



Matrice des résultats d'apprentissage

Matrice des résultats de l'apprentissage: Sensibilisation et appréciation culturelles Mes préjugés culturels (CA-04)

Après avoir suivi avec succès les ressources d'apprentissage contenues dans les infographies interactives CQ+, les apprenants auront acquis les compétences suivantes:

| Sujet | Connaissances | Motivation | Comportements |
|---|---|--|---|
| Sensibilisation et appréciation culturelles | Infographie Interactive CA-04 | | |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● Connaissance factuelle des liens entre la sensibilisation culturelle et la citoyenneté mondiale. ● Connaissance pratique de la manière d'embrasser divers éléments culturels, la langue, les croyances, les visions du monde, etc. ● Connaissance théorique de la manière dont la sensibilisation culturelle fait tomber les barrières culturelles pour promouvoir la connexion culturelle. | <ul style="list-style-type: none"> ● Définir la citoyenneté mondiale. ● Explorer comment la conscience culturelle favorise la citoyenneté mondiale. ● Évaluer comment la conscience culturelle encourage les individus à cultiver des idées de justice mondiale. ● Démontrer la capacité à exprimer ses propres intérêts, croyances et points de vue, ainsi que ceux des autres. ● Reconnaître comment la sensibilisation et l'expression culturelles défendent la justice sociale. | <ul style="list-style-type: none"> ● Conscience du rôle de l'expression culturelle pour promouvoir la citoyenneté mondiale. ● Volonté d'exercer l'empathie et la solidarité par le biais de la sensibilisation culturelle. ● Ouverture d'esprit pour comprendre les intérêts, les croyances et les points de vue des autres. |



WebQuest

| | |
|--|--|
| THÈME ATTRIBUÉ: | Sensibilisation et appréciation des cultures |
| TITRE DE L'ENQUÊTE EN LIGNE: | Un pour tous |
| INTRODUCTION (Il s'agit de donner des informations générales sur le sujet et souvent d'introduire le vocabulaire et les concepts clés que les apprenants devront comprendre pour mener à bien les tâches à accomplir. Il doit présenter un scénario et un contexte pour la réalisation des tâches du WebQuest et doit être amusant, engageant et créatif afin d'attirer les apprenants) : | |
| <p>La citoyenneté mondiale est un terme utilisé pour décrire les actions sociales, environnementales et économiques entreprises par les individus et les communautés qui reconnaissent que chaque personne est un citoyen du monde.</p> <p>Il s'agit de savoir comment les décisions prises dans une partie de la planète peuvent affecter les personnes vivant dans une autre partie, et comment nous partageons tous une humanité commune et sommes de valeur égale.</p> <p>Cela signifie être ouvert à l'engagement positif avec d'autres identités et cultures et être capable de reconnaître et de remettre en question les stéréotypes.</p> <p>Il s'agit également de la manière dont nous utilisons et partageons équitablement les ressources de la planète et dont nous respectons les droits de l'homme de tous.</p> <p>Un citoyen du monde est une personne qui connaît et comprend le monde dans son ensemble - et la place qu'elle y occupe. Il est un citoyen du monde. Il joue un rôle actif dans sa communauté et travaille avec d'autres pour rendre notre planète plus pacifique, plus durable et plus juste.</p> <p>La citoyenneté mondiale implique</p> <ul style="list-style-type: none">- Explorer les liens locaux et mondiaux, ainsi que nos points de vue, nos valeurs et nos hypothèses.- explorer les questions de justice sociale au niveau local et mondial- Explorer la complexité des problèmes mondiaux et s'engager dans des perspectives multiples | |



- l'application de l'apprentissage à des questions et contextes du monde réel
- la possibilité d'agir de manière informée et réfléchie et de se faire entendre.

La citoyenneté mondiale consiste à encourager les jeunes à développer les connaissances, les compétences et les valeurs dont ils ont besoin pour s'engager dans le monde. C'est aussi la conviction que nous pouvons tous faire la différence.

L'éducation à la citoyenneté mondiale n'est pas une matière supplémentaire – c'est un cadre d'apprentissage qui s'étend au-delà de l'école jusqu'à la communauté au sens large. Elle peut être promue en classe par le biais du programme scolaire existant ou par de nouvelles initiatives et activités.

La citoyenneté mondiale aide les jeunes à

- Construire leur propre compréhension des événements mondiaux.
- Réfléchir à leurs valeurs et à ce qui est important pour eux.
- Transposer l'apprentissage dans le monde réel.
- Défier l'ignorance et l'intolérance.
- S'impliquer dans leur communauté locale, nationale et mondiale.
- Développer une argumentation et exprimer leurs opinions.
- Constater qu'ils ont le pouvoir d'agir et d'influencer le monde qui les entoure.

De plus, la citoyenneté mondiale inspire et informe également les enseignants et les parents. Mais surtout, elle montre aux jeunes qu'ils ont leur mot à dire. Le monde change peut-être rapidement, mais les jeunes peuvent faire la différence et contribuer à construire un monde plus juste, plus sûr et plus sécurisé pour tous.

TÂCHES (explique de manière claire et précise ce que les apprenants doivent faire, il doit être motivant et intéressant et, dans la mesure du possible, il doit inclure des activités qui contribuent au développement de compétences qu'ils utiliseront dans leur vie quotidienne. Des conseils doivent être donnés sur la manière de présenter les résultats ; par exemple, des cartes, des graphiques, des essais, des affichages muraux et des diagrammes) :

Un pour tous est un jeu de simulation dans lequel les élèves apprennent à "gérer" des ressources communautaires partagées. Les jetons de poker représentent une ressource renouvelable dans le jeu et sont placés au centre d'un cercle d'élèves. Le nombre de jetons est limité et les élèves doivent trouver un équilibre entre leur désir



d'obtenir dix jetons (qu'ils peuvent échanger contre un bonbon) et la nécessité de ne pas épuiser la réserve de jetons pour le groupe. L'objectif est que les élèves finissent par trouver une stratégie permettant à tous les participants de repartir avec un bonbon.

PROCESSUS

Ce WebQuest encourage la prise de décision responsable et les compétences clés en matière d'autogestion, car au fur et à mesure des tours, de nombreux élèves apprennent à contrôler leurs impulsions individuelles de prise pour un gain personnel et apprennent à coopérer les uns avec les autres pour obtenir un résultat mutuellement bénéfique. Cependant, il arrive que quelqu'un devienne impatient et prenne plus de jetons ou tous les jetons restants pour obtenir la récompense. Il s'agit là d'un moment propice à l'apprentissage, qui peut faire l'objet d'une discussion dans le cadre de la leçon. Vous pouvez également demander aux élèves de réfléchir à ce qu'ils ressentent face aux actions des autres, par exemple : "Comment vous êtes-vous sentis lorsque certaines personnes ont pris plus que d'autres ? Avez-vous vécu une situation similaire à la maison, avec des amis ou dans la communauté ?"

Pour encourager un apprentissage plus global, demandez aux élèves de comparer les jetons au reste du monde. Vous pouvez poser la question suivante : "Que représentent ces jetons ?", ce qui ouvrira une discussion sur les ressources renouvelables telles que les arbres, les poissons, etc. et sur les différences entre les ressources renouvelables et les ressources non renouvelables. Ensuite, demandez-leur : "Quel type d'attitude devons-nous adopter en tant qu'individus pour atteindre l'objectif du plus grand bénéfice pour tous ?" Vous pouvez présenter l'objectif de développement durable n°12 "Consommation et production responsables" en demandant aux élèves s'ils pensent que les ressources naturelles de la planète sont actuellement partagées équitablement et gérées de manière durable. Les objectifs de développement durable 14 et 15 visent à protéger les écosystèmes marins et l'utilisation des terres. Vous pouvez également les présenter en demandant aux élèves de vous donner des exemples de progrès réalisés dans le cadre de ces objectifs et de vous indiquer comment ils peuvent contribuer à la réalisation de ces objectifs dans leur vie personnelle et au sein de leur communauté locale.

ÉVALUATION (auto-évaluation, comparaison de ce que les apprenants ont appris, retour d'information au formateur sur ce qu'ils ressentent, ce qu'ils ont appris. Il s'agit également de répondre à un petit questionnaire ou à un jeu sur Kahoot pour tester leurs nouvelles connaissances) :



1. Que représentent ces puces ?
2. Quel type d'attitude devons-nous adopter en tant qu'individus pour atteindre l'objectif du plus grand bénéfice pour tous ?
3. Pensez-vous que les ressources naturelles de la planète sont actuellement partagées équitablement et gérées de manière durable ?
4. Avez-vous des exemples de progrès par rapport à ces objectifs et des moyens d'action pour contribuer à la réalisation de ces objectifs dans votre vie personnelle et dans votre communauté locale ?
5. Qu'avez-vous ressenti lorsque certaines personnes ont pris plus que d'autres ?
6. Avez-vous vécu une situation similaire à la maison, avec des amis ou dans la communauté ?

CONCLUSION (permet de résumer l'expérience, d'encourager la réflexion sur le processus, d'étendre et de généraliser ce qui a été appris, ou une combinaison de ces éléments. Suggérer des questions qu'un formateur pourrait utiliser dans le cadre d'une discussion avec l'ensemble de la classe pour faire le bilan d'un WebQuest) :

Étant donné qu'à l'issue des phases, de nombreux élèves apprennent à réprimer les impulsions individuelles de prise de bénéfices personnels et à travailler ensemble pour parvenir à une conclusion mutuellement bénéfique, ce WebQuest enseigne les compétences fondamentales de prise de décision et d'autogestion. Mais il arrive que quelqu'un perde patience et prenne plus ou tous les jetons restants pour obtenir le prix. Grâce aux questions de conversation du WebQuest, c'est un moment d'enseignement fantastique. Les élèves ont la possibilité de réfléchir à leurs pensées et aux actions des autres par le biais de questions de réflexion.



CQ⁺

De-escalating Polarisation in Europe



USTANOVA ZA
OBRAZOVANJE
ODRASLIH | ADULT
EDUCATION
INSTITUTION



POSTAL 3



Co-funded by
the European Union

"The European Commission's support of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission can not be held responsible for any use which may be made of the information therein." Project Number: 2021-BE02-KA220-ADU-000033662

Project Number: