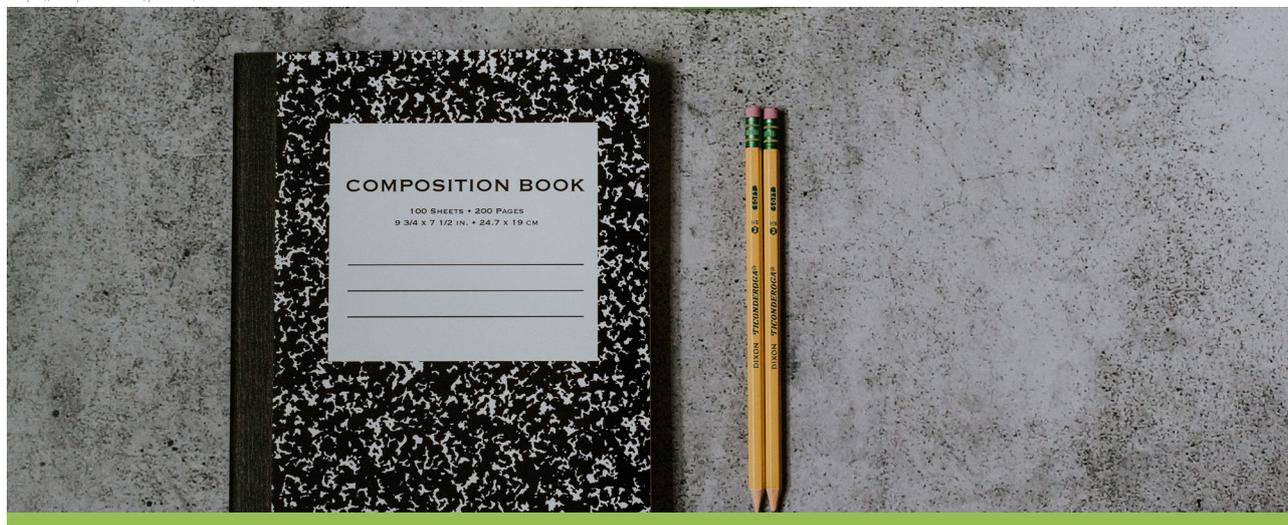
Maintenant, nous sommes prêts à commencer à concevoir notre outil d'apprentissage basé sur les défis.

Dans ce chapitre, conformément au thème principal du projet CHELLIS, nous présentons un outil lié au thème du « changement climatique ». La structure suivante peut être évidemment utilisée pour concevoir des unités d'apprentissage basées sur des défis autour de n'importe quel sujet et s'adresser à n'importe quel groupe cible, car cette méthodologie est basée sur les expériences personnelles et les parcours des apprenants.

La configuration suivante, en 3 étapes, permettra aux apprenants de :

- réaliser quelque chose plutôt que d'apprendre quelque chose
- devenir responsables de leur propre apprentissage
- suivre un "parcours" au travers de leur propre apprentissage

<https://unsplash.com/photos/OFJ4iDE2VuE>



Phase 1 : S'ENGAGER - De la Grande Idée au Défi

1.1

Commençons à travailler avec vos apprenants pour identifier la grande idée : elle doit avoir une pertinence globale et favoriser une connaissance approfondie du contenu multidisciplinaire. Une bonne méthode pour rechercher des grandes questions consiste à s'inspirer de l'actualité mondiale (journaux, journaux télévisés, etc.) pour identifier des sujets qui touchent à la vie quotidienne des apprenants.

Voici quelques exemples de grandes idées : le changement climatique et son impact sur la planète ; la durabilité des ressources naturelles telles que l'eau, la nourriture, l'air, l'énergie ; la santé et le bien-être ; la crise économique ; les migrations ; l'égalité des sexes. Il est important que le défi soit réel et significatif pour les apprenants : si un défi n'est pas étroitement lié à la vie des apprenants, ils ne seront pas en mesure de s'engager complètement dans le processus.

1.2

Après avoir identifié une grande idée, invitez les apprenants à trouver des questions essentielles qui peuvent refléter leurs besoins ou intérêts personnels. A la fin, ils seront capables d'identifier une question essentielle à laquelle l'unité d'apprentissage répondra. Voici quelques exemples de questions essentielles :

Quel est l'impact de ma consommation quotidienne d'énergie sur l'environnement ?

Quel impact pourrait avoir l'investissement dans des produits économes en énergie ?

Quel est l'impact de ma consommation d'eau sur la communauté ?

Quel effet le moyen de transport que je choisis a-t-il sur le changement climatique ?

Pourquoi devrais-je réduire l'utilisation du plastique ?

1.3

Sur la base de la grande idée soulevée par le processus des questions essentielles, le défi, sur lequel les apprenants devront construire leur parcours d'apprentissage, est identifié. Voici quelques exemples de défis à partir des questions essentielles énumérées ci-dessous :

Choisir un fournisseur d'énergie verte

Investir dans des produits à haut rendement énergétique

Réduire la consommation d'eau

Utiliser des moyens de transport durables

Réduire l'utilisation du plastique

Appliquer le principe de réutilisation et de recyclage dans des différents aspects de la vie quotidienne

Une fois que les apprenants ont identifié le défi, le formateur/coach doit les guider dans la recherche de solutions. Passons à la phase suivante.

Phase 2 : RECHERCHER - La recherche d'une solution

Au cours de la phase d'investigation, le formateur/coach dirige le parcours d'apprentissage des apprenants en fournissant les éléments de base pour le développement de la solution, en réponse au défi identifié.

L'apprentissage des langues et les défis environnementaux par le biais d'histoires inspirantes

2.1

Inviter les apprenants à formuler des questions d'orientation pour identifier les connaissances dont ils auront besoin pour développer une réponse au défi.

Exemple :

Un défi	Questions d'orientation
Investir dans des produits à haut rendement énergétique	<p>Quels sont les produits à haut rendement énergétique que j'utilise actuellement?</p> <p>Quelle est ma consommation moyenne de ces produits ?</p> <p>Quel est l'impact environnemental de l'utilisation, par ex., de l'énergie des ampoules à faible rendement énergétique?</p> <p>Quels produits économes en énergie pourrais-je remplacer dans ma maison?</p>

Fournir aux apprenants des informations sur les ressources qu'ils peuvent utiliser (bibliothèque, journaux, livres, associations, réseaux locaux) et les activités qu'ils peuvent réaliser (entretiens avec des experts, recherches documentaires, participation à des ateliers locaux, à des séminaires sur le sujet, etc.) afin de répondre aux questions.

2.2

L'analyse de ces recherches est cruciale pour identifier les solutions. Ainsi, le formateur/coach doit :

Inviter les apprenants à analyser les résultats des réponses aux questions d'orientation.

Comparer les réponses.

Tirer une conclusion précise qui servira de base à la solution.

De plus, l'analyse permettra aux apprenants de développer des aptitudes et des compétences transversales, telles que synthèse, analyse et évaluation, qui seront également utiles dans d'autres contextes personnels ou professionnels. Maintenant que la solution est identifiée, nous appelons à l'action !

<https://www.pexels.com/photo/blue-pencil-114119/>



Phase 3 : AGIR - Mise en place de la solution

Après avoir identifié la meilleure solution au défi, les apprenants doivent être capables de la développer et de la mettre en œuvre. Pour ce faire, les apprenants peuvent choisir la voie qui convient le mieux à leurs possibilités et à leur contexte personnel : modifier leur mode de vie, changer certaines habitudes qui ont un impact sur le problème en question, planifier des campagnes d'information ou des projets éducatifs dans leur communauté. En termes simples, la mise en œuvre de la solution doit être tangible et visible, bien qu'à petite échelle.

Une fois que la solution est mise en pratique, il est important que les apprenants continuent à mesurer les résultats (par exemple, suivre les économies d'énergie sur la facture) afin de pouvoir contrôler si les actions mises en œuvre pour relever le défi ont été efficaces en termes d'objectifs atteints.

L'apprentissage des langues et les défis environnementaux par le biais d'histoires inspirantes

Comment combiner l'approche d'apprentissage basée sur les défis avec la narration

L'apprentissage par le défi est une méthodologie qui peut être combinée avec la narration afin de faire ressortir les connaissances, les compétences et les capacités des apprenants. Les deux approches sont essentiellement basées sur trois macro-phases : **S'ENGAGER, RECHERCHER, AGIR**

L'utilisation des récits et des images aide les apprenants à fixer dans leur esprit la signification du défi par lui-même et l'appel à l'action qui en découle. Une comparaison des trois phases est proposée pour analyser la relation entre les deux approches :

L'apprentissage par le défi

Phase 1: S'engager



Narration

Phase 1: Réflexions initiales

Réponse aux questions 5 W (acronyme utilisé dans la version anglaise du modèle) : Qui-Quoi-Quand-Où-Pourquoi

Phase 1: Rechercher



Phase 2: Défi à relever

Définition du titre, de l'intrigue et des personnages à partir des réponses aux questions directrices (CBL)

Phase 1: Agir



Phase 3: Résolution

Ensemble d'événements qui mettent fin à l'histoire



LEÇONS APPRISSES

Meilleure pratique

GAME OF PHONES	
Qui ?	Partenariat Erasmus+ KA2 comprenant les partenaires d'Irlande (Meath Partnership, partenaire principal), Chypre, Croatie, Portugal, Espagne, Suisse.
Quoi ?	Le projet "Game of Phones" vise à concevoir et à développer des webquests basés sur des défis pour les jeunes et les adultes afin de développer des aptitudes et des compétences pour les aider à réintégrer l'éducation et/ou l'emploi.
Comment ?	Le partenariat a développé la formation continue visant à aider les enseignants et les formateurs d'adultes à utiliser et à intégrer les webquests dans leur pratique pédagogique actuelle afin de développer des compétences clés non techniques telles que le travail d'équipe, la communication, la pensée critique et la résolution de problèmes chez leurs apprenants.
A retenir ?	Le programme et le manuel de formation continue sont les principaux résultats du projet "Game of Phones". Le manuel de formation comprend : une vue d'ensemble des concepts clés et du cadre pédagogique du Game of Phones; une explication détaillée sur la création de votre propre défi de jeu en ligne ; des plans de cours détaillés et des ressources pour les sessions d'ateliers en face à face.
Se mettre en contact	https://www.gameofphonesproject.eu/en/

