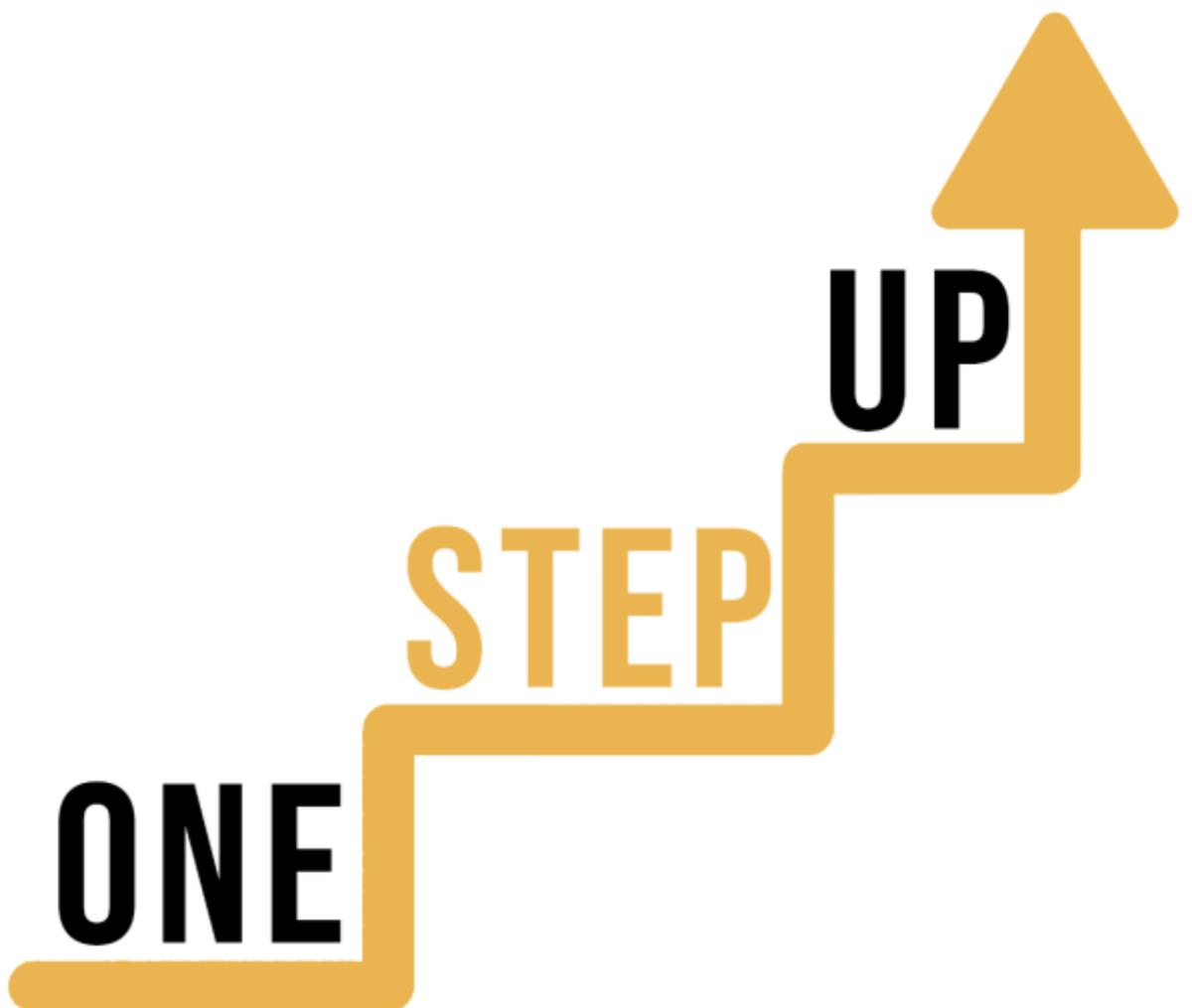


**COMPÉTENCE CITOYENNE ET
DISCIPLINES NUMÉRIQUES ET
SOCIALES**

**MANUEL DE L'ÉDUCATEUR
D'ADULTES**



RESSOURCES DE MICRO-APPRENTISSAGE POUR RÉENGAGER LES APPRENANTS ADULTES PEU QUALIFIÉS DANS L'ÉDUCATION ET LA FORMATION

Manuel de l'éducateur d'adultes

L'objectif de ce court manuel est de vous aider, en tant qu'éducateur expérimenté travaillant avec des apprenants adultes peu qualifiés et marginalisés, ayant des besoins divers, à utiliser les ressources vidéo et les fiches d'activités fournies dans la suite de ressources de micro-apprentissage pour réapprendre. Engagez les apprenants adultes peu qualifiés dans votre centre et dans votre communauté. Grâce à ce court manuel, nous vous fournirons des informations générales sur le sujet abordé dans la ressource vidéo et vous fournirons des conseils pour vous aider à introduire et à mettre en œuvre l'activité d'accompagnement avec les apprenants adultes de votre groupe. L'activité qui a été développée pour accompagner les ressources vidéo vise à développer davantage leur compréhension du sujet décrit dans la ressource vidéo. Enfin, ce manuel vous présentera également quelques questions de débriefing que vous pourrez utiliser dans votre groupe d'apprenants adultes, pour évaluer la convivialité et la qualité de l'activité que vous avez réalisée avec eux.

Le sujet de ce manuel concerne les ressources vidéo Compétence citoyenne et Numérique et social.

Introduction au sujet

Internet, les réseaux sociaux et les outils numériques peuvent aider les adultes peu qualifiés à développer leurs compétences citoyennes. En effet, au cours de la dernière décennie, de nombreux militants sociaux ont utilisé la technologie numérique pour faire connaître leurs idées. Le Printemps arabe, Black Lives Matter et d'autres organisations ont connu un grand succès en intégrant des outils numériques dans leur fonctionnement. Les réseaux sociaux et Internet peuvent développer les compétences citoyennes et vous aideront à devenir un citoyen actif dans votre communauté et votre société. Grâce aux ressources ONE-STEP UP, les adultes peu qualifiés peuvent découvrir comment ces

matériels d'apprentissage peuvent avoir un impact positif sur leur capacité à devenir des citoyens actifs et à s'engager dans leur communauté.

Introduction de l'activité

Dans le document pour l'apprenant, les adultes peu qualifiés ont la possibilité de se plonger dans l'initiative lancée par le Conseil de l'UE avec le jeu EUcraft. Ce jeu est une simulation numérique en ligne. L'objectif est de négocier et de parvenir à un accord au sein du Conseil. Cette initiative permet de développer la compétence citoyenne et d'être un citoyen actif à travers un jeu numérique et des outils numériques.

De plus, les apprenants ont la possibilité de participer à l'intéressant « Soutenir une pétition adressée au Parlement européen ». Cette activité vous fera découvrir la possibilité de vous investir dans la communauté européenne en soutenant des initiatives et pétitions qui vous tiennent à cœur et qui vous tiennent à cœur.

Utiliser cette ressource avec un groupe

Pour utiliser cette ressource avec les apprenants adultes de votre groupe local, nous vous recommandons de commencer par leur montrer la ressource vidéo pour introduire le thème de la compétence citoyenne et du numérique et social. Cette vidéo aidera les apprenants à comprendre le sujet avant de commencer l'activité du polycopié de l'apprenant. Une fois qu'ils auront acquis une connaissance générale du thème, ils pourront commencer le polycopié. Pour cela, nous vous recommandons d'imprimer un polycopié par apprenant. Tout ce dont les apprenants ont besoin pour cette ressource est un stylo pour compléter le polycopié de l'apprenant et un ordinateur pour visionner la vidéo. Il faut compter une heure pour compléter cette ressource.

Questions de débriefing

Voici quelques questions de débriefing potentielles auxquelles les participants pourront réfléchir après avoir terminé l'étude de cas et l'activité :

- Qu'est-ce qui vous surprend le plus dans le jeu EUcraft ?
- Avez-vous joué à ce jeu ? Comment avez-vous trouvé ?
- De quelle manière ce jeu est-il allé au-delà du simple enseignement des compétences citoyennes ?



- Quelle a été votre expérience lors de l'activité « Pétition » ? Le saviez-vous, n'est-ce pas ?
- Comment les disciplines numériques et sociales peuvent-elles être intégrées dans les programmes d'éducation ou de formation destinés aux adultes peu qualifiés afin d'améliorer leurs compétences citoyennes ?



ONE STEP UP



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et les opinions exprimés sont ceux des auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence nationale. Ni l'Union européenne ni l'Agence nationale ne peuvent en être tenues pour responsables. Numéro de projet : 2022-1-LT01-KA220-ADU-000085898