<https://www.gameofphonesproject.eu/en/>



Meilleure pratique

T-Challenge (éducation à l'esprit d'entreprise utilisant l'apprentissage par le défi)	
Qui ?	Partenariat Erasmus+ KA2 incluant des partenaires de Lettonie (Zemgale NGO Center, partenaire principal), Chypre, Bulgarie, Portugal, Irlande, Roumanie.
Quoi ?	Le projet T-Challenge vise à utiliser et à créer des WebQuests pour inciter les apprenants à acquérir une connaissance plus approfondie des sujets qu'ils étudient. Les groupes cibles directs du projet sont les formateurs et les enseignants, mais les stagiaires ont été identifiés comme un groupe cible indirect qui seront les véritables utilisateurs finaux des produits du projet (WebQuests).
Comment ?	Le partenariat a développé la plateforme Webquests, une ressource éducative ouverte (REL), qui comprend un nombre minimum de 36 WebQuests sur les sujets suivants : l'esprit d'entreprise, l'innovation, le leadership, la pensée critique, l'impact social et l'économie circulaire ; le Programme de Formation des Formateurs, qui consiste en un guide de formation et un manuel du tuteur, permettant aux formateurs et aux enseignants de dispenser le programme d'éducation à l'entrepreneuriat TChallenge et de développer leur propre WebQuest.
A retenir ?	La plate-forme Webquests s'adresse aussi bien aux enseignants qu'aux apprenants. Avec ce type d'apprentissage proactif, qui offre aux apprenants une variété d'expériences sensorielles, ils peuvent explorer des problèmes et des défis du monde réel. Ils peuvent choisir parmi les compétences clés suivantes : sensibilisation et communication interculturelle ; esprit d'entreprise ; esprit civique ; développement personnel, social et apprentissage, numérique ; sciences, technologie, ingénierie et mathématiques ; langues ; alphabétisation.
A retenir ?	https://t-challenge.eu/en/webquest/list/webquest-platform



Debora Ercoli

Chef de projet
TUCEP – Italie



Pour plus d'informations sur ce sujet, regardez la vidéo sur notre chaîne Youtube ci-dessous :



6. La narration comme outil d'enseignement et d'apprentissage

Raconter des histoires pour changer le monde

Depuis que l'humanité sait parler, nous avons utilisé le don du langage pour nous raconter des histoires. Des histoires sur des événements réels, sur nous-mêmes et sur d'autres personnes, et des histoires qui tentent d'expliquer l'inexplicable, par exemple, comment et pourquoi se produit un orage ? qu'est-ce qui se passe après notre mort ? Pendant des millénaires, les histoires ont été racontées verbalement en utilisant des rimes et des mélodies, ou même des dessins ou d'autres artefacts physiques pour faciliter la mémorisation. A l'aube de l'histoire, les humains ont commencé à écrire des histoires qui signifiaient beaucoup pour eux. Il s'agissait de légendes de dieux et de héros, ainsi que de la façon dont la terre et les humains ont été créés ... etc... Mais pourquoi sommes-nous ; nous humains, si prédisposés aux histoires ?

Pour les humains, il est beaucoup plus facile de mémoriser les éléments de quelque chose qui a un sens, un fil conducteur qui s'étire tout au long d'un contenu. Pour preuve, la méthode des moyens mnémotechniques (aide-mémoire), où on s'appuie sur l'emploi de rimes ou des premières lettres pour

https://en.wikipedia.org/wiki/Epic_of_Gilgamesh



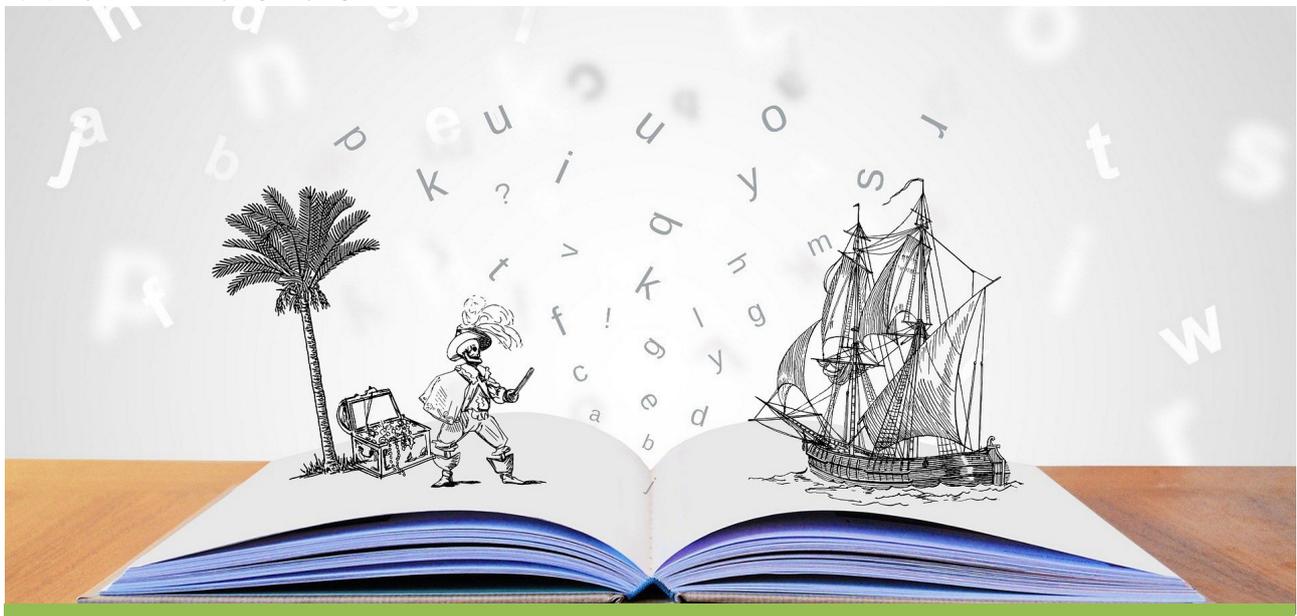
former une phrase qui a du sens.

Prenez ces exemples : 1) l'ordre des planètes dans le système solaire : « Me Voici, Toute Magnifique, Je Suis Une Nébuleuse (Mercure, Vénus, Terre, Mars, Jupiter, Saturne, Uranus, Neptune) »

2) l'orthographe des mots : « L'hirondelle prend deux«l car elle vole avec ses deux ailes »

3) mémoriser une année historique : " 1643 : En

<https://pixabay.com/illustrations/storytelling-fantasy-imagination-4203628/>



<https://pixabay.com/photos/aboriginal-art-aboriginal-painting-503445/>



seIZE cent quarante trOIs, Louis quatorZE est fait rOI. »

La méthode mnémotechnique fait appel à notre besoin de trouver un sens à des choses sans rapport les unes avec les autres, et le sens aide notre cerveau à relier les points et à les ancrer profondément. La rime, le rythme et la visualisation renforcent encore plus la mémorisation.

Un autre bon exemple est la pratique des Songlines des Aborigènes australiens, qui est une méthode de navigation complexe utilisant les paroles et les rythmes des chansons pour trouver des chemins à travers la terre. ***“On navigue à travers la terre en répétant les paroles de la chanson ou en reconstituant l’histoire par la danse, qui au cours de l’histoire décrit également l’emplacement de divers points de repère dans le paysage (par exemple, des formations rocheuses, des trous d’eau, des rivières, des arbres.”***⁶

Les histoires sont à la base de tout notre patrimoine culturel, de nos croyances et de nos valeurs. Elles transmettent des événements et des personnes historiques et sont utilisées pour se souvenir et se divertir, mais servent également à des fins éducatives. Outre les histoires sur des événements et des personnes vérifiés, il existe de nombreux types d’histoires fictives, comme les fables, les paraboles, les contes de fées, les mythes et légendes, les tragédies et les comédies. Certaines peuvent avoir un événement réel au cœur de l’histoire, mais sont

modifiées et exagérées au fil du temps ou dans un but précis. Les histoires peuvent être décrites selon des thèmes et des genres (science-fiction, aventure, thriller, drame, etc.), chacun étant étroitement lié à des éléments particuliers de l’intrigue. Les histoires peuvent également différer dans leur portée, allant des récits épiques aux histoires courtes.

Autrefois, les histoires étaient consommées consciemment par l’écoute ou la lecture. Aujourd’hui, nous sommes confrontés à des histoires dès le réveil et jusqu’au coucher, le plus souvent sans vraiment nous en rendre compte. Le monde d’aujourd’hui s’appuie largement sur la méthodologie désormais souvent monétisée appelée “storytelling” pour le marketing, la publicité, l’industrie des loisirs etc ... pour un même objectif : capter notre attention. Lorsque nous regardons un film, une émission de télévision ou jouons à un jeu vidéo, nous vivons l’histoire consciemment. Les publicités de toutes sortes, des spots télévisés aux posts Instagram, utilisent le « storytelling » comme méthode pour ancrer leur produit dans notre esprit, ceci est déjà devenu une stratégie marketing à part entière. Pensez un instant à une publicité dont vous ne semblez pas pouvoir vous défaire. Elle contient probablement une mélodie et peut-être même une rime, mais aussi un élément de récit fort, peut-être même un rebondissement amusant ? Félicitations, vous avez pensé à un excellent exemple qui combine tous les éléments de base d’une narration réussie en 30 secondes seulement.

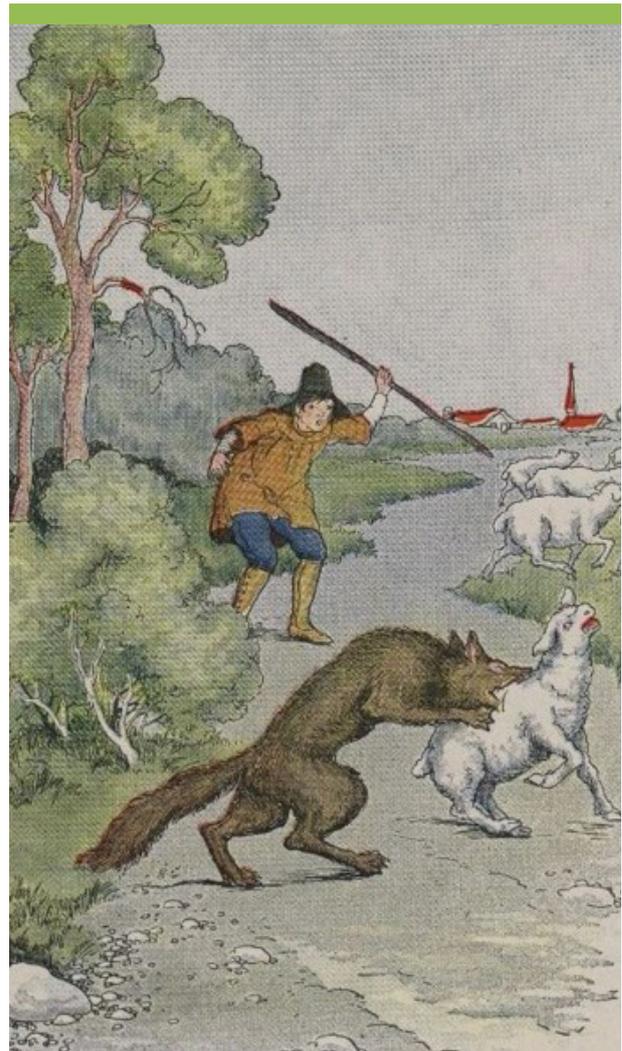
Maintenant, parlons de l'éléphant dans la pièce

La narration a bien sûr un objectif extrêmement didactique et, par conséquent, pédagogique. On peut même dire que c'est la méthode d'enseignement originale la plus intuitive avec la démonstration. Les enseignants utilisent les histoires comme des outils puissants pour transmettre du sens et rendre des leçons complexes ou abstraites plus faciles à saisir. Cette approche fonctionne avec les enfants mais aussi les adultes et les seniors.

Les histoires ont des composantes auditives, mais aussi visuelles et kinesthésiques afin de stimuler plusieurs zones de notre cerveau. Grâce aux personnages et aux événements d'une histoire, nous apprenons par le modèle de l'immersion et de l'empathie - nous entendons ce qu'ils font (par l'intermédiaire d'un narrateur externe ou de la voix qui raconte dans notre tête), nous voyons ce qu'ils voient et nous ressentons ce qu'ils ressentent. Pensez à la célèbre parabole du "garçon qui criait au loup".⁷ La simple leçon qui suit : le mensonge est mauvais, mais dans cette histoire, l'auditeur entend un exemple tangible, racontable et vit les conséquences négatives des mensonges racontés par le personnage principal.

La narration a été redécouverte et gagne à nouveau en popularité dans le secteur de l'éducation, notamment en combinaison avec des éléments numériques et virtuels. Le projet CHELLIS l'utilise la narration pour non seulement améliorer le vocabulaire qui s'inscrit dans un cadre mais aussi pour encourager les comportements respectueux de l'environnement.

https://www.gutenberg.org/files/19994/19994-h/19994-h.htm#Page_24



<https://unsplash.com/photos/mLoWREtdTw>



Comment créer une expérience d'apprentissage par le récit

MODÈLE DE NARRATION PREMIÈRES RÉFLEXIONS		
Avant de commencer à rédiger votre récit didactique, réfléchissez aux aspects initiaux suivants.		
Leçon	Quel sera le sens et la leçon de l'histoire ?	Essayez de formuler la quintessence de l'histoire et ce qu'il faut en retenir. Vous pouvez également essayer d'écrire les résultats d'apprentissage de l'ECVET si vous avez plusieurs messages à faire passer dans l'histoire.
Portée	Quelle sera la portée?	Cela dépend aussi du temps que vous consacrez à l'histoire. Il est important d'avoir une idée de base avant de continuer.
Médias	Comment l'histoire sera-t-elle racontée ?	Les apprenants la liront-ils, seront-ils aidés par des images ou des vidéos, ou s'agira-t-il d'un jeu basé sur une histoire (similaire aux histoires de CHELLIS)?
Mode	De quel point de vue sera-t-elle racontée ?	Du point de vue personnel : à la première personne, à la troisième personne ou d'un point de vue objectif (neutre), dans lequel le narrateur sait tout ou seulement ce que sait un personnage spécifique ?
Genre & type	Quel type et quel genre conviennent à votre histoire?	S'agira-t-il d'une histoire vraie comme une anecdote ou d'une fiction comme une fable, une parabole ou une énigme ?
Clôture	Comment l'histoire se terminera-t-elle?	La leçon de l'histoire sera-t-elle évidente à la fin, donnera-t-elle une matière à réflexion ? Le lecteur sera-t-il seul ou engagé dans une discussion de groupe par la suite ? Y aura-t-il une tâche de suivi vers laquelle l'histoire mène ? Si oui, vous pouvez terminer par un appel à l'action et des instructions, par exemple pour un exercice que les apprenants doivent maintenant faire pour approfondir les leçons apprises grâce à l'histoire.

**MODÈLE DE NARRATION
CONCEPTION DE L'HISTOIRE**

Pour une bonne histoire, il faut aller chercher les éléments suivants.

Thème	Le sens de votre histoire se reflète dans le titre, les motifs et les symboles tout au long de l'histoire.
Intrigue	<p>Cela concerne la séquence des événements, POURQUOI les choses se passent, la structure des éléments de l'histoire. Il existe 4 éléments de base de l'intrigue:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) La présentation : les informations nécessaires à la compréhension de l'histoire; 2) La complication : le catalyseur qui donne le coup d'envoi de l'histoire et la rend intéressante ; 3) Le climax : le moment décisif où les personnages tentent de résoudre la complication ; 4) Résolution : ensemble d'événements qui mettent fin à l'histoire.
Personnages	Allez chercher vos personnages autant que nécessaire et faites en sorte qu'ils soient vivants, dynamiques et logiquement cohérents en termes de motivation, d'opinions, de traits de caractère, etc.
Cadre	Dans quel monde, à quel endroit et à quelle époque l'histoire se déroule-t-elle ? Décrivez les conditions environnementales et sociales qui façonnent les personnages et l'intrigue de l'histoire.
Conflit ou crise	Le conflit crée l'intrigue, le suspense et l'intérêt. Il peut y avoir plus d'un conflit ou d'une complication dans une histoire.
Liste de contrôle pour vous	<ul style="list-style-type: none"> • Message clair et compréhensible pour le lecteur • Chaque élément de l'histoire sert à l'intrigue • Engagement émotionnel dès le début (les 5 grandes émotions sont la joie, la peur, la colère, le dégoût et la tristesse) • Identification avec le protagoniste • Tension, excitation, suspense • Respect de la logique interne • Garder dans l'esprit la portée de l'histoire • Qualité plutôt que quantité • Morale de l'histoire + matière à réflexion • Questions ouvertes pour susciter la créativité et la réflexion du lecteur

L'APPRENTISSAGE DES LANGUES ET LES DÉFIS ENVIRONNEMENTAUX A TRAVERS D'HISTOIRES INSPIRANTES

<https://www.pexels.com/photo/book-on-brown-leaves-3150548/>



Carina Posch et
Dominika Stiger
ENTRER - Autriche

E.N.T.E.R. 

Pour plus d'informations à ce sujet, regardez la
vidéo sur notre chaîne Youtube ci-dessous :



7. Apprentissage visuel du vocabulaire spécifique

Le monde visuel

Chacun d'entre nous a une façon différente d'apprendre et de mémoriser les choses. Lorsqu'il s'agit d'apprendre une nouvelle langue, le nombre de mots à mémoriser est bien sûr énorme. Afin de mémoriser tout ce nouveau vocabulaire, certaines personnes peuvent trouver plus facile de l'écrire plusieurs fois. Cependant, il y a aussi un groupe de personnes pour qui la seule façon de mémoriser un vocabulaire étendu sera une technique consistant à utiliser de différents supports visuels. Par exemple, ils peuvent dessiner un objet qui représente un nouveau mot, ils peuvent coller des autocollants sur différents objets de la maison, etc. Selon **Bette Fetter**, une artiste professionnelle américaine, auteur de l'ouvrage "**Being visual ; Raising a Generation of Innovative thinkers**" et fondatrice de Young Rembrandts: «Dans la citation, la création et l'utilisation de supports visuels il faut considérer l'essentiel. Le support visuel - est-il aussi utile et essentiel que l'auteur le présente ?

<https://www.pexels.com/photo/photo-of-women-at-the-meeting-3810792/>



“

Apprendre à voir et à créer des images visuelles en tant qu'élément essentiel au processus d'apprentissage

- **Bette Fetter**

Ces supports visuels sont-ils vraiment utiles ?

Pour répondre à cette question, voici quelques exemples de recherches qui ont été menées au fil des années.

1. D'après une étude comportementale réalisée en 2001, les chercheurs ont découvert ce qui suit : l'utilisation de supports visuels en classe améliore l'apprentissage jusqu'à 400 % et permet au cerveau de traiter les informations visuelles 60 000 fois plus vite que le texte.⁸

2. David Hyerle, un auteur américain, affirme dans son livre que 90% des informations qui parviennent au cerveau sont visuelles.⁹

3. De plus, d'autres recherches montrent que seulement 10 % des gens apprennent par l'audition, alors que 65 % apprennent par la vue.¹⁰

Quels sont les avantages ?

En répondant à la question précédente, nous pouvons affirmer : oui, l'apprentissage visuel est utile et apporte de nombreux avantages.

1. La plupart des plateformes en ligne sont à la fois gratuites et accessibles à toute personne désireuse d'apprendre.

2. Quel que soit leur âge, tout le monde peut essayer et découvrir si l'apprentissage visuel les aide à mémoriser des choses afin de rendre le processus d'apprentissage lui-même plus facile.

3. En regardant les images, beaucoup de scientifiques et de chercheurs ont découvert que chez les gens, les informations vont directement dans la mémoire à long terme.

4. Les supports visuels aident les personnes à comprendre plus rapidement et de manière plus efficace.

5. Le niveau de concentration augmente lorsque l'on utilise des visuels.

6. L'apprentissage devient plus facile et plus amusant.

7. Les plateformes en ligne fournissent parfois du matériel qui donne accès aux règles de grammaire

<https://www.pexels.com/photo/person-playing-chess-on-brown-wooden-table-5649890/>



et au vocabulaire de la langue cible.

Quels outils peut-on utiliser pour l'apprentissage visuel ?

Les moyens les plus courants d'apprentissage visuel sont :

1. Les vidéos : documentaires, films, vieux films, tous sont un bon moyen de faire mémoriser de nouvelles informations.

2. Les graphiques : présenter les résultats d'une recherche à un large public sous forme de graphique aidera l'auditoire à rester concentré.

3. Le jeu de rôle : ce n'est pas la méthode d'apprentissage la plus fréquente, mais elle est considérée comme l'un des meilleurs moyens d'aider à la mémorisation.

4. La lecture d'histoires : la lecture d'histoires accompagnées d'images est une méthode inspirante pour apprendre de nouveaux contenus et du vocabulaire.

5. Les jeux - des jeux tels que le scrabble, les mots en l'air, etc... Sont vraiment utiles pour faire travailler sur des mots.

6. Dessins/peintures - une image vaut mille mots, donc, si quelqu'un est assez curieux, il cherchera tous les nouveaux mots dans le dictionnaire.

7. Tableaux blancs - lorsqu'on étudie une nouvelle langue, les tableaux blancs ou noirs aident les gens à noter le vocabulaire pour ne pas l'oublier.

Pourquoi CHELLIS utilise-t-il l'apprentissage du langage visuel pour un vocabulaire spécifique ?

La méthodologie CHELLIS peut être considérée comme peu orthodoxe d'un point de vue académique de l'apprentissage. Essayer d'apprendre une nouvelle langue par le biais d'histoires environnementales peut sembler difficile pour certains. Le vocabulaire basé sur l'environnement doit être expliqué aux participants tout en le mémorisant. Cependant, la narration est l'une des méthodes d'apprentissage visuel des langues les plus courantes, qui influence le point de vue du lecteur sur des différents sujets. Par conséquent, CHELLIS peut être une méthode d'enseignement peu orthodoxe, mais assurément elle aidera les apprenants à acquérir une plus grande conscience environnementale.

Meilleure pratique

Atelier de français pour les apprenants en cuisine de l'EFP	
Qui ?	ALFMED
Quoi ?	Travaillant régulièrement avec les projets ECVET (European Credit system for l'enseignement et la formation professionnels), ALFMED a une longue expérience de travail avec des apprenants de l'Europe entière qui obtiennent une bourse pour venir acquérir une expérience professionnelle en France dans le cadre de leur formation. Le rôle d'ALFMED en tant qu'organisation d'accueil est de mettre en place un stage en fonction des compétences de l'étudiant (support Europass) et des attentes de l'entreprise d'accueil par rapport au stagiaire. Une fois que le placement en Entreprise est validé est trouvée pour les apprenants Erasmus, des différents ateliers de formation sont organisés pour les préparer à leur première rencontre avec leur futur tuteur. Il est essentiel de fournir aux apprenants une base linguistique en français et de les aider à apprendre le vocabulaire de base nécessaire pour leur travail mais aussi utile dans leur vie quotidienne. Par exemple, pour les apprenants en formation professionnelle de cuisine, ALFMED propose un atelier qui les initie à un vocabulaire culinaire étendu en français. Pour illustrer les mots, en particulier pour les apprenants ayant un niveau de langue moins élevé, le vocabulaire est accompagné d'images correspondantes qui aident les apprenants à identifier les verbes d'action ou la liste des ingrédients, tous liés à leur profil professionnel et à leur futur stage.
Comment ?	Ce projet est réalisé sur Prezi, une plateforme en ligne permettant de réaliser des présentations interactives en ligne.
A retenir ?	Cet atelier permet non seulement aux apprenants étrangers d'acquérir plus de connaissances dans leur domaine professionnel et d'apprendre ou d'améliorer leur vocabulaire professionnel pendant leur séjour à l'étranger, mais il leur permet également de découvrir et de se faire une idée plus précise de la culture culinaire de leur pays d'accueil. Cet atelier vise également à donner aux apprenants des instructions essentielles, des conseils de comportement et du vocabulaire français pour se préparer à leur première rencontre avec une entreprise d'accueil. Il peut être considéré comme un exemple de préparation à la communication interculturelle.
Se mettre en contact	https://www.alfmed.com/en/comboination-programs/erasmus-staff-cook-masterclass/

Projet selfie	
Qui ?	Mabel Victoria de la Business School, Edinburgh Napier University "Le verbal et le visuel dans l'apprentissage et l'enseignement des langues : aperçus du "projet Selfie" dans The Language Learning Journal vol. 49, 2021-Numéro 1
Quoi ?	Né d'une petite recherche menée dans une université thaïlandaise, le projet Selfie tend à promouvoir l'apprentissage des langues à l'aide de nos propres selfies. Mabel Victoria, l'auteure et chercheuse, affirme que les avantages pédagogiques d'un tel projet sont assez élevés. En effet, lorsqu'il s'agit de l'apprentissage des langues, des outils visuels et verbaux sont nécessaires. En utilisant leurs propres selfies, les participants doivent utiliser une grande quantité de vocabulaire afin de décrire leurs propres photos.
Comment ?	Ce projet est en effet basé sur la prise de selfies. Les apprenants en langues sont chargés de prendre leurs propres selfies devant les sites d'attraction de la ville sur une période de deux semaines. Ensuite, lors d'une présentation devant la classe, ils doivent parler dans leur langue cible afin d'expliquer et de décrire leurs propres selfies en détail.
A retenir ?	Les selfies sont en quelque sorte devenus une partie de nos vies et, aujourd'hui encore, ils constituent une grande partie de nos "histoires". Dans le cadre de ce projet, les apprenants ont tendance à décrire leurs expériences en montrant leurs photos et en utilisant une grande quantité de vocabulaire afin que le public comprenne le plus possible à partir des images.
Se mettre en contact	https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09571736.2018.1484797?journalCode=rllj20 Code=rllj20

<https://www.pexels.com/photo/young-ethnic-couple-taking-selfie-on-metro-station-5225446/>



Popi Aresti
Stagiaire projets européens
ALFMED – France



Pour plus d'informations sur ce sujet, regardez la vidéo sur notre chaîne Youtube ci-dessous :



8. La gamification comme motivation pour l'apprentissage

Résumé

L'utilisation de la gamification dans le processus d'apprentissage¹¹ peut contribuer à accroître la motivation des apprenants. Elle peut également améliorer l'expérience globale en fournissant un environnement d'apprentissage beaucoup plus attrayant grâce à l'utilisation de ce que l'on appelle les mécanismes du jeu, comme les récompenses et le suivi des progrès. Cela peut aussi rendre les parties de l'apprentissage qui sont plus difficiles à transférer, c'est-à-dire les parties plus techniques du programme d'études, beaucoup plus compréhensibles, en fournissant aux apprenants des exemples et des exercices concrets. Cependant, il ne faut pas confondre cela avec le jeu en tant que tel. Il convient de faire la distinction entre la gamification et le jeu, comme pour les jeux éducatifs, et il n'est pas nécessaire d'aller jusqu'à cet extrême pour bénéficier des avantages de la méthode de gamification pour l'apprentissage.

Comprendre la Gamification

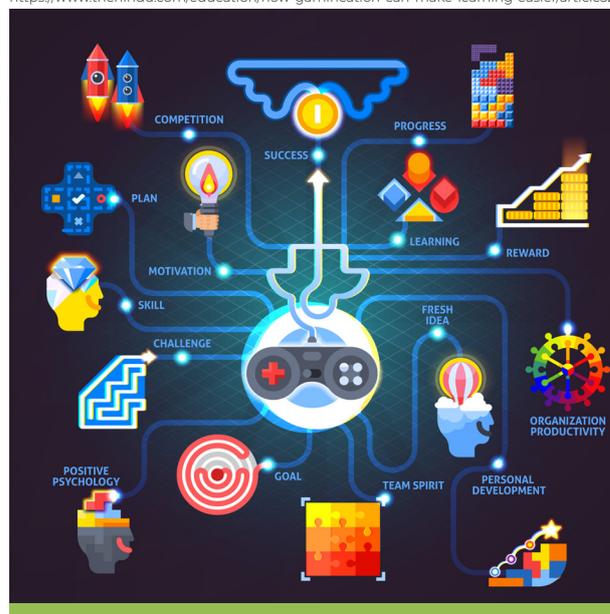
L'introduction de la gamification dans le processus d'apprentissage peut être d'une grande utilité. Selon Raed du département de l'enseignement et de l'apprentissage de l'université d'État de Washington, "la Gamification est l'application de caractéristiques de jeu, principalement des éléments de jeu vidéo, dans un contexte non ludique dans le but de promouvoir la motivation et l'engagement dans l'apprentissage". En outre, elle peut s'avérer cruciale pour aider les apprenants qui se sentent aliénés par les méthodes d'enseignement conventionnelles ou qui n'y réagissent pas ou qui n'y répondent pas aussi efficacement que leurs collègues »

“

Gamification is the application of game features, mainly video game elements, into non-game context for the purpose of promoting motivation and engagement in learning”

- Raed S. Alsawaier

<https://www.thehindu.com/education/how-gamification-can-make-learning-easier/article32774252.ece>



Comprendre la Gamification

Grâce à la gamification, le processus d'apprentissage des langues a changé. Pour Guy Boulet, spécialiste de l'apprentissage pour le ministère de la Défense nationale du Canada, la Gamification¹² n'est pas simplement une alternative qui intègre "l'utilisation de la mécanique du jeu dans des contextes non ludiques". La Gamification ne consiste pas du tout à transformer un contenu d'apprentissage en un jeu. Il s'agit d'introduire dans le processus d'apprentissage des mécanismes de jeu dits 'ludiques' qui rendent le jeu plus attrayant, tels que des niveaux franchis (objectifs atteints) et des récompenses obtenues.

<https://www.pexels.com/photo/low-light-photo-of-nes-controller-1637436/>



Gamification et jeux éducatifs

Bien sûr, cela ne veut pas dire que vous ne pouvez pas avoir de jeux éducatifs. Cela signifie simplement qu'il ne s'agira que de jeux éducatifs qui relèvent d'une catégorie à part entière. Par conséquent, il n'est pas nécessaire de se lancer dans le développement de jeux et d'applications pour profiter des avantages de la gamification. Les deux sont distincts, et les deux ont leur place à la table de l'apprentissage. Ainsi, "alors que le contenu d'un jeu vidéo intègre l'histoire, les personnages et l'environnement, les mécanismes de jeu sont les éléments ajoutés au contenu pour fournir une structure (niveaux) et récompenser les réalisations (points, badges, vies)" et c'est de cela qu'il s'agit : rendre le contexte éducatif plus attrayant et engageant grâce aux mêmes techniques qui permettent aux jeux de le faire.

La tendance de la gamification est partout

En effet, le processus d'apprentissage devient beaucoup plus attirant pour l'apprenant. Il n'est donc pas étonnant que «l'application de la gamification dans un contexte pédagogique apporte un certain remède à de nombreux apprenants qui se sentent aliénés par les méthodes d'enseignement traditionnelles. L'utilisation de la gamification peut permettre d'éviter la baisse de la motivation/l'engagement des apprenants.» En ce sens l'intégration de la Gamification devient beaucoup plus attractive. En effet, la gamification a connu un large éventail d'applications. La tendance à la Gamification est très largement partagée par un certain nombre d'acteurs de l'enseignement : du primaire à l'enseignement supérieur et la formation professionnels (EFP), allant même jusqu'à de nombreux autres domaines.

Incorporer la gamification dans l'expérience d'apprentissage

L'introduction de mécanismes de gamification dans le processus d'apprentissage peut être délicate. Ainsi, il convient de noter que " des études scientifiques ont montré des résultats négatifs basés sur les préférences de l'utilisateur. Le lien entre les caractéristiques de l'utilisateur, les actions exécutées et les éléments du jeu reste une question ouverte ".¹³ Il est donc nécessaire de mieux comprendre le concept avant d'introduire des éléments de gamification plus lourds dans le contexte éducatif. Cependant, ce concept devient beaucoup plus simple si l'on comprend quels sont exactement les concepts de jeux qui doivent être introduits.

Il faut bien distinguer le principe de la récompense et le principe de la structure du jeu.

Comme mentionné précédemment, les récompenses et la progression du personnage grâce à l'expérience et aux niveaux atteints doivent être considérées comme faisant partie de la structure de soutien de la motivation des apprenants.

La structure du jeu qui intègre le principe de gamification, doit intégrer dans un contexte éducatif, des éléments tels que des sessions, des présentations, du matériel, des ressources, des études de cas, etc... qui soient créés dans un esprit 'ludique' et attrayant. .

La Gamification devrait être considérée comme "l'introduction d'un système de récompense externe (basé sur la mécanique du jeu) à un contenu non ludique (tel que le contenu d'apprentissage)"¹² qui, par conséquent, renforce la motivation externe disponible des apprenants et serait donc très utile dans les cas où de faibles motivations externes sont observées.

Best Practice

Big Step (Grande étape en français)	
Qui ?	Partenariat Erasmus+ KA2 comprenant des partenaires de Belgique (UC LIMBURG, partenaire principal), République tchèque, Grèce, Slovaquie, Chypre.
Quoi ?	La priorité de "BIG STEP : Learning through Gamification" était de créer un jeu vidéo en ligne gratuit qui fournirait une méthode éducative innovante et inclusive pour les réfugiés, les immigrants bénéficiant d'une protection internationale, et d'autres groupes et minorités se trouvant dans des conditions similaires à celles des réfugiés dans l'UE.
Comment ?	Le consortium a développé un jeu pour apprendre les éléments de la langue locale, les normes de communication de base et les aspects culturels qui favorisent l'intégration et la compréhension des communautés d'accueil.
A retenir ?	Le jeu comprend 7 chapitres thématiques (école, ville, centre médical, etc.) dans 5 versions différentes pour chaque pays du projet (Belgique, Grèce, République tchèque, Slovaquie, Chypre) et toutes les langues des partenaires, avec de nombreuses parties également traduites en anglais. Puisque le jeu est dédié aux réfugiés et aux immigrants, il est très important que chaque pays ait sa propre version adaptée.
Se mettre en contact	https://bigstepproject.eu/index.php#gamification

Gamifier votre enseignement - accroître les compétences professionnelles des enseignants en entrepreneuriat grâce à la gamifi-	
Qui ?	Partenariat Erasmus+ KA2 comprenant des partenaires de Roumanie (Consiliul National al Intreprinderilor Private Mici si Mijlocii din Romania - filiala Arad, coordonateur), d'Italie, de Lituanie, de Pologne, du Royaume-Uni, d'Espagne et de Grèce.
Quoi ?	Le projet Gamify Your Teaching est assez unique. Son principal objectif était de soutenir le développement professionnel et les compétences professionnelles des enseignants et des formateurs actifs dans le domaine de l'entrepreneuriat et d'améliorer leurs méthodes d'enseignement des TIC par des approches de gamification.
Comment ?	Le projet avait deux objectifs généraux. Le premier consistait à développer une simulation de jeu comportant des éléments pratiques dans sept domaines choisis de l'entrepreneuriat en utilisant des techniques de gamification. À ce titre, le consortium a contacté et impliqué des formateurs et des professionnels de l'EFP des pays partenaires. Ces participants, dont des apprenants, avaient pour but de tester le matériel didactique préparé et d'évaluer l'effort global du projet.
A retenir ?	Le projet a été sélectionné comme meilleure pratique et a été reconnu comme une réussite. Son impact a été significatif, en particulier pour les enseignants de l'EFP et les apprenants qui ont découvert un moyen plus efficace de fournir et de recevoir des résultats d'apprentissage tout en améliorant leurs compétences en TIC. Plus encore, il s'agit d'une bonne pratique qui peut être utilisée par de différentes personnes cherchant à atteindre des résultats similaires.
Se mettre en contact	http://gamify-project.eu/

<https://www.inovaconsult.com/blog/2017/09/27/gamify-teaching-help-students-create-entrepreneurs/>



Gamify
your
Teaching



**Sofronis
Themistocleous**

Chef de projet

SEAL CYPRUS – Chypre



Pour plus d'informations sur ce sujet, regardez la vidéo sur notre chaîne Youtube ci-dessous :



9. Opportunités et éducation au sein du secteur vert

Résumé

Le secteur vert prend de plus en plus d'importance. Il fournit un grand nombre d'emplois à un rythme croissant. Il aide en outre l'économie à développer ses capacités en affichant des taux de croissance supérieurs à ceux d'autres secteurs et lui permet de le faire de manière durable, en veillant à ce que les ressources utilisées ne s'épuisent pas rapidement. Dans ce secteur, il existe un certain nombre de possibilités d'emploi, d'éducation et de participation civique qui répondent à de nombreux goûts. Elles peuvent contribuer à offrir des expériences de qualité et de qualité.

Comprendre le secteur vert de l'économie

Le secteur vert a pris beaucoup d'ampleur. La notion de durabilité des ressources est au cœur de ce secteur. Le secteur vert englobe tous les domaines de l'économie qui se préoccupent à fournir leurs biens et services d'une manière qui ne diminue pas ou n'épuise pas l'environnement. À titre d'exemple,

on peut citer des industries telles que les fournisseurs d'énergie alternative et les constructeurs de voitures électroniques. Selon l'Organisation internationale du travail, en ce qui concerne les emplois verts, il s'agit de ceux "qui contribuent à préserver ou à restaurer l'environnement, que ce soit dans les secteurs traditionnels tels que l'industrie manufacturière et la construction, ou dans les nouveaux secteurs verts émergents tels que les énergies renouvelables et l'efficacité énergétique"¹⁴ et qui impliquent généralement des emplois de qualité.

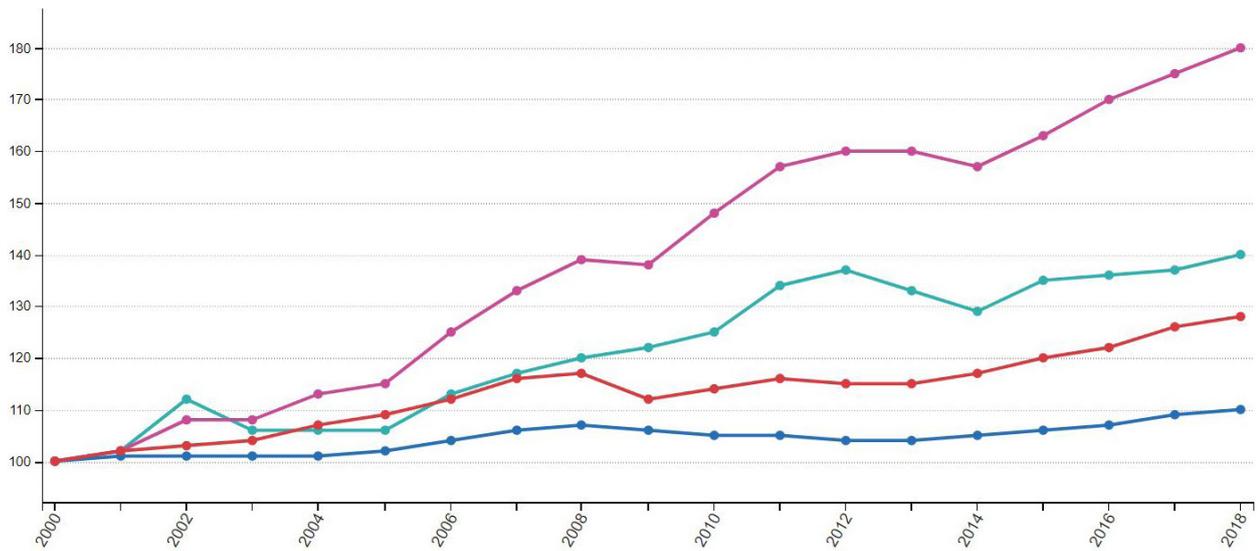
Grâce à ce secteur, l'emploi est en hausse. Au-delà, il est également important de noter que la valeur ajoutée brute du secteur a connu une croissance régulière et rapide, surtout par rapport à l'économie traditionnelle. De plus, comme le souligne Eurostat, « même en 2009, lorsque la crise financière a entraîné une contraction de 5 % du PIB, la valeur ajoutée brute de la production de biens et services environnementaux est restée relativement stable »¹⁵. C'est une autre caractéristique de la résilience du secteur.

“

Même en 2009, lorsque la crise financière a entraîné une contraction de 5 % du PIB, la valeur ajoutée brute de la production de biens et services environnementaux est restée relativement stable »¹⁵

- Eurostat

Evolution des indicateurs clés pour l'économie de l'environnement et l'économie globale

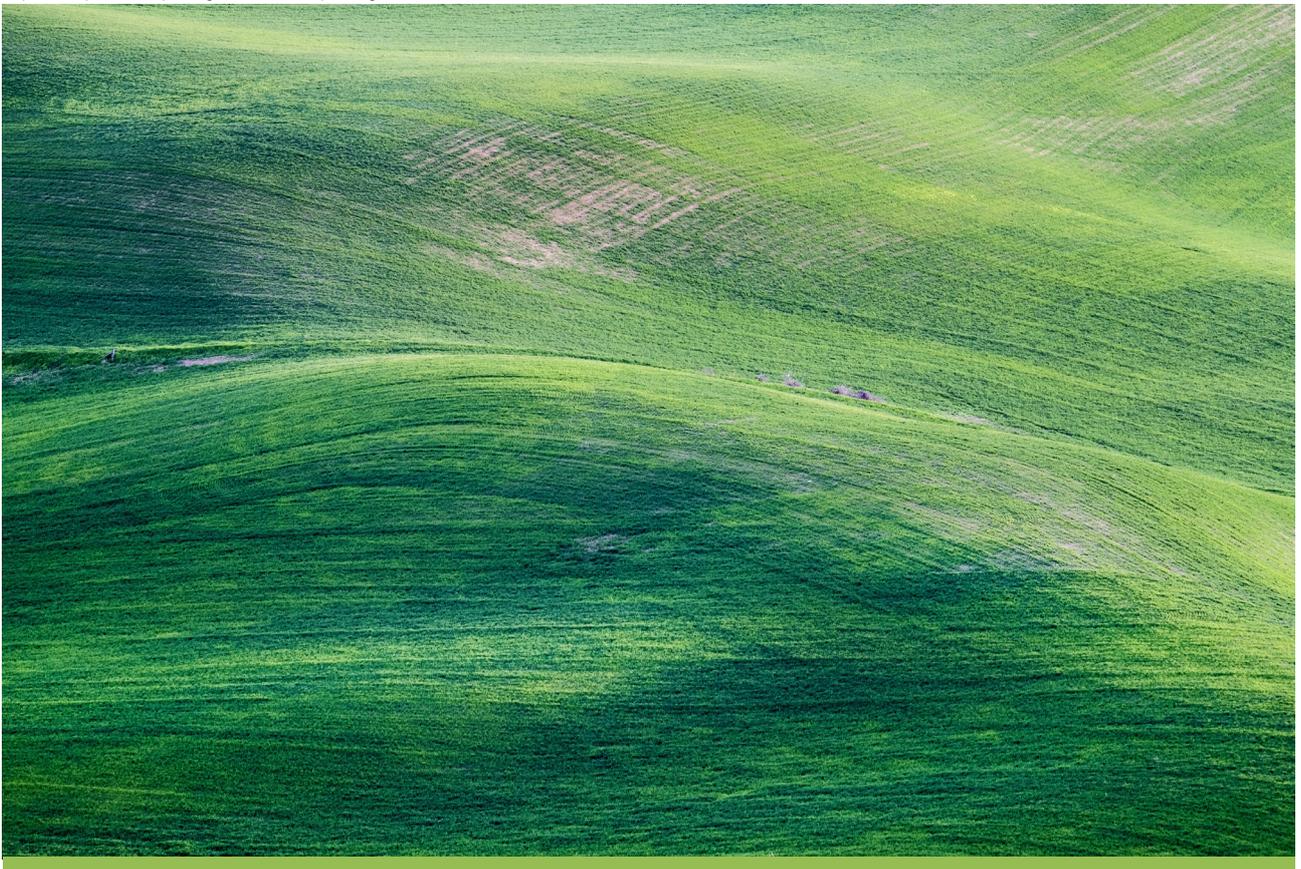


Économie de l'environnement : emploi ■
Économie de l'environnement : valeur ■

Économie globale : emploi ■
Économie globale : PIB ■

Tous ces éléments combinés conduisent inévitablement à la conclusion qu'il faut s'intéresser à ce secteur, car le marché du travail peut y être très gratifiant.

<https://www.pexels.com/photo/green-mountain-painting-732548/>



L'UE soutient l'emploi, l'éducation et la participation civique dans le secteur vert

Il n'est pas surprenant que l'UE souhaite préserver cet élan. Selon Connie Hedegaard, ancienne Commissaire Européenne à l'Action pour le Climat, "Dans une Europe qui compte 26 millions d'Européens au chômage, il ne suffit pas de créer de la croissance. Nous devons également nous développer dans des domaines qui peuvent générer des emplois. Le secteur vert offre un énorme potentiel de création d'emplois et nous devons veiller à ce que l'Europe puisse en tirer pleinement parti"¹⁶ C'est un avis partagé par beaucoup. Grâce à l'Initiative pour l'Emploi Vert,¹⁷ le Plan d'action de l'UE pour l'Économie Circulaire¹⁸ et le Plan d'Action Vert pour les PME, l'UE¹⁹ est tout à fait disposée à soutenir ce secteur.

Les trois objectifs sont, entre autres, les suivants :

- Veiller à ce que l'écart entre le marché des compétences et celui de l'emploi soit réduit ;
- Mettre en œuvre des politiques pertinentes au niveau des États membres ;
- Faciliter les transitions sur le marché du travail ;
- Soutenir les gouvernements locaux pour qu'ils parviennent à se restructurer efficacement ;
- Contribuer à accroître la création d'emplois par le biais de financements européens et d'autres moyens ;
- Soutenir les marchés publics écologiques pour l'entrepreneuriat et les entreprises sociales



<https://www.pexels.com/photo/alternative-energy-blade-blue-clouds-414928/>

“

Dans une Europe qui compte 26 millions d'Européens au chômage il ne suffit pas de créer de la croissance. Nous devons également nous développer dans des domaines qui peuvent générer des emplois. Le secteur vert offre un énorme potentiel de création d'emplois et nous devons veiller à ce que l'Europe puisse en tirer tous les ses avantages.”

- Connie Hedegaard

La croissance de ce secteur bénéficie également de l'impulsion dont il a besoin pour se maintenir. Au sein du secteur, et bien sûr, au-delà des nombreux types d'emplois et de carrières qu'il est possible de poursuivre, en fonction d'une combinaison de compétences et d'opportunités, il existe de nombreuses possibilités d'éducation et de participation civique auxquelles on peut s'engager dans la mesure où on le souhaite. Il y a une abondance de choix, des ONG locales et des centres éducatifs aux organisations internationales, aux universités et aux initiatives privées. Par exemple, vous pouvez consulter le programme de développement des Nations unies pour trouver des endroits où vous pouvez apporter votre aide en tant que volontaire. Le Fonds mondial pour la nature est un autre excellent exemple, tout comme l'organisation National Geographic. Par ailleurs, la plupart des pays utilisent un registre pour leurs différentes ONG, ou vous pouvez vous renseigner auprès du centre des ONG de votre région pour savoir qui cherche de l'aide dans ce secteur. En outre, de nombreuses organisations offrent des possibilités de formation gratuite car elles peuvent participer à des projets financés par l'UE. Toutefois, si vous souhaitez vous engager à plus long terme, de nombreuses universités proposent désormais des programmes de licence et de master consacrés à ce sujet. De la biologie à l'ingénierie durable, en passant par l'entrepreneuriat vert et la gestion des énergies alternatives, il appartient à chacun de choisir l'option qui lui convient le mieux.

Meilleure pratique

Organisation GreenComp	
Qui ?	EfVET, EARLALL, EAEA and p-consulting.gr
Quo?	GreenComp est une organisation-cadre qui estime que l'éducation est un élément central pour atteindre les objectifs climatiques de l'UE dans le but de parvenir à la neutralité climatique d'ici 2050. Son objectif est de fournir une main-d'œuvre qualifiée qui soit également un agent du développement durable et de la croissance.
Comment?	Les compétences vertes doivent être intégrées et incorporées dans les politiques et pratiques éducatives par le biais d'un cadre commun GreenComp. GreenComp prépare une boîte à outils politique et a pour objectif de préconiser l'implication directe de la société civile et de la gouvernance à plusieurs niveaux dans la publication en temps voulu et la mise en œuvre réussie du Cadre Européen des Compétences pour les Compétences Vertes.
A retenir ?	L'éducation et la formation tout au long de la vie, l'éducation et la formation des adultes et l'enseignement et la formation professionnels (EFP) peuvent apporter une contribution essentielle au "Green Deal" Européen : en aidant à définir et à mettre en œuvre les "compétences vertes" selon une approche ascendante.
Se mettre en contact	https://green-comp.eu/

Meilleure pratique

PONICS VET : Technicien agricole en hydroponie	
Qui ?	Le partenariat Erasmus+ KA2 comprend des partenaires de Lettonie (Latvijas Lauksaimniecības Universitāte - coordinateur), de Grèce, de Bulgarie, d'Italie et de Belgique.
Quoi ?	Les études sur l'agriculture révèlent qu'il s'agit d'un secteur qui continue de souffrir et de se débattre avec des pertes économiques au cours des dernières années. En outre, il faut également lutter contre les problèmes liés au climat. Selon ce consortium déclare l'Hydroculture a un rôle essentiel à jouer dans l'approvisionnement alimentaire et la résolution des problèmes mondiaux tels que la pénurie d'eau, la sécurité alimentaire, l'urbanisation et la réduction de la consommation d'énergie.
Comment ?	L'idée est de fournir aux jeunes agriculteurs ou aux futurs agriculteurs une formation dans une spécialisation essentielle pour l'avenir de l'agriculture, dans une perspective durable qui traite de la protection des ressources naturelles (comme le sol et l'eau), de nourrir les populations avec une efficacité énergétique maximale et de lutter contre l'insécurité alimentaire. Le projet a créé un profil professionnel innovant, le Technicien en Hydroponie, et un cours de formation pour un tel profil.
A retenir ?	Le projet était axé sur une question/opportunité spécifique. Par conséquent, il a attiré un groupe cible spécifique. La formation a été effectuée en ligne, ce qui a facilité l'introduction à un plus grand nombre de personnes, quel que soit leur lieu de résidence. La formation a été élaborée selon les directives ECVET, ce qui permet aux participants à la formation de suivre le cours et de reconnaître les résultats d'apprentissage obtenus.
Se mettre en contact	http://hydroponicsvet.eu/



**Sofronis
Themistocleous**

Chef de projet
SEAL CYPRUS – Chypre



Pour plus d'informations sur ce sujet, regardez la vidéo sur notre chaîne Youtube ci-dessous :





10. Validation des résultats d'apprentissage

Rendre les expériences d'apprentissage Visible

Les humains sont des machines à apprendre et nos cerveaux absorbent et filtrent les informations en permanence, du moment où nous sommes nés jusqu'à notre dernier souffle.

Lorsque nous sommes à l'école ou que nous assistons à toute autre **apprentissage formel**, nous pouvons nous attendre à ce que l'enseignant ou le formateur ait établi un plan ou un programme formel, comprenant des objectifs d'apprentissage, le calendrier et la méthodologie des leçons, ainsi qu'un moyen d'évaluer si nous avons internalisé le contenu de l'apprentissage à un niveau satisfaisant. L'apprentissage formel a un début et une fin concrets, et à la fin, il y a généralement une sorte de certificat qui atteste que nous avons assisté et terminé les leçons avec succès.

Cependant, l'apprentissage se fait bien sûr aussi en dehors d'une classe formelle et sans l'objectif d'ob-

tenir une certaine qualification. Lorsque l'apprentissage est organisé et qu'il a pour objectif d'étendre des connaissances ou de compétences, on parle d'**apprentissage non formel**. L'objectif principal est d'informer les apprenants, et non d'ajouter à leur qualification professionnelle ou scolaire, par exemple dans une classe de loisirs ou dans une formation interne à l'entreprise.

Pour bénéficier d'un apprentissage formel ou non formel, une personne doit prendre la décision de participer au processus d'apprentissage, soit volontairement soit obligatoirement (dans le cas de l'enseignement scolaire obligatoire ou la formation sur le lieu de travail). Mais la plupart de nos principaux processus d'apprentissage se déroulent sans que nous nous en rendions compte ou que nous prenions une décision consciente à cet égard. C'est ce qu'on appelle **l'apprentissage informel**. Nous apprenons dans la vie de tous les jours, par exemple (1) en mettant en pratique nos compétences, par exemple en préparant un repas, en travaillant avec un logiciel spécifique ou en jouant au football

<https://www.pexels.com/photo/woman-sitting-on-a-sofa-1989415/>





; (2) en observant les autres par l'apprentissage de modèles, par exemple la façon dont ils abordent une situation et les conséquences qu'ils subissent; (3) en communiquant dans des situations sociales;

(4) et lorsque nous lisons un livre, regardons la télévision ou jouons à un jeu. Il n'existe pratiquement aucune situation qui ne puisse nous apprendre quelque chose sur nous-mêmes, sur les autres et sur le fonctionnement du monde.²⁰ Ce type d'apprentissage informel est difficile à appréhender, car parfois nous avons ce moment "Aha !" et nous savons consciemment que nous avons appris quelque chose, mais bien plus souvent, l'apprentissage se fait sous notre radar, de manière totalement inconsciente. Alors, comment rendre cet apprentissage informel plus visible ?

C'est un fait pédagogique qu'il est plus facile d'apprendre quelque chose si ceci est « enveloppé » dans une histoire, une chanson ou un jeu. Ces dernières années, ce principe a été redécouvert et mélangé à des médias plus récents tels que les jeux vidéo, ce qui a donné naissance à la tendance du « **serious gaming** ».²¹ En général, des objectifs d'apprentissage sont définis au départ et le jeu est développé autour de ces objectifs. Dans d'autres cas, les professionnels de la pédagogie créative peuvent prendre des jeux conçus principalement à des fins de divertissement et les utiliser dans un contexte sérieux pour former, par exemple, les compétences

en lecture et en calcul ou la pensée spatiale à l'aide de jeux comme le Scrabble, le Démineur ou le Tetris. Cela signifie que les participants jouent le jeu et intériorisent les objectifs d'apprentissage comme un effet secondaire.

Afin de rendre les effets de l'apprentissage visibles, le « serious gaming » est parfois associé à une autre méthodologie relativement nouvelle : les badges numériques. Les **badges** sont également utilisés dans les jeux de divertissement et ont pour principal objectif de motiver le participant à continuer à jouer. Les badges ouverts, tels qu'ils ont été introduits par le Mozilla Open Badges Project,²² vont plus loin en validant le résultat d'apprentissage atteint derrière le badge, mais le problème est que ce qu'ils ne sont pas largement utilisés pour le moment.

Il existe un autre moyen de communiquer les acquis d'apprentissage de manière transversale : l'utilisation des instruments européens de transparence. Il existe trois cadres principaux qui s'appliquent à la validation des acquis d'apprentissage formels, non formels et même informels, à savoir (1) l'ECVET, y compris la méthodologie des acquis d'apprentissage et le système de crédits ECVET ; (2) le CEC, y compris les descripteurs des niveaux du CEC ; (3) et le CECR, y compris les niveaux de langue internationalement reconnus.

En un mot :

Les crédits ECVET²³ permettent de résumer le temps consacré à une activité d'apprentissage formelle ou non formelle. Ils peuvent figurer sur un certificat et sont reconnus dans toute l'UE. Le site acquis **d'apprentissage ECVET** aident à formuler objectifs d'apprentissage transparents, réalisables et évaluables d'apprentissage qu'un apprenant doit accomplir en participant à une offre d'apprentissage formel et non formel. Ils suivent une certaine structure et sont classés en connaissances, aptitudes et compétences (parfois autonomie/responsabilité). Les acquis de l'apprentissage donnent une image plus complète des réalisations de l'apprentissage et de ce que l'apprenant devrait avoir intériorisé à la fin d'une formation.

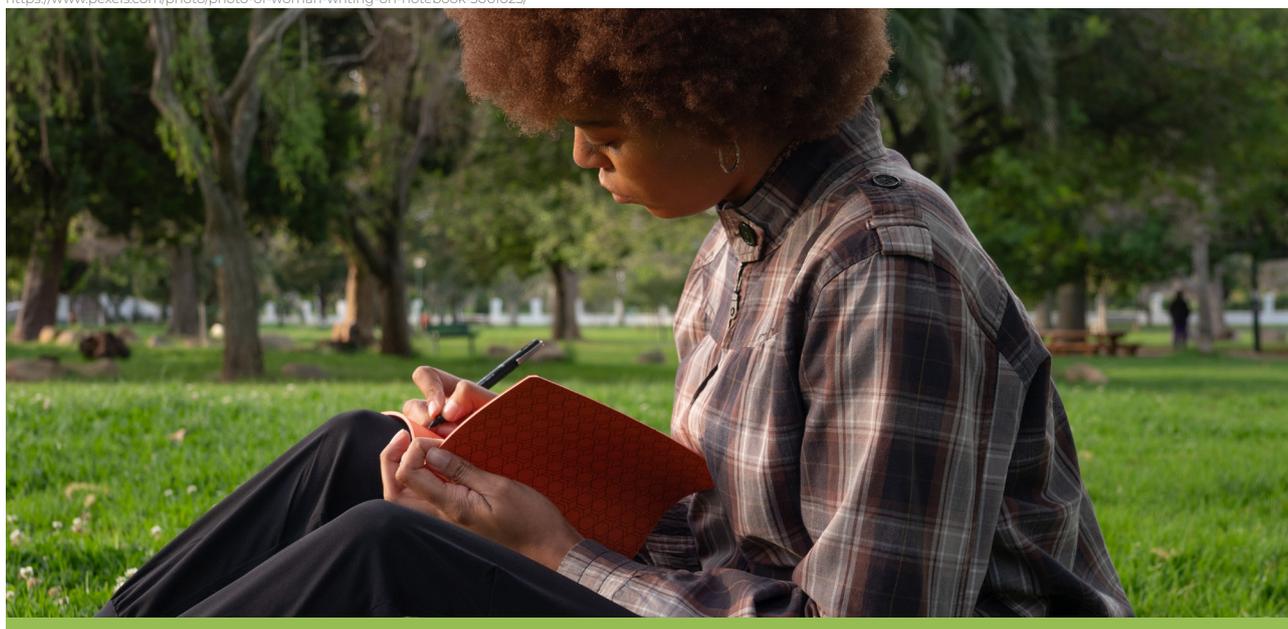
Le **Cadre Européen des Certifications (CEC)**²⁴ est un outil de transparence permettant de traduire les cadres nationaux de certification en utilisant des descripteurs basés sur les résultats d'apprentissage. À chaque qualification formelle correspond un niveau de 1 à 8, le niveau 1 signifiant qu'une personne est capable d'exécuter des tâches de base sous supervision directe dans un contexte structuré, et le niveau 8 signifiant qu'une personne est extrêmement qualifiée et compétente, qu'elle possède des compétences spécialisées et qu'elle a une autorité, ainsi que de nombreuses responsabilités. Le niveau

EQF est indiqué sur les certificats et diplômes officiels, ce qui permet de comparer les réalisations en matière d'éducation et de formation entre les États membres de l'UE. Le site CEC est basé sur ce qu'une personne est capable de faire, et pas seulement sur le temps qu'elle a investi dans une offre d'apprentissage.

Enfin, le **Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECR)**²⁵ est un système internationalement accepté qui communique la compétence linguistique en 6 niveaux, de basique (A1/A2) à indépendant (B1/B2) à compétent (C1/C2). Les cours de langue, les manuels utilisés et les certificats obtenus indiquent généralement le niveau CE-CRL atteint. Mais ce n'est pas tout, car le CECR est également accompagné d'une grille d'auto-évaluation³ et une personne peut avoir des compétences linguistiques différentes dans différents domaines tels que la compréhension (écoute et lecture), l'expression orale (interaction et production) et l'écriture.

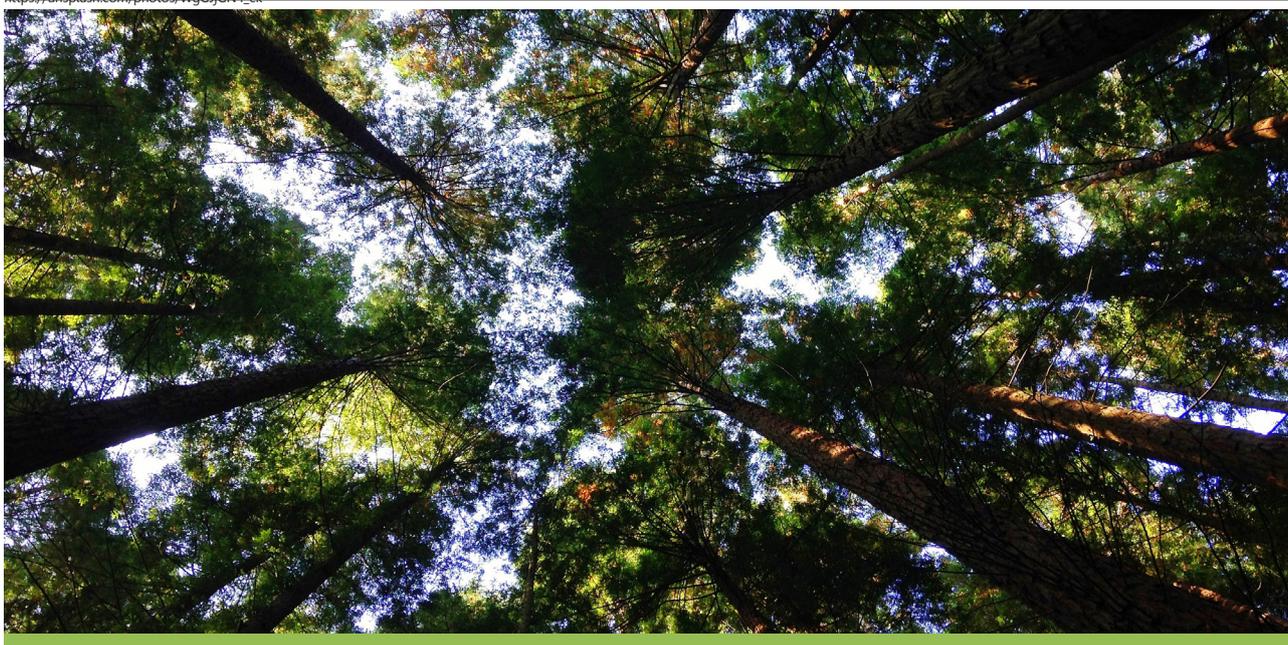
Le projet CHELLIS et sa plateforme d'apprentissage en ligne utilisent un mélange de toutes ces méthodologies et outils afin de fournir une opportunité d'apprentissage des langues qui véhicule des messages écologiques et durables en même temps et se situe à la frontière entre l'apprentissage non formel et informel grâce à l'approche de « serious gaming ».

<https://www.pexels.com/photo/photo-of-woman-writing-on-notebook-3061023/>



Meilleure pratique

PLATE-FORME D'APPRENTISSAGE CHELLIS	
Qui?	Partenariat du projet CHELLIS
Quo?	Le partenariat du projet Erasmus+ CHELLIS a créé une plateforme en ligne qui utilise toutes les mesures mentionnées ci-dessus et plus encore.
Comment?	<p>La plateforme CHELLIS offre une variété d'histoires traitant de différents sujets environnementaux. Chaque histoire est disponible dans 3 niveaux de langue du CECR (A2, B1, B2) et permet au lecteur de faire des choix actifs tout au long de l'histoire afin de déterminer si la fin est positive, neutre ou négative pour l'environnement.</p> <p>Le partenariat a commencé par la mise en place des résultats d'apprentissage ECVET pour chaque sujet, autour duquel l'histoire a été enroulée. Une fois les histoires terminées, les lecteurs reçoivent un appel à l'action qui les incite à assimiler encore plus les leçons apprises.</p> <p>Les badges numériques ouverts attribués en cas de réussite indiquent le niveau du CECR et précisent les résultats d'apprentissage ECVET obtenus.</p>
A retenir ?	Les enseignants doivent évoluer avec leur temps et faire preuve de créativité avec les méthodologies et les ressources disponibles. CHELLIS est un excellent exemple de la manière dont on peut combiner deux thèmes (l'apprentissage des langues et de l'environnement) dans une interface innovante.
Se mettre en contact	<p>https://www.chellis.eu/</p> <p>https://www.facebook.com/CHELLISproject</p>



Best Practice

EUROPASS	
Qui ?	CEDEFOP et Union européenne
Quoi ?	<p>L'Europass et ses différents éléments mettent en pratique les instruments européens de transparence et facilitent la communication transnationale des connaissances, des aptitudes et des compétences. En 2020, les offres entièrement gratuites de l'Europass ont été actualisées et étendues, notamment :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Profil en ligne • Modèles et éditeur de CV en ligne • Éditeur de lettres de motivation en ligne • Suppléments aux certificats et diplômes • Certification de mobilité • Portefeuille en ligne pour les certificats et les titres numériques Europass
Comment ?	<p>L'Europass fournit une structure standardisée pour les CV et les lettres de motivation, ainsi que des conseils utiles. Dans le profil et le portefeuille Europass, une personne peut créer et modifier ces modèles, stocker ses certificats et diplômes numériques, etc.</p> <p>Europass lui-même est un excellent outil de transparence qui facilite la comparaison transnationale des aptitudes et des compétences, mais il utilise également d'autres outils de transparence de l'UE tels que les niveaux de langue du CECR, les niveaux du CEC, les points ECTS et ECVET ainsi que des descriptions axées sur les résultats d'apprentissage des emplois précédents et éducation.</p>
A retenir ?	Europass est un outil gratuit qui permet de comparer les qualifications et les compétences dans toute l'Europe.
Se mettre en contact	<p>europa.eu/europass/en www.facebook.com/europasseurope</p>

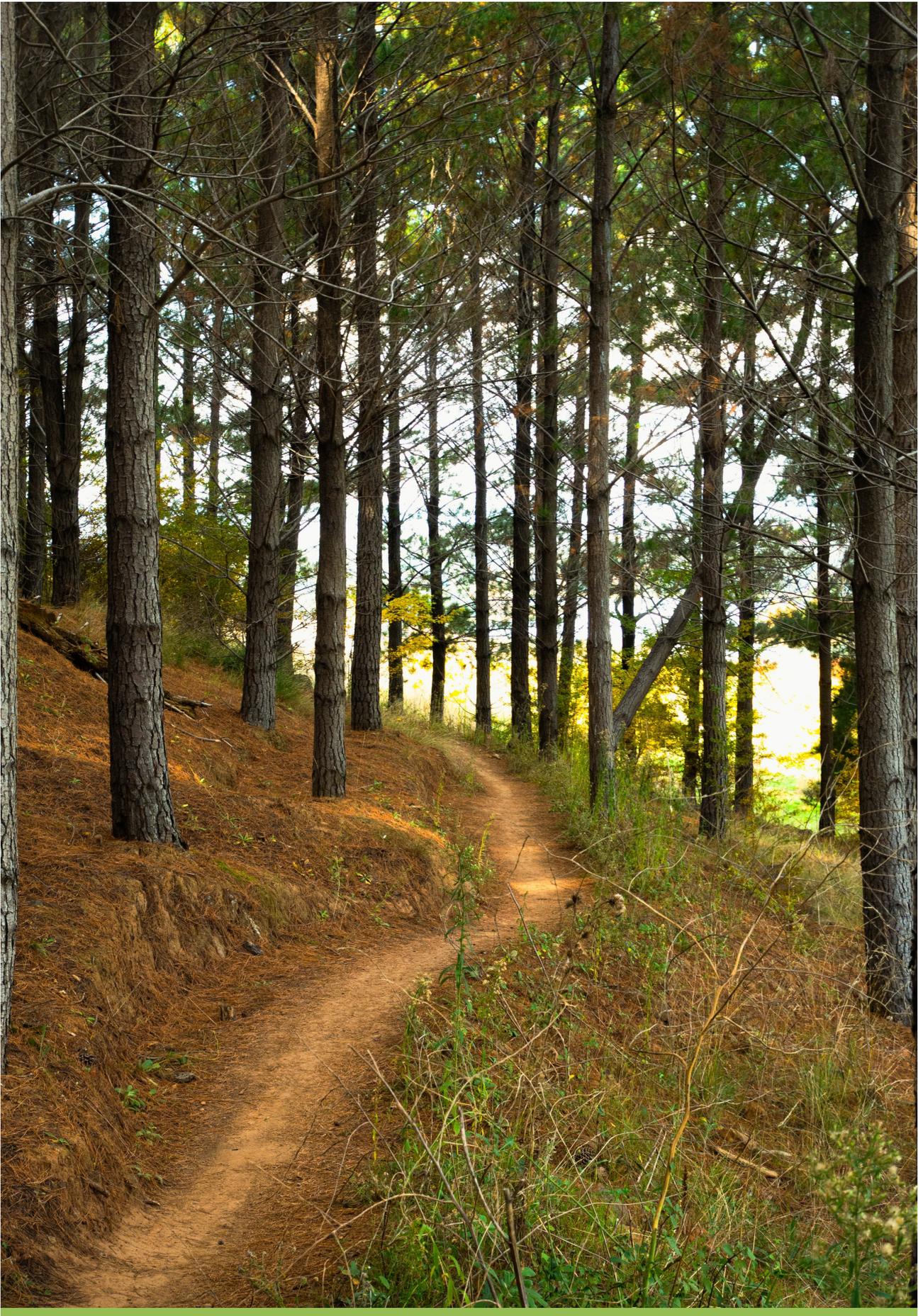


Carina Posch &
Dominika Stiger
ENTER - Austria



Pour plus d'informations sur ce sujet, regardez la vidéo sur notre chaîne Youtube ci-dessous :





<https://www.pexels.com/photo/dirt-pathway-in-the-woods-9639492/>

Bibliographie

- 01 <https://www.chellis.eu/>
- 02 <https://www.thenews.com.pk/print/185439-Language-and-identity>
- 03 <https://www.fluentu.com/blog/languages-spoken-in-europe/>
- 04 https://images.apple.com/education/docs/CBL_Classroom_Guide_Jan_2011.pdf
- 05 <https://www.challengebasedlearning.org/>
- 06 <https://blog.education.nationalgeographic.org/2016/04/08/aboriginal-songlines-helped-draw-the-map-in-australia/>
- 07 https://www.gutenberg.org/files/19994/19994-h/19994-h.htm#Page_24
- 08 http://web.archive.org/web/20001014041642/http://www.3m.com:80/meetingnetwork/files/meetingguide_pres.pdf
- 09 https://books.google.com.cy/books/about/A_Field_Guide_to_Using_Visual_Tools.html?id=LRh-KAAAAYAAJ&redir_esc=y
- 10 <https://www.embibe.com/exams/visual-learning-benefits-and-strategies-for-students-teachers/>
- 11 https://www.researchgate.net/publication/321063416_The_Effect_of_Gamification_on_Motivation_and_Engagement
- 12 https://www.researchgate.net/publication/310325204_Gamification_Is_Simply_Bells_and_Whistles
- 13 https://www.researchgate.net/publication/338496515_The_impact_of_gamification_on_students'_learning_engagement_and_behavior_based_on_their_personality_traits
- 14 https://www.ilo.org/global/topics/green-jobs/news/WCMS_220248/lang--en/index.htm
- 15 https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Environmental_economy_%E2%80%93_statistics_on_employment_and_growth
- 16 <https://www.switchtogreen.eu/the-green-employment-initiative/>
- 17 https://europa.eu/rapid/press-release_MEMO-14-446_en.htm
- 18 https://ec.europa.eu/environment/strategy/circular-economy-action-plan_en
- 19 https://ec.europa.eu/growth/content/green-action-plan-smes-turning-environmental-challenges-business-opportunities-0_en

- 20 <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/lernen-im-arbeitssetting-gedanken-und-anregungen-fur-die-lern-und-integrationsforderliche>
- 21 http://www.ludoscience.com/files/ressources/classifying_serious_games.pdf
- 22 <http://openbadges.org>
- 23 <https://www.cedefop.europa.eu/en/events-and-projects/projects/european-credit-system-vocational-education-and-training-ecvet>
- 24 <https://europa.eu/europass/en/description-eight-efq-levels>
- 25 <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/table-1-cefr-3.3-common-reference-levels-global-scale>
- 26 <https://rm.coe.int/CoERMPublicCommonSearchServices/DisplayDCTMContent?documentId=090000168045bb52>



Magazine pédagogique CHELLIS

WWW.CHELLIS.EU

2022

APPRENTISSAGE DE L'ÉCO-LANGAGE PAR LE BIAIS D'HISTOIRES INSPIRANTES



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

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Le soutien de la Commission Européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui n'engage que ses auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient