



BuildIT! **Build your future piece by piece**

NUMÉRO D'AGRÉMENT: 2020-1-PL01-KA204-081703

Rapport **Phase pilote 2** **Août 2021 – Janvier 2022**

Ligue de l'Enseignement Nouvelle-Aquitaine
Mars 2022

INTRODUCTION.....	3
OBJECTIFS.....	3
METHODOLOGIE.....	3
CIBLES.....	3
PARTENAIRES.....	3
CONTEXTE DU RAPPORT.....	4
Phase pilote 1.....	4
Phase pilote 2.....	4
I. MISE EN OEUVRE DES ACTIVITES.....	5
PARTENAIRES ET ACTIVITES MISES EN OEUVRE.....	5
PUBLICS.....	8
II. NOTATION DES ACTIVITES.....	12
NOTATION GLOBALE.....	12
Degré de satisfaction.....	12
Ce que vous avez aimé / pas aimé dans l'activité ?.....	14
Recommanderiez-vous cette activité ?.....	15
Voudriez-vous participer à une autre activité ?.....	16
NOTATION PAR ACTIVITE.....	18
Compétences interculturelles et conscience globale "Les valeurs et les objectifs de l'Union européenne".....	18
Flexibilité et adaptabilité "Puzzles pour les pros".....	20
Collecte et traitement de l'information "Construction d'abréviations".....	22
Prise de décision "Troc de bloc".....	24
Orientation d'apprentissage "Coup d'œil rapide".....	27
Leadership "Les formes dans l'espace".....	30
Organisation et gestion du temps "La vue d'ensemble".....	33
Empathie / capacité à établir des relations "La tour de l'empathie et le pont des relations".....	36
Compétences en négociation "La tour du pouvoir de la négociation".....	39
Pensée stratégique et innovante "Stratégie de construction d'un pont".....	42
Résolution de problèmes "Comment le résoudre ?".....	45
Travail d'équipe "Construction d'une maison commune".....	48
III. RETOURS DES FORMATEURS.....	51
TOPCOACH.....	51
DAFO.....	52
LENA.....	53
WSBINOZ.....	54
EUROCREA MERCHANT.....	55
IV. RECOMMANDATIONS.....	58
RECOMMANDATIONS POUR L'ADAPTATION DES ACTIVITES BBU AUX PERSONNES MALVOYANTES (DAFO).....	58
Puzzles réguliers.....	58
Tangram.....	58
Katamino.....	58
RECOMMANDATIONS POUR ADAPTER LES ACTIVITES BBU AUX PERSONNES AGEES HANDICAPEES (WSBINOZ).....	60
ANNEXE.....	62
FORMULAIRE D'EVALUATION DES ACTIVITES BBU.....	62

INTRODUCTION

Le projet BuildIT - Build your future piece by piece - a pour objectif d'outiller les formateurs d'adultes, en développant leurs compétences, mais aussi en améliorant méthodes et outils d'enseignement par l'utilisation de solutions innovantes. Ainsi, le consortium développe des activités innovantes basées sur la méthodologie *Building Based Upskilling* (BBU).

OBJECTIFS

- Fournir des outils pédagogiques innovants aux formateurs d'adultes : pour faciliter le processus d'apprentissage, pour élargir les compétences de leurs stagiaires ;
- Produire de tout nouveaux modèles et ressources pédagogiques adaptés à la formation d'adultes ;
- Refonte de l'image de la formation d'adultes : attrayante, accessible et utile grâce à des méthodes innovantes et à des apprenants engagés.

METHODOLOGIE

La conception d'un manuel, basé sur la méthodologie innovante du *Building Based Upskilling* est une nouvelle ressource pour capter l'attention des apprenants adultes au sein des cours, mais aussi pour améliorer les méthodes d'enseignement et les compétences des formateurs d'adultes.

Ce manuel contient des approches pédagogiques innovantes et interactives, basées sur l'utilisation de blocs de construction, de puzzles et autres matériaux, à partir desquels on peut créer et construire afin de conceptualiser et de visualiser des concepts abstraits. Il est divisé en douze modules qui expliquent comment développer les compétences fondamentales connues sous le nom de [compétences transversales clés pour l'employabilité](#).

CIBLES

PREMIER GROUPE

Les professionnels de la formation des adultes, avec lesquels les méthodologies innovantes seront testées et validées pour fournir des outils efficaces en fonction de leurs besoins.

SECOND GROUPE

Les NEET et les adultes peu qualifiés.

Les formateurs d'adultes utiliseront la méthodologie BBU pour améliorer les aptitudes éducatives et les compétences transversales des NEET, les impliquer et les motiver dans leurs cours d'apprentissage, leur donnant ainsi plus de possibilités de s'insérer dans le marché du travail.

PARTENAIRES

COORDINATEUR

- [Wyższa Szkoła Biznesu I Nauk O Zdrowiu](#) (WSBINOZ) Lodz, Pologne

PARTENAIRES

- [DAFO Gestión Estratégica S.L.](#), Valladolid, Espagne
- [Topcoach SRQ](#) Bratislava, Slovaquie
- [Eurocrea Merchant](#) Milan, Italie
- [Ligue de l'Enseignement Nouvelle-Aquitaine](#) (LENA) Bordeaux, France

CONTEXTE DU RAPPORT

Entre janvier et juin 2021, le consortium a conçu 12 activités basées sur la méthodologie BBU. Chaque partenaire a développé 2 à 3 activités stratégiques. Ensuite, le consortium a conçu un premier manuel méthodologique et un plan de formation pour les formateurs d'adultes à former lors de la phase pilote 1.

PHASE PILOTE 1

PERIODE

Juillet 2021

BUT

Les formateurs d'adultes ont suivi une formation de 2 jours pour acquérir les connaissances et savoir-faire de la méthodologie BBU et de ses activités.

GROUPE CIBLE

10 participants ont été formés dans chaque pays partenaire (50 personnes au total). Les participants pouvaient être des formateurs d'adultes, des éducateurs, des pédagogues, des psychologues et d'autres personnes travaillant avec d'apprenants adultes. La sélection des participants s'est faite via la complétion d'un questionnaire (au sein duquel les participants expliquaient leur choix de participer à la phase pilote 1).

PHASE PILOTE 2

Les formateurs d'adultes une fois formés, les activités BBU ont été testées auprès des apprenants adultes.

PERIODE

Août 2021 – Janvier 2022

BUT

L'objectif des tests était de recueillir des informations pour améliorer le contenu du manuel BBU : réactions des apprenants et suggestions des formateurs d'adultes.

Au terme de chaque test d'activité, les apprenants adultes ont rempli un formulaire d'évaluation (disponible en annexe). En outre, les formateurs d'adultes ont été invités à répondre brièvement aux questions suivantes :

- Comment s'est déroulée la phase 2 ?
- Points positifs et négatifs ?
- Suggestions ?

GROUPE CIBLE

100 apprenants par pays (minimum) devaient tester les 2 ou 3 activités, pour un objectif de 500 personnes ayant testé les 12 activités.

I. MISE EN OEUVRE DES ACTIVITES

PARTENAIRES ET ACTIVITES MISES EN ŒUVRE

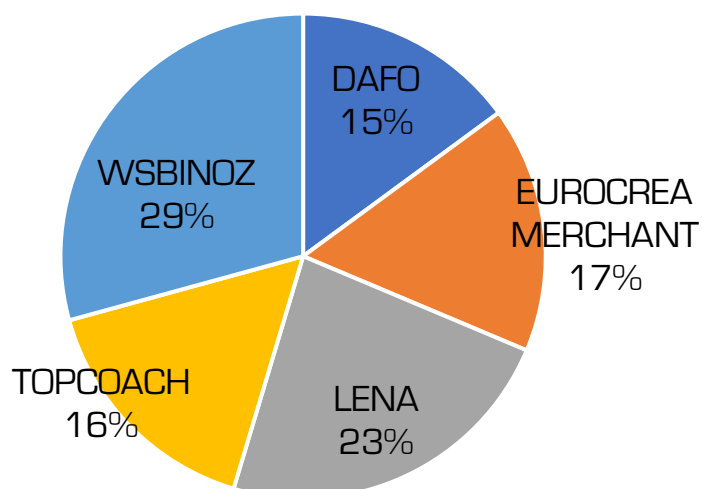
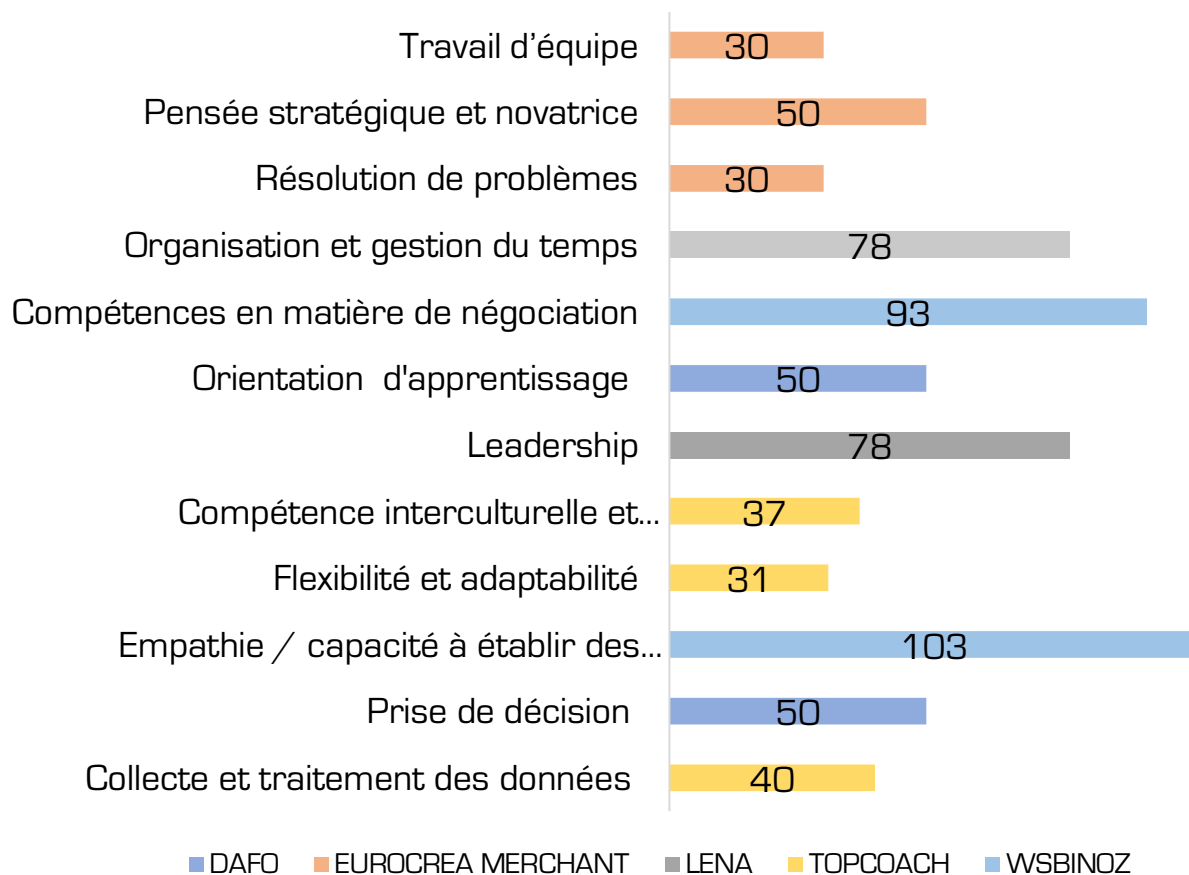
PARTENAIRES	ACTIVITES BBU CREEES	ACTIVITIES BBU TESTEES
DAFO	- Empathie / capacité à établir des relations "La tour de l'empathie et le pont des relations" - Compétences en négociation "La tour du pouvoir de la négociation"	- Orientation d'apprentissage "Coup d'œil rapide" - Prise de décision "Troc de bloc"
LENA	- Flexibilité et adaptabilité "Puzzles pour les pros " - Collecte et traitement de l'information "Construction d'abréviations" - Compétences interculturelles et conscience globale "Les valeurs et les objectifs de l'Union Européenne"	- Organisation et gestion du temps "La vue d'ensemble" - Leadership " Les formes dans l'espace"
WSBINOZ	- Travail d'équipe "Construction d'une maison commune" - Pensée stratégique et innovante "Stratégie de construction d'un pont" - Résolution de problèmes "Comment le résoudre ?"	- Empathie / capacité à établir des relations "La tour de l'empathie et le pont des relations" - Compétences en négociation "La tour du pouvoir de la négociation"
EUROCREA MERCHANT	- Organisation et gestion du temps "La vue d'ensemble" - Leadership " Les formes dans l'espace"	- Travail d'équipe "Construction d'une maison commune" - Pensée stratégique et innovante "Stratégie de construction d'un pont" - Résolution de problèmes "Comment le résoudre ?"
TOPCOACH	- Orientation d'apprentissage "Coup d'œil rapide" - Prise de décision "Troc de bloc"	- Flexibilité et adaptabilité "Puzzles pour les pros" - Collecte et traitement de l'information "Construction d'abréviations" - Compétences interculturelles et conscience globale "Les valeurs et les objectifs de l'Union Européenne"

12 activités BBU testées par 670 adultes apprenants

- Dafo : 2 activités testées par 100 personnes
- Eurocrea Merchant : 3 activités testées par 110 personnes
- LENA : 2 activités testées par 156 personnes
- Topcoach : 3 activités testées par 108 personnes
- WSBINOZ : 2 activités testées par 196 personnes

Collecte et traitement des données / de l'information	Prise de décision	Empathie / capacité à établir des relations	Flexibilité et adaptabilité	Compétence interculturelle et conscience globale	Leadership	Orientation d'apprentissage	Compétences en matière de négociation	Organisation et gestion du temps	Résolution de problèmes	Pensée stratégique et novatrice	Travail d'équipe
	50					50					
									30	50	30
					78			78			
40			31	37							
		103					93				
40	50	103	31	37	78	50	93	78	30	50	30

Structures	Activités testées	Nombre de personnes ayant testé les activités
Dafo	2	100
Eurocrea Merchant	3	110
LENA	2	156
Topcoach	3	108
WSBINOZ	2	196
Total	12	670



PUBLICS

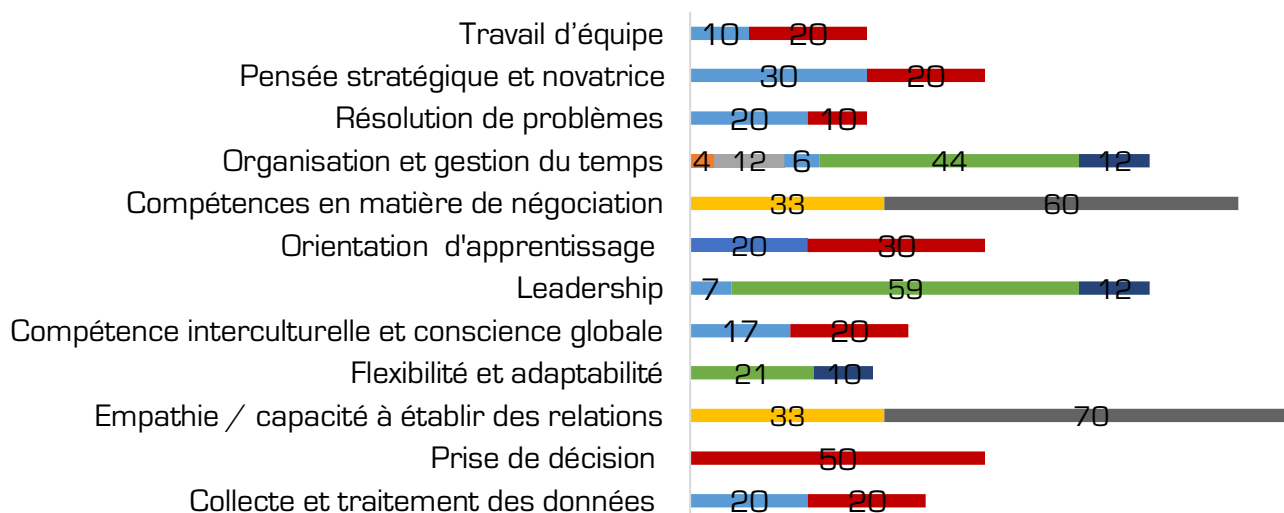
	Adultes en risque de pauvreté et/ou d'exclusion sociale	Adultes en réorientation professionnelle	Adultes en situation d'illettrisme	Adultes souffrant de troubles mentaux et de limitations physiques et disposant d'un certificat d'invalidité	Adultes peu qualifiés	Migrants	NEET peu qualifiés	NEET avec études universitaires	Étudiants
Collecte et traitement des données / de l'information				20				20	
Prise de décision								50	
Empathie / capacité à établir des relations					33				70
Flexibilité et adaptabilité						21	10		
Compétence interculturelle et conscience globale				17				20	
Leadership				7		59	12		
Orientation d'apprentissage	20							30	
Compétences en matière de négociation					33				60
Organisation et gestion du temps		4	12	6		44	12		
Résolution de problèmes				20				10	
Pensée stratégique et novatrice				30				20	
Travail d'équipe				10				20	
Total	20	4	12	110	66	124	34	170	130

+

+

+

+



■ Adultes en risque de pauvreté et/ou d'exclusion sociale

■ Adultes en réorientation professionnelle

■ Adultes en situation d'illettrisme

■ Adultes souffrant de troubles mentaux et de limitations physiques et disposant d'un certificat d'invalidité

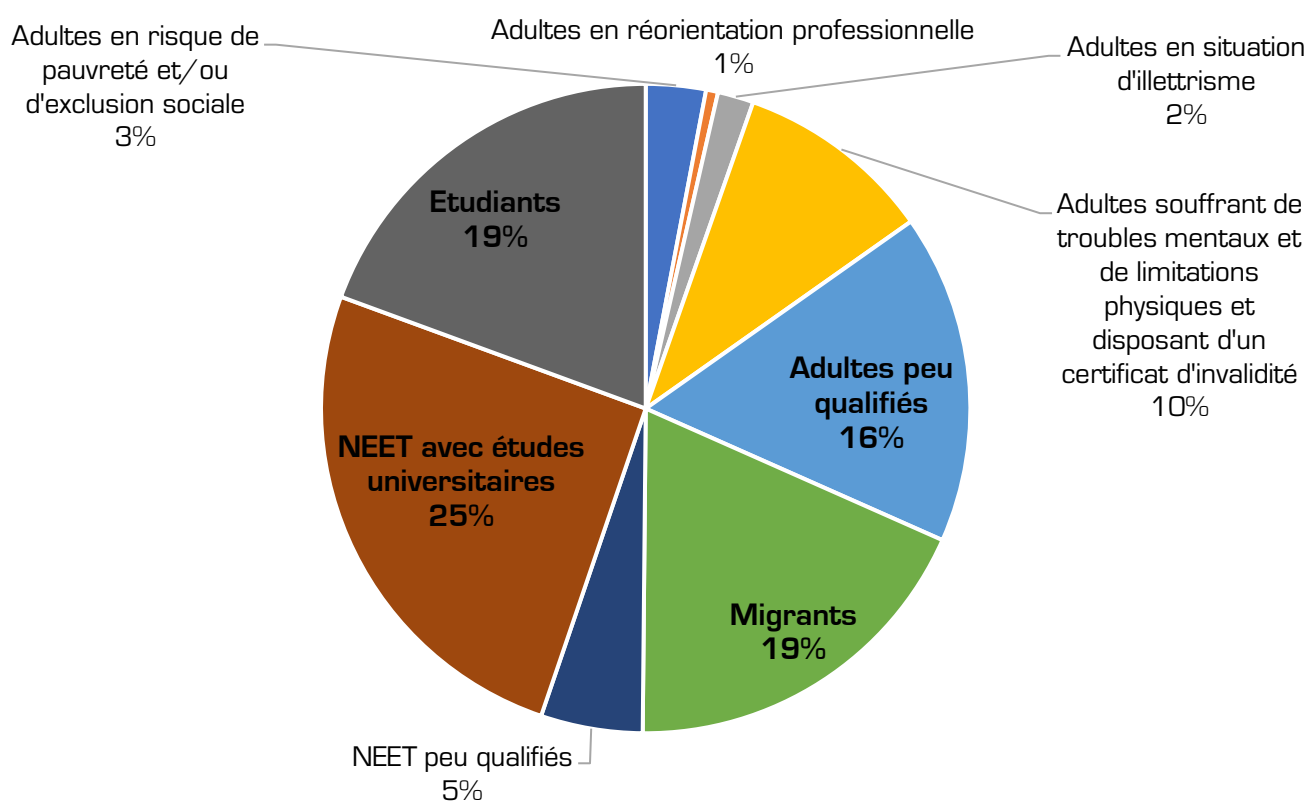
■ Adultes peu qualifiés

■ Migrants

■ NEET peu qualifiés

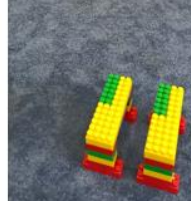
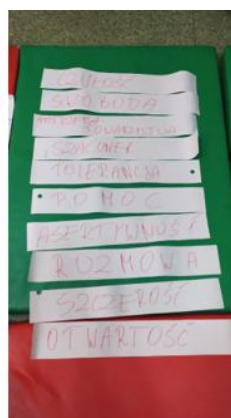
■ NEET avec études universitaires

■ Etudiants





Expérimentation des activités BBU
par les apprenants adultes



Expérimentation des activités BBU
par les apprenants adultes

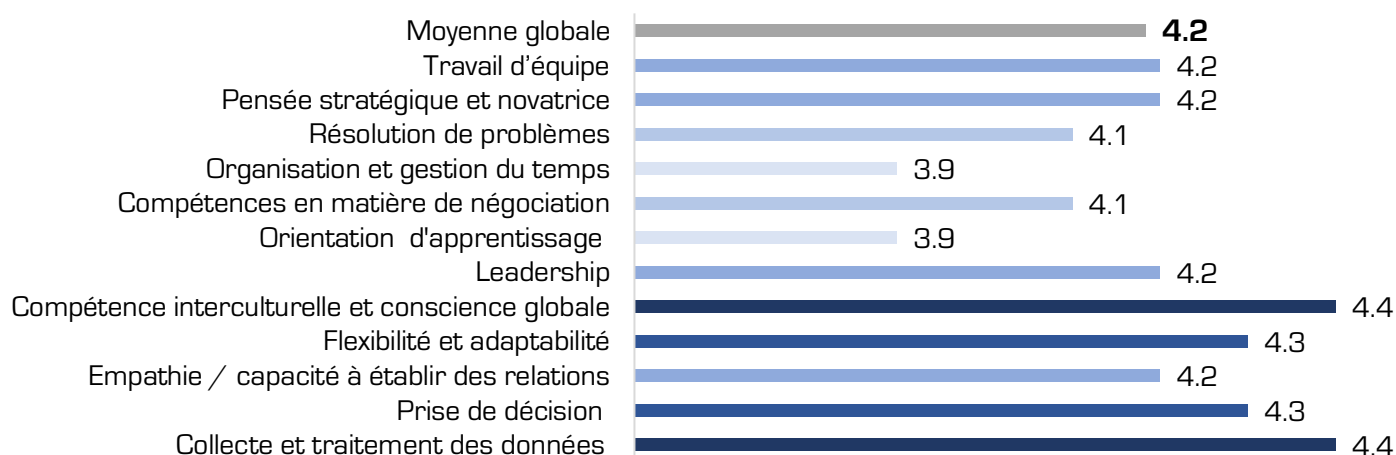
II. NOTATION DES ACTIVITES

NOTATION GLOBALE

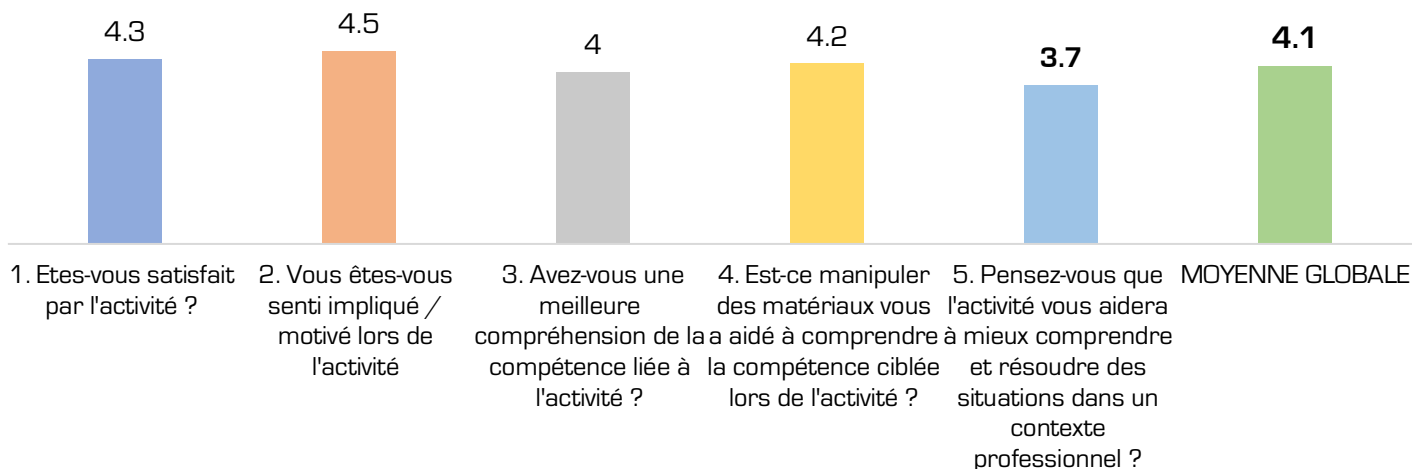
DEGRE DE SATISFACTION

	1. Êtes-vous satisfait par l'activité ?	2. Vous êtes-vous senti impliqué / motivé lors de l'activité	3. Avez-vous une meilleure compréhension de la compétence liée à l'activité ?	4. Est-ce que manipuler des matériaux vous a aidé à comprendre la compétence ciblée lors de l'activité ?	5. Pensez-vous que l'activité vous aidera à mieux comprendre et résoudre des situations dans un contexte professionnel ?	MOYENNE GLOBALE
Collecte et traitement des données	4,0	4,5	4,6	4,5	4,4	4,4
Prise de décision	4,5	4,6	4,1	4,2	3,9	4,3
Empathie / capacité à établir des relations	4,6	4,9	3,8	4,5	3,2	4,2
Flexibilité et adaptabilité	4,0	4,3	4,5	4,4	4,2	4,3
Compétence interculturelle et conscience globale	4,3	4,3	4,3	4,4	4,4	4,4
Leadership	4,3	4,6	4,0	4,2	4,1	4,2
Orientation d'apprentissage	4,1	4,1	3,8	3,6	3,7	3,9
Compétences en matière de négociation	4,6	4,9	3,7	4,5	3,0	4,1
Organisation et gestion du temps	4,1	4,3	3,7	4,0	3,7	3,9
Résolution de problèmes	4,3	4,3	4,1	4,0	3,8	4,1
Pensée stratégique et novatrice	4,3	4,4	4,2	4,1	3,9	4,2
Travail d'équipe	4,3	4,3	4,3	4,3	3,9	4,2
TOTAL	4,3	4,5	4,0	4,2	3,7	4,2

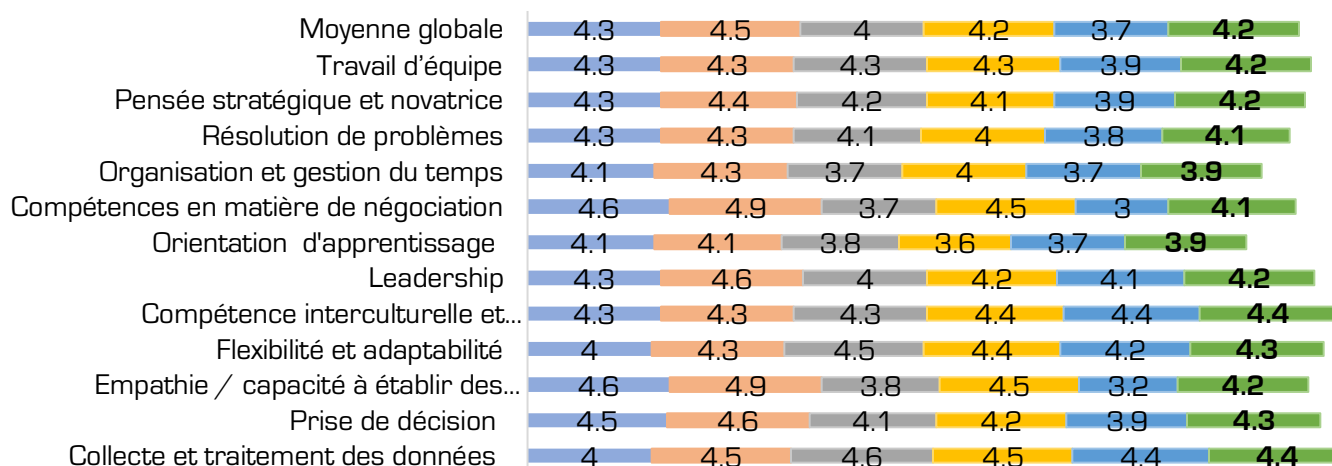
Moyenne de notation des activités (sur une échelle de 5)



Moyenne de notation par question (sur une échelle de 5)

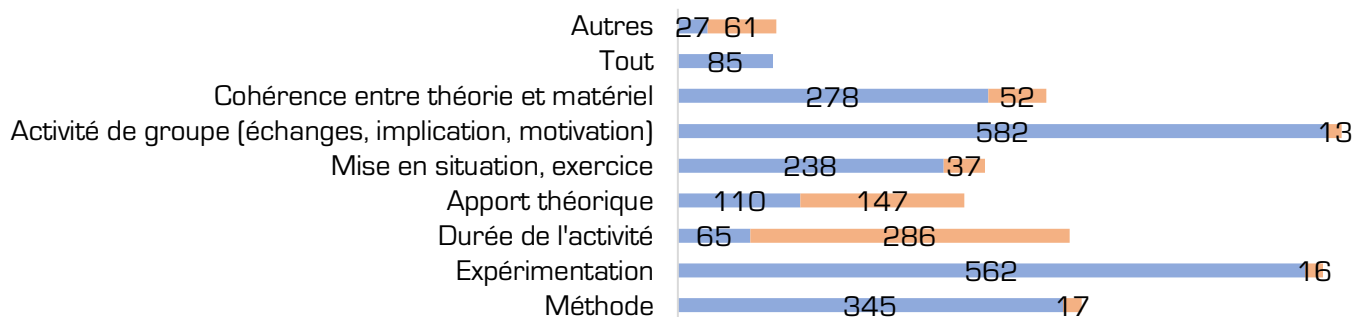


Moyenne de notation par question et activité (sur une échelle de 5)

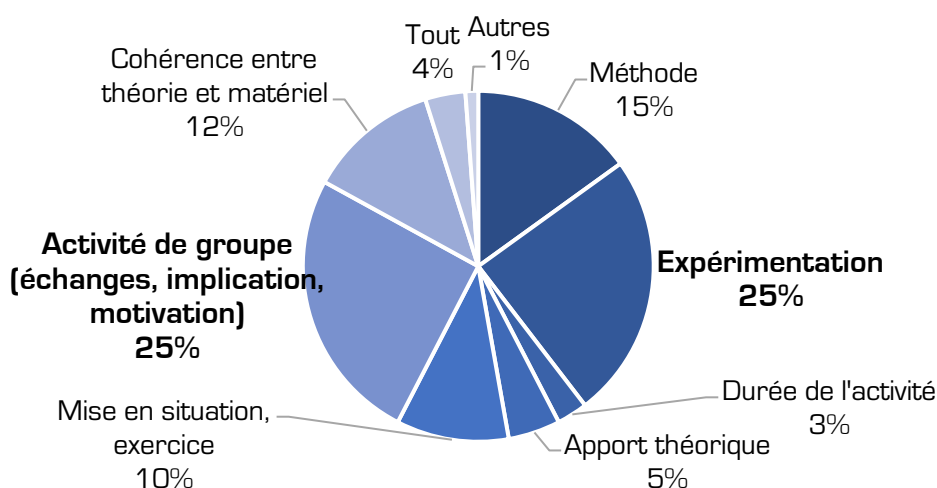


CE QUE VOUS AVEZ AIME / PAS AIME DANS L'ACTIVITE ?

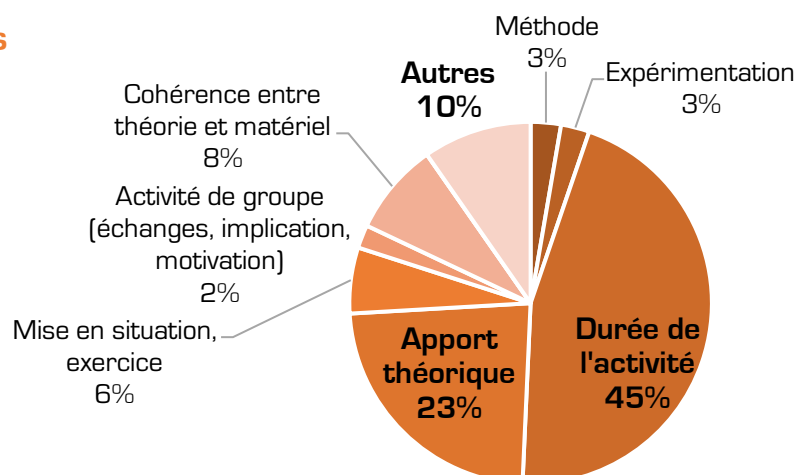
	Méthode	Expérimentation	Durée de l'activité	Apport théorique	Mise en situation, exercice	Activité de groupe [échanges, implication, motivation]	Cohérence entre théorie et matériel	Tout	Autres
Aime	345	562	65	110	238	582	278	85	27
N'aime pas	17	16	286	147	37	13	52	-	61



Aime

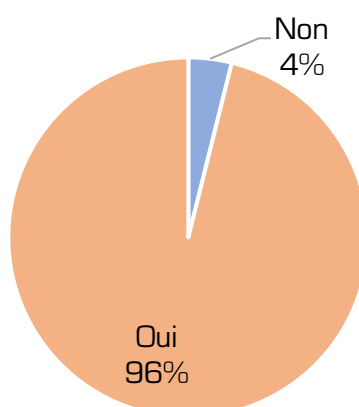
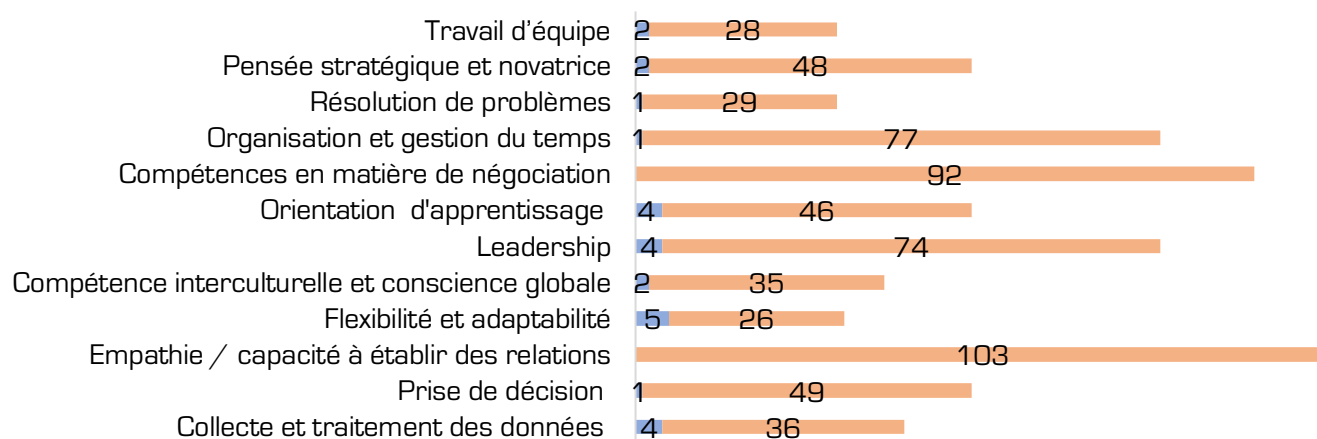


N'aime pas



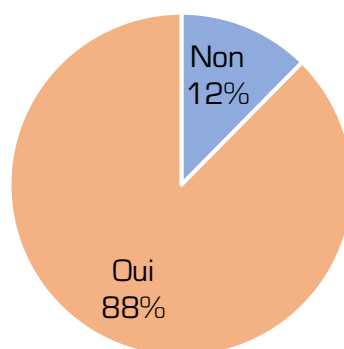
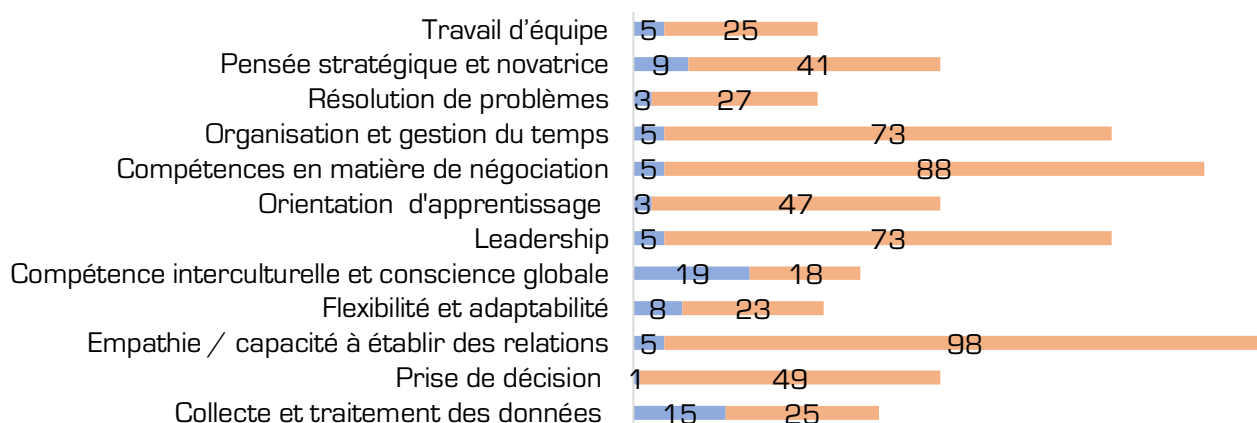
RECOMMANDERIEZ-VOUS CETTE ACTIVITE ?

	Non	Oui
Collecte et traitement des données / de l'information	4	36
Prise de décision	1	49
Empathie / capacité à établir des relations	-	103
Flexibilité et adaptabilité	5	26
Compétence interculturelle et conscience globale	2	35
Leadership	4	74
Orientation d'apprentissage	4	46
Compétences en matière de négociation	-	92
Organisation et gestion du temps	1	77
Résolution de problèmes	1	29
Pensée stratégique et novatrice	2	48
Travail d'équipe	2	28
Total	26	643



VOUDRIEZ-VOUS PARTICIPER A UNE AUTRE ACTIVITE ?

	Non	Oui
Collecte et traitement des données / de l'information	15	25
Prise de décision	1	49
Empathie / capacité à établir des relations	5	98
Flexibilité et adaptabilité	8	23
Compétence interculturelle et conscience globale	19	18
Leadership	5	73
Orientation d'apprentissage	3	47
Compétences en matière de négociation	5	88
Organisation et gestion du temps	5	73
Résolution de problèmes	3	27
Pensée stratégique et novatrice	9	41
Travail d'équipe	5	25
Total	83	587



COMMENTAIRES GLOBAUX DES APPRENANTS ADULTES

COMPETENCES	COMMENTAIRES POSITIFS	A PRENDRE EN CONSIDÉRATION
Compétences interculturelles et conscience globale "Les valeurs et les objectifs de l'Union européenne"	- Méthode divertissante / qui change - Comprendre/apprendre des compétences - Matériel	- Durée de l'activité - Développer la cohérence entre pratique et théorie
Flexibilité et adaptabilité "Puzzles pour les pros "	- Méthode divertissante / qui change - Comprendre/apprendre des compétences - Matériel	- Durée de l'activité - Développer la cohérence entre pratique et théorie
Collecte et traitement de l'information / des données "Construction d'abréviations"	- Méthode divertissante / qui change - Comprendre/apprendre des compétences - Matériel	- Durée de l'activité - Développer la cohérence entre pratique et théorie
Prise de décision "Troc de bloc"	- Méthode divertissante / qui change - Comprendre/apprendre des compétences - Matériel - Gestion des activités	- Durée de l'activité - Inclure plus de théorie et de questions de débriefing - Matériel
Orientation d'apprentissage "Coup d'œil rapide »	- Méthode divertissante / qui change - Compréhension/apprentissage des compétences - Matériel	- Durée de l'activité - Apport théorique - Matériel
Leadership " Les formes dans l'espace"	- Méthode divertissante / qui change - Compréhension/apprentissage des compétences	- Compréhension/apprentissage des compétences - Matériel
Organisation et gestion du temps "La vue d'ensemble"	- Méthode divertissante / qui change - Compréhension/apprentissage des compétences - Matériel	- Remarques sur les publics cibles - Durée de l'activité - Matériel - Compréhension/apprentissage des compétences
Empathie / capacité à établir des relations "La tour de l'empathie et le pont des relations"	- Méthode divertissante / qui change - Compréhension/apprentissage des compétences - Développement personnel - Matériel	- Compréhension de l'activité - Remarques sur le sujet de l'activité
Compétences en négociation "La tour du pouvoir de la négociation"	- Méthode divertissante / qui change - Compréhension/apprentissage des compétences - Développement personnel - Matériel	- Remarques sur les publics cibles - Compréhension de l'activité - Déroulé de l'activité
Pensée stratégique et innovante "Stratégie de construction d'un pont"	- Méthode divertissante / qui change - Compréhension/apprentissage des compétences	- Déroulé de l'activité - Remarques sur les publics cibles
Résolution de problèmes "Comment le résoudre ?"	- Méthode divertissante / qui change - Compréhension/apprentissage des compétences - Matériel	- Remarques sur les publics cibles - Compréhension de l'activité - Matériel
Travail d'équipe "Construction d'une maison commune"	- Compréhension/apprentissage des compétences - Méthode divertissante / qui change	- Déroulé de l'activité - Remarques sur les publics cibles

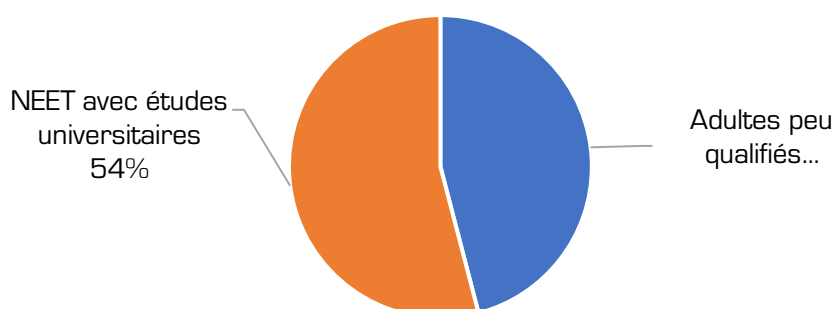
- Recommanderiez-vous cette activité ? **38,36%** des répondants n'avaient rien à dire
- Aimeriez-vous participer à une autre activité ? **38,51%** des répondants n'avaient rien à dire
- Recommandations / suggestions / commentaires: **40%** des répondants n'avaient rien à ajouter

NOTATION PAR ACTIVITE

COMPETENCES INTERCULTURELLES ET CONSCIENCE GLOBALE "LES VALEURS ET LES OBJECTIFS DE L'UNION EUROPEENNE"

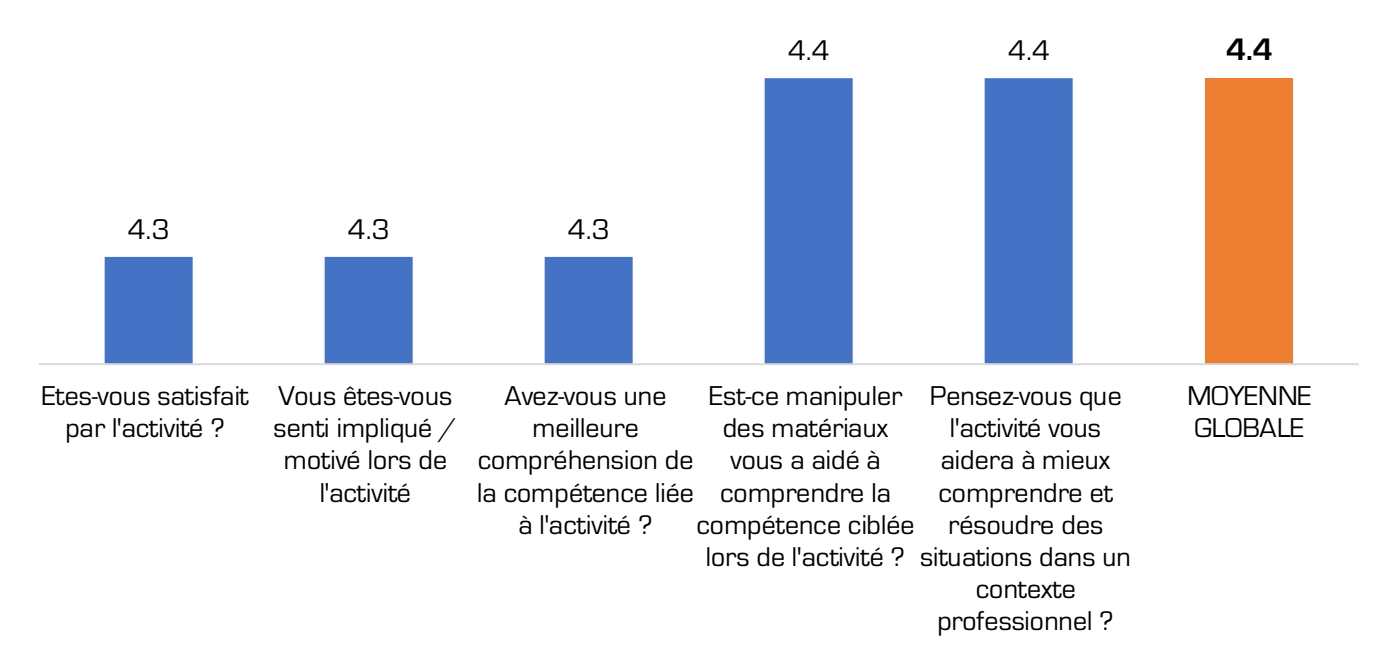
PUBLICS

Publics	Groupes	Nb d'apprenants adultes
Adultes peu qualifiés	6-10 personnes	17
NEET avec études universitaires	11-20 personnes	20
Total		37



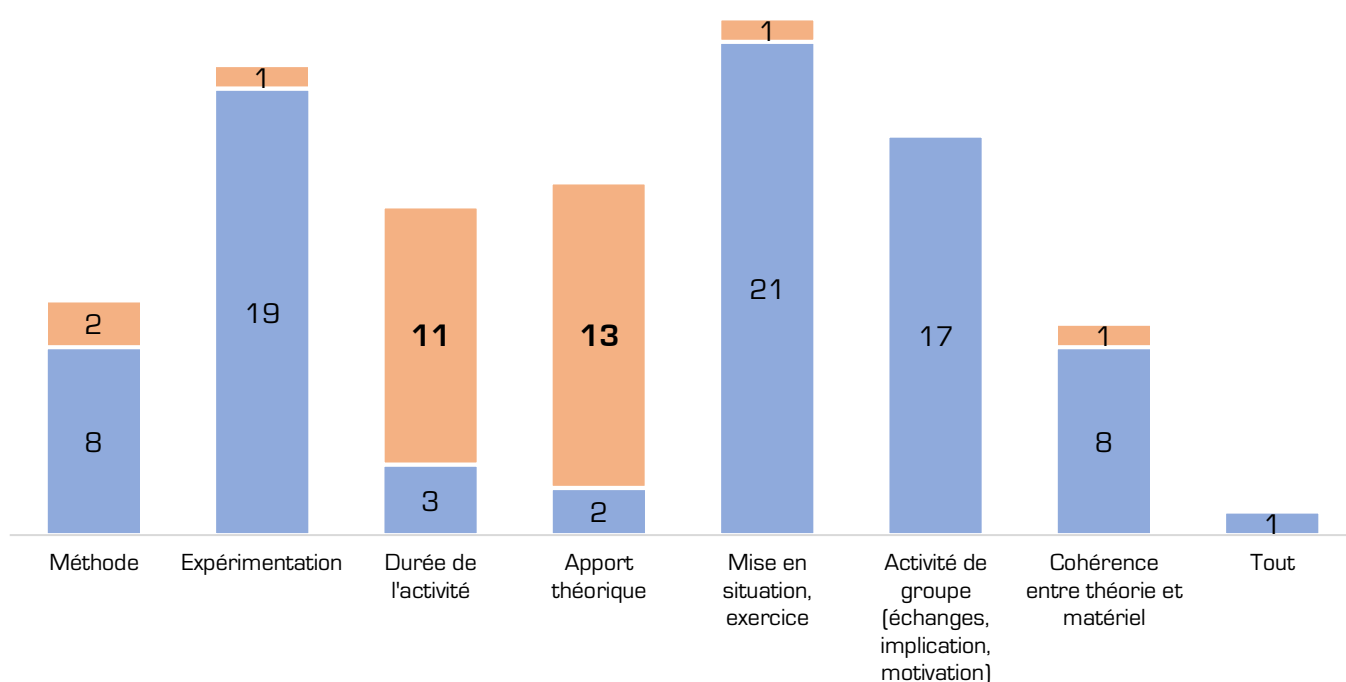
NOTATION

Êtes-vous satisfait par l'activité ?	4,3
Vous êtes-vous senti impliqué / motivé lors de l'activité ?	4,3
Avez-vous une meilleure compréhension de la compétence liée à l'activité ?	4,3
Est-ce que manipuler des matériaux vous a aidé à comprendre la compétence ciblée lors de l'activité ?	4,4
Pensez-vous que l'activité vous aidera à mieux comprendre et résoudre des situations dans un contexte professionnel ?	4,4
Moyenne globale	4,4



CE QUE VOUS AVEZ AIME / PAS AIME DANS L'ACTIVITE ?

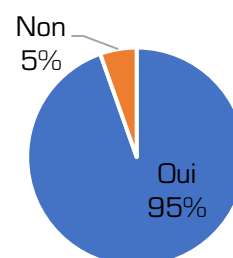
	Aime	N'aime pas
Méthode	8	2
Expérimentation	19	1
Durée de l'activité	3	11
Apport théorique	2	13
Mise en situation, exercice	21	1
Activité de groupe (échanges, implication, motivation)	17	-
Cohérence entre théorie et matériel	8	1
Tout	1	-



RECOMMANDERIEZ-VOUS CETTE ACTIVITE ?

Oui	Non
35	2

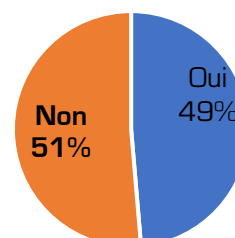
Pas de commentaires



AIMERIEZ-VOUS PARTICIPER A UNE AUTRE ACTIVITE ?

Oui	Non
18	19

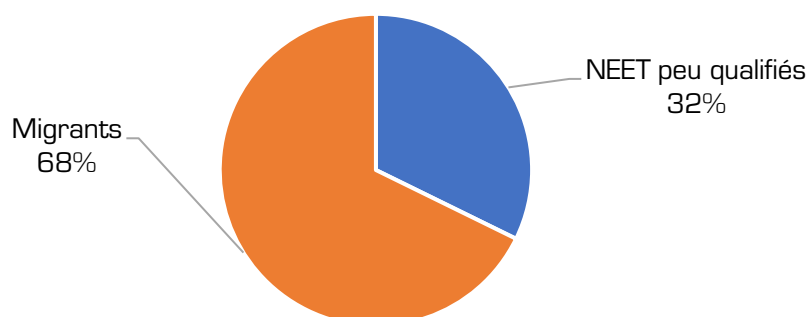
Pas de commentaires



FLEXIBILITE ET ADAPTABILITE "PUZZLES POUR LES PROS "

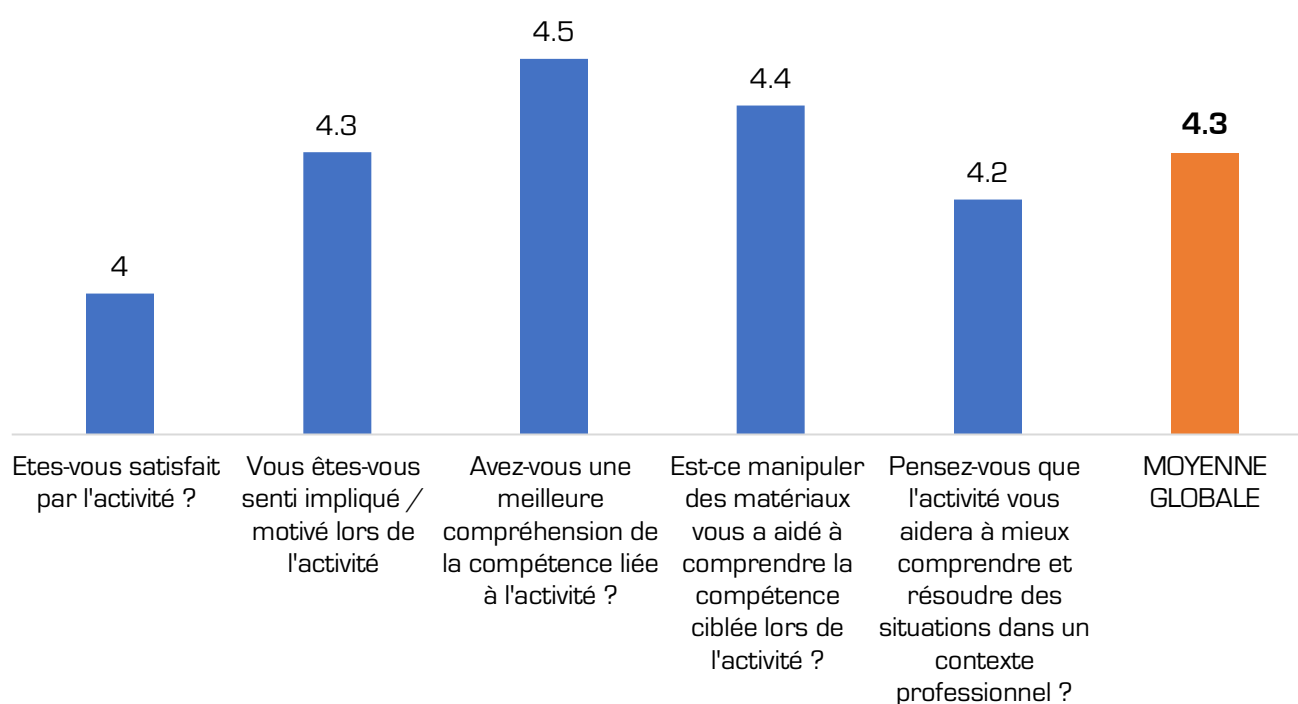
PUBLICS

Publics	Groupes	Nb d'apprenants adultes
NEET peu qualifiés	6-10 personnes	10
Migrants	11-20 personnes	21
Total		31



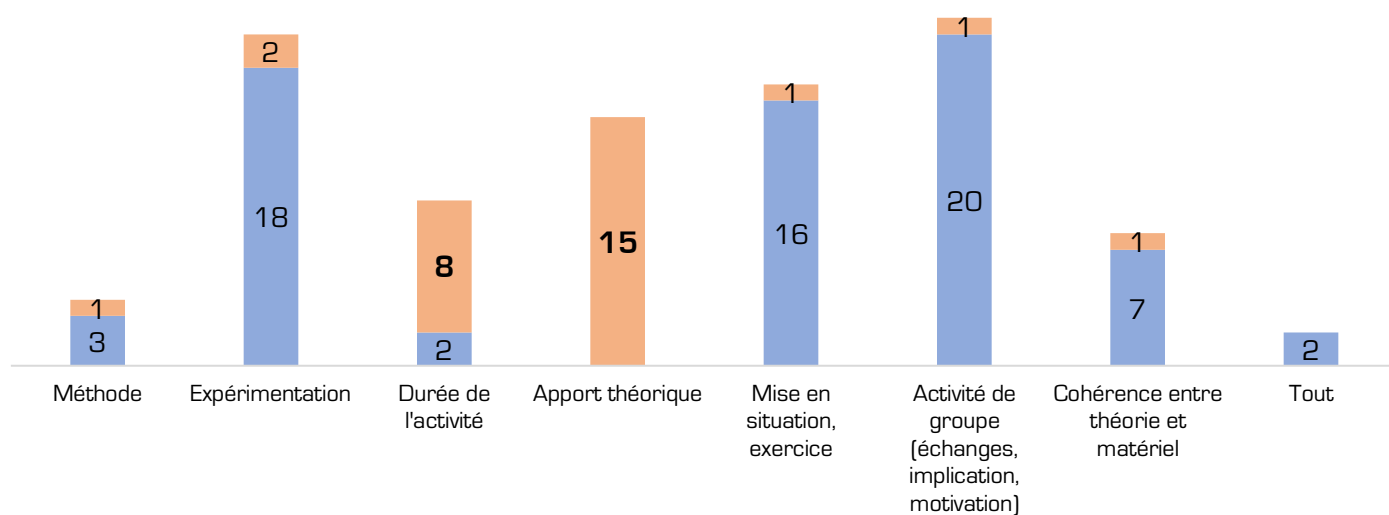
NOTATION

Êtes-vous satisfait par l'activité ?	4,0
Vous êtes-vous senti impliqué / motivé lors de l'activité	4,3
Avez-vous une meilleure compréhension de la compétence liée à l'activité ?	4,5
Est-ce que manipuler des matériaux vous a aidé à comprendre la compétence ciblée lors de l'activité ?	4,4
Pensez-vous que l'activité vous aidera à mieux comprendre et résoudre des situations dans un contexte professionnel ?	4,2
Moyenne globale	4,3



CE QUE VOUS AVEZ AIME / PAS AIME DANS L'ACTIVITE ?

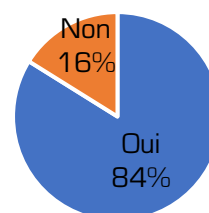
	Aime	N'aime pas
Méthode	3	1
Expérimentation	18	2
Durée de l'activité	2	8
Apport théorique	-	15
Mise en situation, exercice	16	1
Activité de groupe (échanges, implication, motivation)	20	1
Cohérence entre théorie et matériel	7	1
Tout	2	-



RECOMMANDERIEZ-VOUS CETTE ACTIVITE ?

Oui	Non
26	5

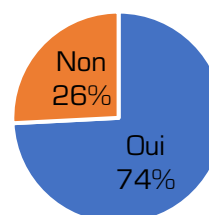
Pas de commentaires



AIMERIEZ-VOUS PARTICIPER A UNE AUTRE ACTIVITE ?

Oui	Non
23	8

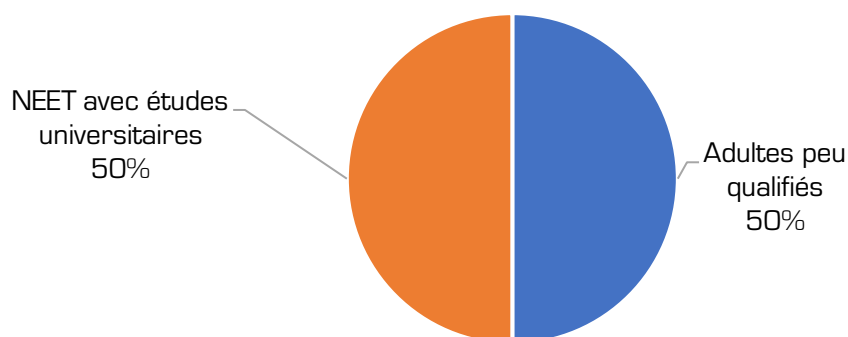
Pas de commentaires



COLLECTE ET TRAITEMENT DE L'INFORMATION "CONSTRUCTION D'ABREVIATIONS"

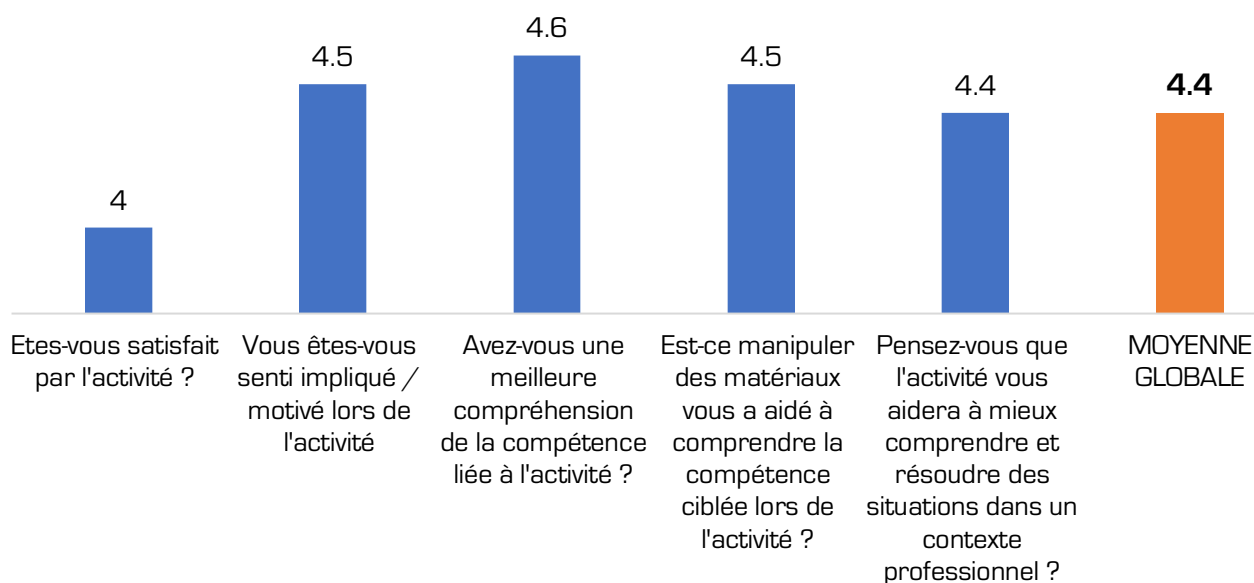
PUBLICS

Publics	Groupes	Nb d'apprenants adultes
Adultes peu qualifiés	11-20 personnes	20
NEET avec études universitaires	11-20 personnes	20
Total		40



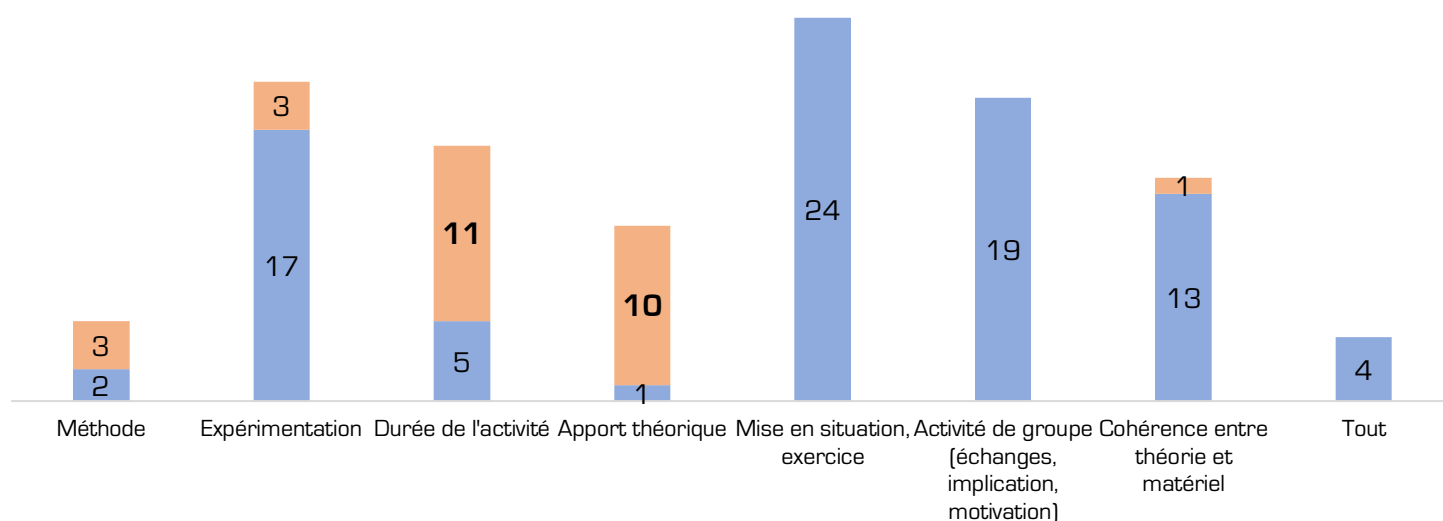
NOTATION

Êtes-vous satisfait par l'activité ?	4,0
Vous êtes-vous senti impliqué / motivé lors de l'activité ?	4,5
Avez-vous une meilleure compréhension de la compétence liée à l'activité ?	4,6
Est-ce que manipuler des matériaux vous a aidé à comprendre la compétence ciblée lors de l'activité ?	4,5
Pensez-vous que l'activité vous aidera à mieux comprendre et résoudre des situations dans un contexte professionnel ?	4,4
Moyenne globale	4,4



CE QUE VOUS AVEZ AIME / PAS AIME DANS L'ACTIVITE ?

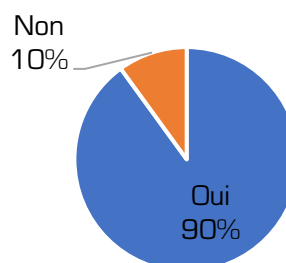
	Aime	N'aime pas
Méthode	2	3
Expérimentation	17	3
Durée de l'activité	5	11
Apport théorique	1	10
Mise en situation, exercice	24	-
Activité de groupe (échanges, implication, motivation)	19	-
Cohérence entre théorie et matériel	13	1
Tout	4	-



RECOMMANDERIEZ-VOUS CETTE ACTIVITE ?

Oui	Non
36	4

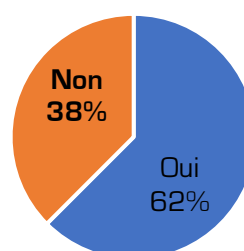
Pas de commentaires



AIMERIEZ-VOUS PARTICIPER A UNE AUTRE ACTIVITE ?

Oui	Non
25	15

Pas de commentaires



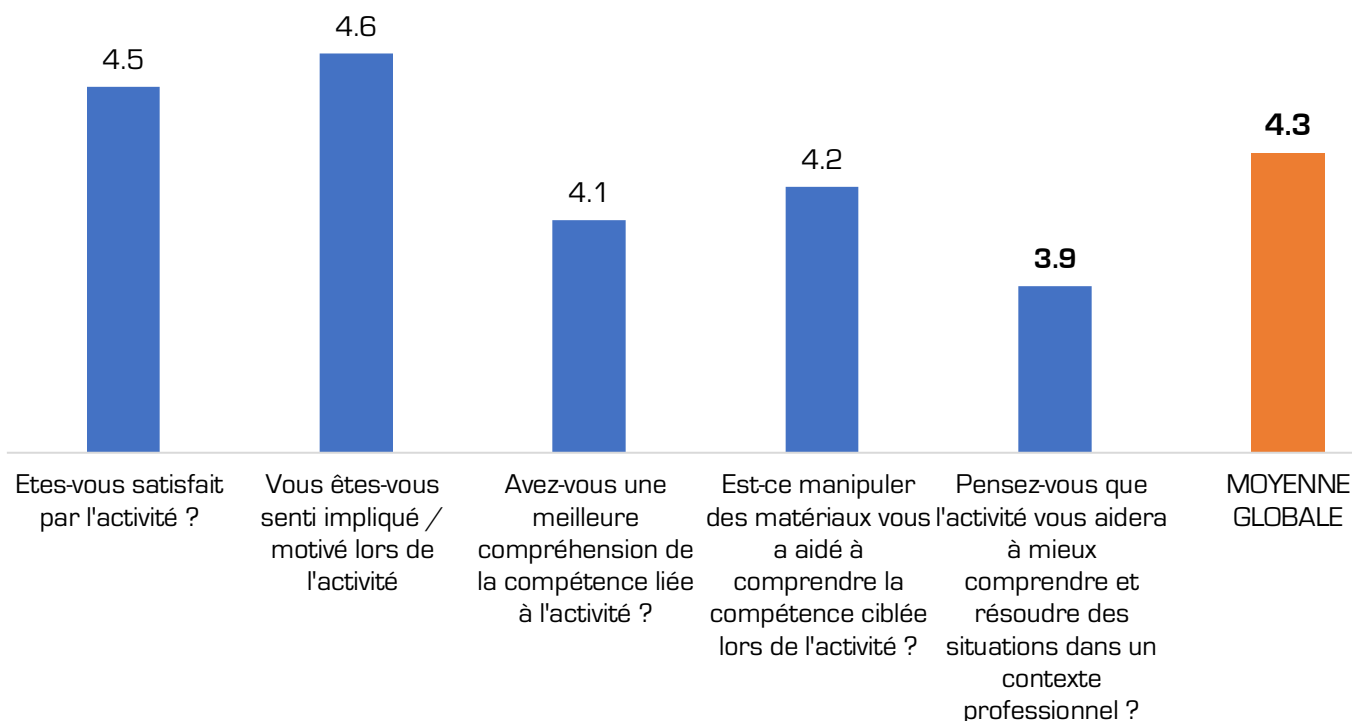
PRISE DE DECISION "TROC DE BLOC"

PUBLICS

Publics	Groupes	Nb d'apprenants adultes
NEET avec études universitaires	10 personnes	50
Total		50

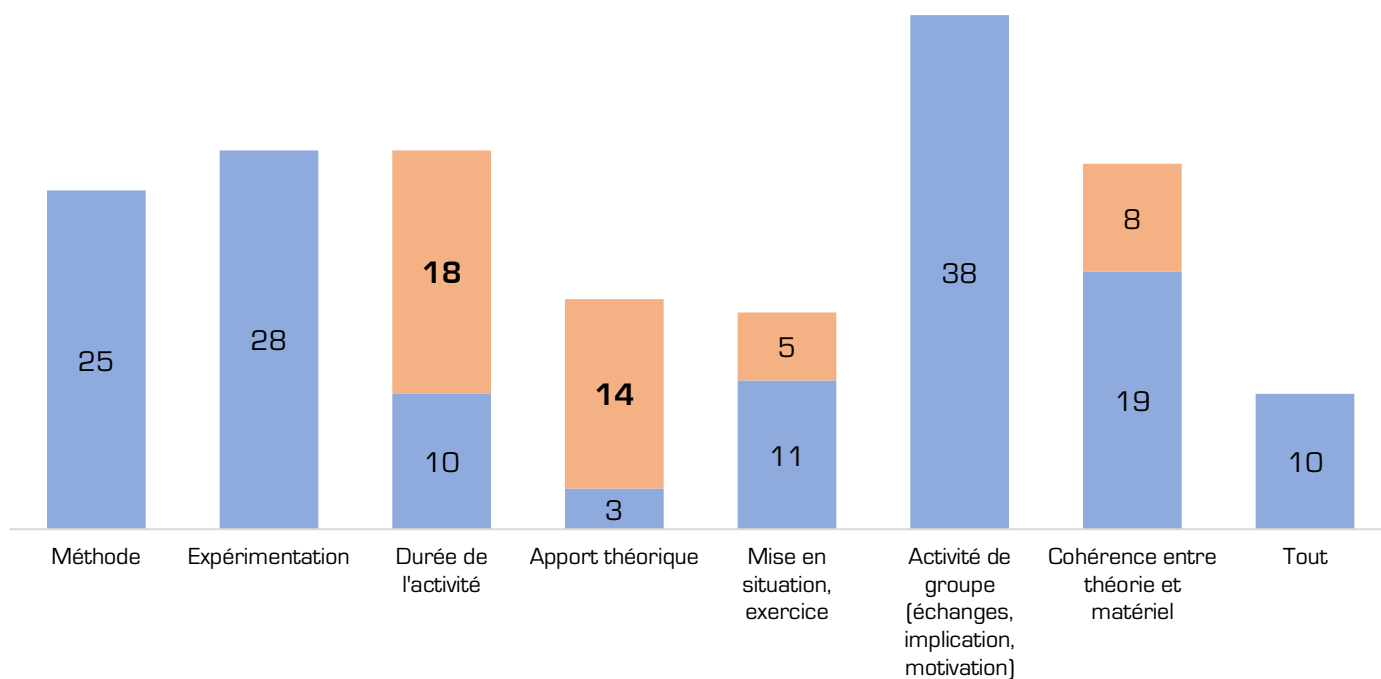
NOTATION

Êtes-vous satisfait par l'activité ?	4,5
Vous êtes-vous senti impliqué / motivé lors de l'activité ?	4,6
Avez-vous une meilleure compréhension de la compétence liée à l'activité ?	4,1
Est-ce que manipuler des matériaux vous a aidé à comprendre la compétence ciblée lors de l'activité ?	4,2
Pensez-vous que l'activité vous aidera à mieux comprendre et résoudre des situations dans un contexte professionnel ?	3,9
Moyenne globale	4,3



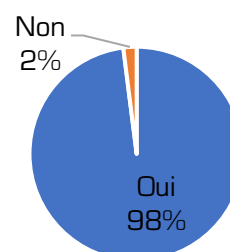
CE QUE VOUS AVEZ AIME / PAS AIME DANS L'ACTIVITE ?

	Aime	N'aime pas
Méthode	25	-
Expérimentation	28	-
Durée de l'activité	10	18
Apport théorique	3	14
Mise en situation, exercice	11	5
Activité de groupe (échanges, implication, motivation)	38	-
Cohérence entre théorie et matériel	19	8
Tout	10	-



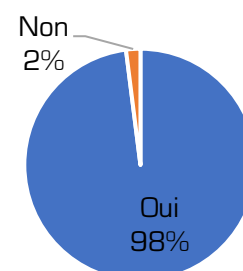
RECOMMANDERIEZ-VOUS CETTE ACTIVITE ?

Oui	Non
49	1



AIMERIEZ-VOUS PARTICIPER A UNE AUTRE ACTIVITE ?

Oui	Non
49	1



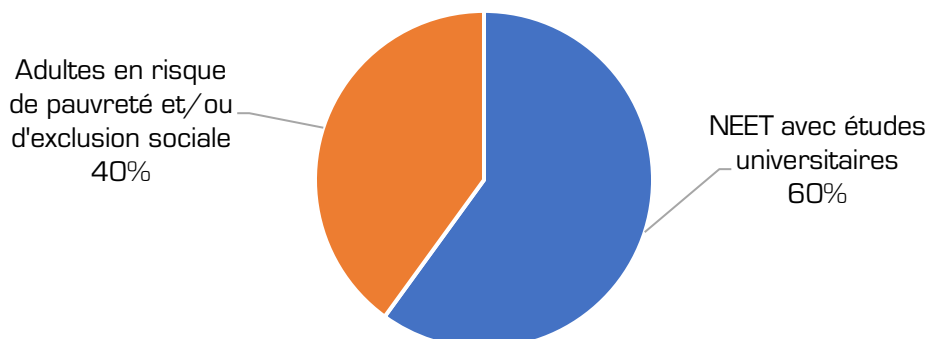
COMMENTAIRES DES APPRENANTS ADULTES

COMMENTAIRES POSITIFS	A PRENDRE EN CONSIDERATION
METHODE LUDIQUE / QUI CHANGE - Dynamique, utile, amusant, ludique, divertissant engageant, éducatif, nouveau, original, différent. - C'est une manière divertissante, relaxante et différente d'apprendre. COMPREHENSION ET APPRENTISSAGE DE LA COMPETENCE - L'activité aide apprendre, comprendre et développer certaines compétences. Elle aide à comprendre comment les choix affectent tout ce qui nous entoure. - C'est une bonne expérience au cours de laquelle nous nous sommes sentis motivés et avons développé une compétence importante. - C'est une bonne activité pour apprendre à travailler avec les autres, à coordonner et à gérer un délai. Elle incite les gens à prendre des décisions, à coopérer et à s'entraider. Elle aide à améliorer la capacité à prendre des décisions. - C'est une bonne activité pour développer, en coopération, la gestion du temps et d'autres compétences transversales. - Cette activité ne vise pas seulement la prise de décision, mais aussi le développement de l'esprit d'équipe et la gestion du temps. MATERIEL - Les puzzles sont des supports très éducatifs, différents et originaux. Les puzzles sont de bonnes ressources éducatives qui peuvent être utilisés par les adultes également. - Le matériel a permis d'apprécier l'activité. C'est une façon différente d'apprendre et de développer des compétences, en utilisant des puzzles. Cette méthode permet d'apprendre tout en s'amusant. GESTION DE L'ACTIVITE - L'activité est facile à gérer et à expliquer. - C'est une activité très apaisante mais aussi compétitive. - L'objectif commun est clair et facilement réalisable. Tout le monde a un rôle à jouer.	DUREE DE L'ACTIVITE - Plus de temps aurait été apprécié pour compléter les énigmes. Même si le temps est compté, il est aussi important dans la prise de décision. PLUS DE THEORIE ET DEBRIEFING - Plus d'éléments théoriques et d'explications sur la façon dont la compétence pourrait être mise en œuvre dans la vie réelle serait intéressant. - Un débriefing plus approfondi serait nécessaire. - Plus d'explications sur le lien entre l'exercice et la théorie de la compétence est nécessaire. Plus de temps consacré à l'explication de la théorie serait pertinent. MATERIEL - Peut-être proposer des puzzles en 3D, pour augmenter la difficulté. - Les puzzles devraient peut-être aussi avoir un thème. - Les puzzles devraient être plus difficiles, pour être adaptés aux adultes.

ORIENTATION D'APPRENTISSAGE "COUP D'ŒIL RAPIDE »

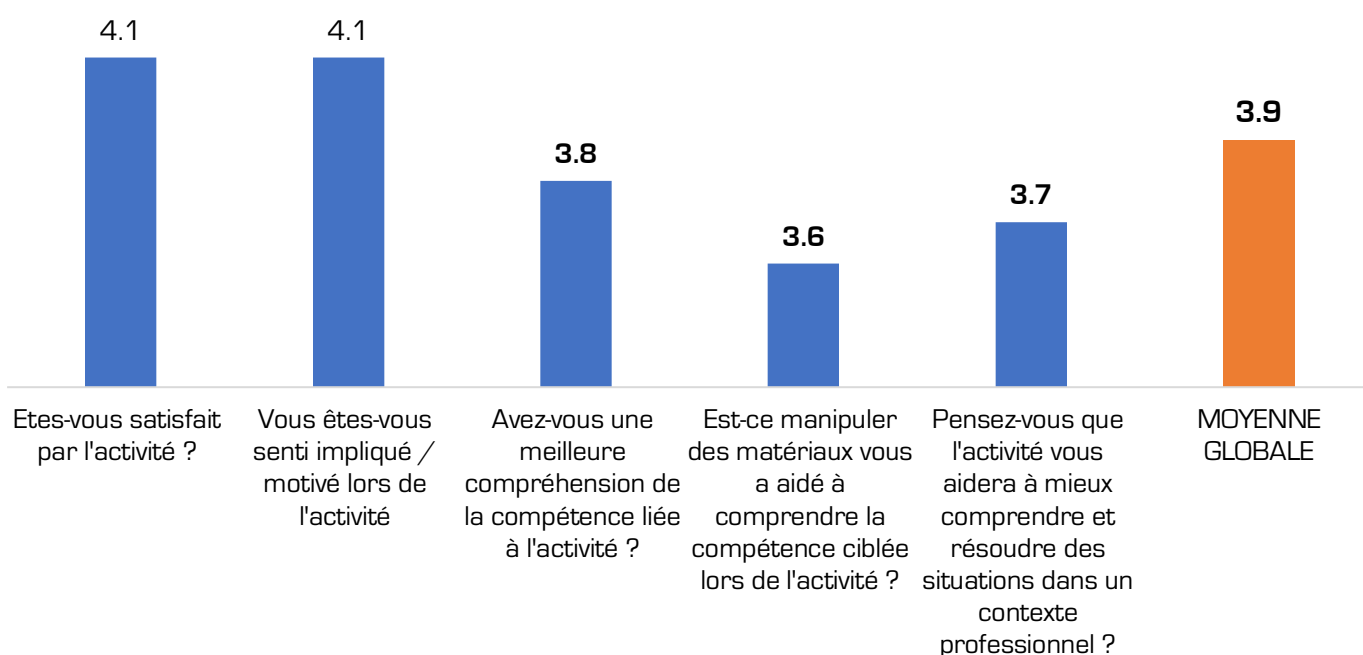
PUBLICS

Publics	Groupes	Nb d'apprenants adultes
NEET avec études universitaires	10 personnes	30
Adultes en risque de pauvreté et d'exclusion sociale	10 personnes	20
Total		50



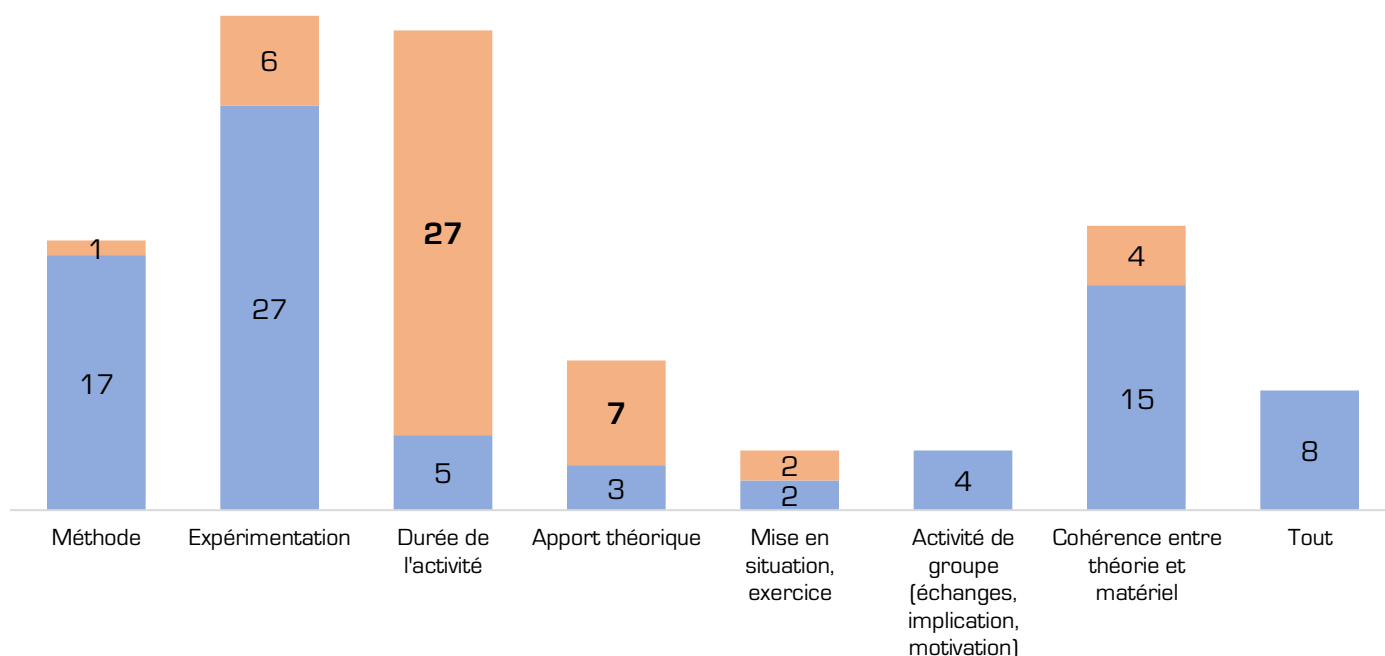
NOTATION

Êtes-vous satisfait par l'activité ?	4,1
Vous êtes-vous senti impliqué / motivé lors de l'activité ?	4,1
Avez-vous une meilleure compréhension de la compétence liée à l'activité ?	3,8
Est-ce que manipuler des matériaux vous a aidé à comprendre la compétence ciblée lors de l'activité ?	3,6
Pensez-vous que l'activité vous aidera à mieux comprendre et résoudre des situations dans un contexte professionnel ?	3,7
Moyenne globale	3,9



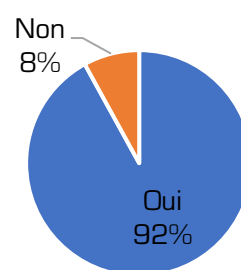
CE QUE VOUS AVEZ AIME / PAS AIME DANS L'ACTIVITE ?

	Aime	N'aime pas
Méthode	17	1
Expérimentation	27	6
Durée de l'activité	5	27
Apport théorique	3	7
Mise en situation, exercice	2	2
Activité de groupe (échanges, implication, motivation)	4	-
Cohérence entre théorie et matériel	15	4
Tout	8	-



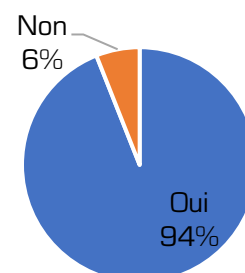
RECOMMANDERIEZ-VOUS CETTE ACTIVITE ?

Oui	Non
46	4



AIMERIEZ-VOUS PARTICIPER A UNE AUTRE ACTIVITE ?

Oui	Non
47	3



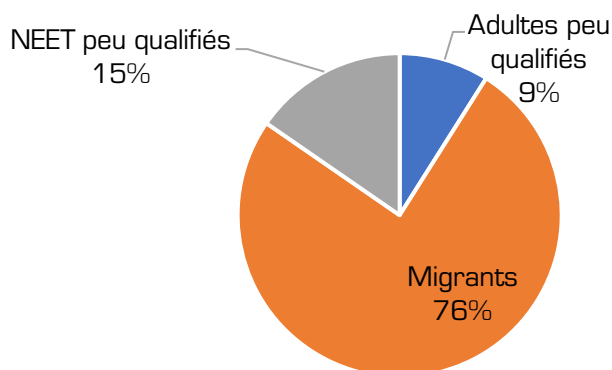
COMMENTAIRES DES APPRENANTS ADULTES

COMMENTAIRES POSITIFS	A PRENDRE EN CONSIDERATION
METHODE LUDIQUE / QUI CHANGE - C'est une nouvelle façon d'apprendre et d'améliorer ses compétences tout en jouant. - C'est une façon dynamique et amusante d'apprendre. - La méthode aide à mieux comprendre la théorie. - Elle permet d'apprendre de manière dynamique et amusante. Elle est intéressant et bénéfique. COMPREHENSION / APPRENTISSAGE DE LA COMPETENCE - La méthodologie de l'activité permet de développer de nouvelles compétences. C'est une façon interactive de développer des compétences et d'apprendre de nouvelles choses. - C'est une bonne activité pour développer la mémoire et le travail en équipe. Elle aide à améliorer la concentration sur les détails et la mémoire. Elle est bénéfique pour notre mémoire. - C'est une bonne activité pour le développement de l'esprit d'équipe, car elle favorise le travail en équipe. - Elle développe l'esprit d'équipe, le soutien, les nouvelles méthodes. - C'est une bonne activité pour la constitution d'une équipe et la répartition des rôles au sein du groupe. - Cette activité aide à observer les capacités de communication et de travail en équipe au sein du groupe, la résolution de problèmes et la concentration. Elle aide à s'améliorer et à connaître ses capacités. - C'est une activité utile et divertissante pour comprendre et développer des compétences. MATERIEL - Les Legos sont efficaces pour comprendre des concepts difficiles. Les Legos sont un moyen interactif d'apprendre en faisant. - Les Legos aident au développement cognitif. - Le matériel et la théorie sont bien reliés pour un apprentissage dynamique et interactif.	DUREE DE L'ACTIVITE - Donner plus de temps pour observer et mieux mémoriser la structure originale. - Donner moins de temps pour la reproduction de la structure pour plus de dynamisme. FORME A REPRODUIRE - Proposer une forme plus simple de bâtiment à reproduire permettrait de se concentrer davantage sur la communication autour des couleurs. - Établir des règles standard pour la structure, le calendrier et les couleurs peut être utile. MATERIEL - Proposer des blocs plus grands pour éviter la frustration.

LEADERSHIP " LES FORMES DANS L'ESPACE"

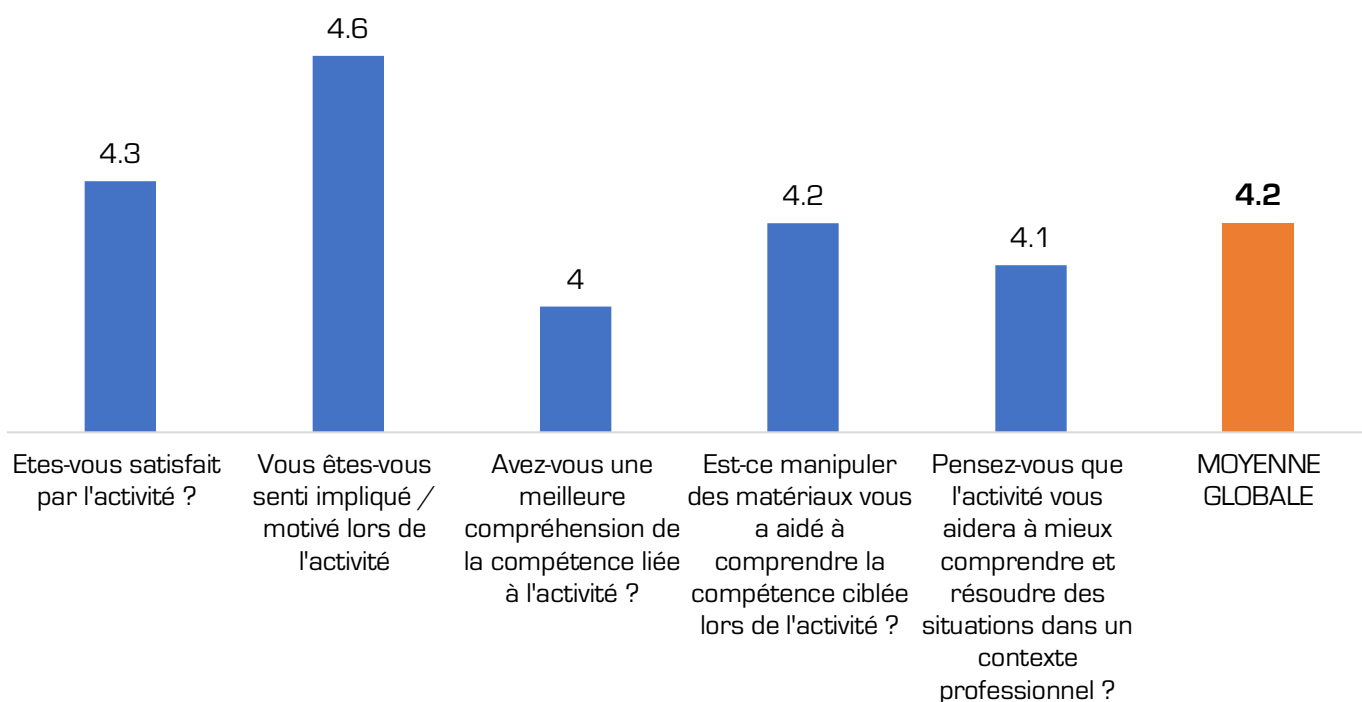
PUBLICS

Publics	Groupes	Nb d'apprenants adultes
Adultes peu qualifiés	6-10 personnes	7
Migrants	6-10 personnes	59
NEET peu qualifiés	Plus de 10 personnes	12
Total		78



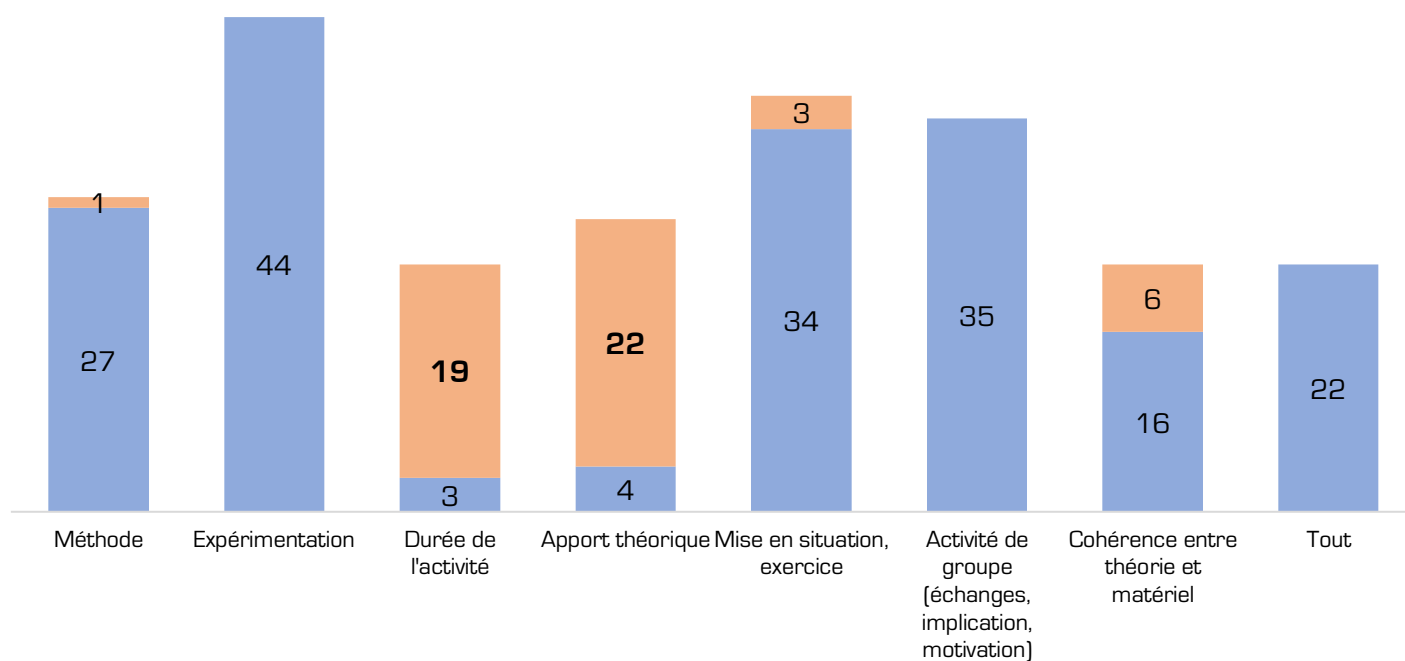
NOTATION

Êtes-vous satisfait par l'activité ?	4,3
Vous êtes-vous senti impliqué / motivé lors de l'activité	4,6
Avez-vous une meilleure compréhension de la compétence liée à l'activité ?	4,0
Est-ce que manipuler des matériaux vous a aidé à comprendre la compétence ciblée lors de l'activité ?	4,2
Pensez-vous que l'activité vous aidera à mieux comprendre et résoudre des situations dans un contexte professionnel ?	4,1
Moyenne globale	4,2



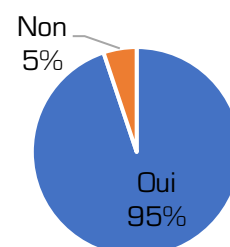
CE QUE VOUS AVEZ AIME / PAS AIME DANS L'ACTIVITE ?

	Aime	N'aime pas
Méthode	27	1
Expérimentation	44	-
Durée de l'activité	3	19
Apport théorique	4	22
Mise en situation, exercice	34	3
Activité de groupe (échanges, implication, motivation)	35	-
Cohérence entre théorie et matériel	16	6
Tout	22	-



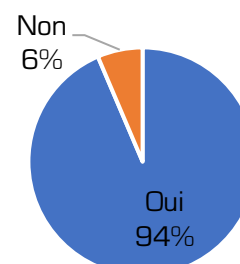
RECOMMANDERIEZ-VOUS CETTE ACTIVITE ?

Oui	Non
74	4



AIMERIEZ-VOUS PARTICIPER A UNE AUTRE ACTIVITE ?

Oui	Non
73	5



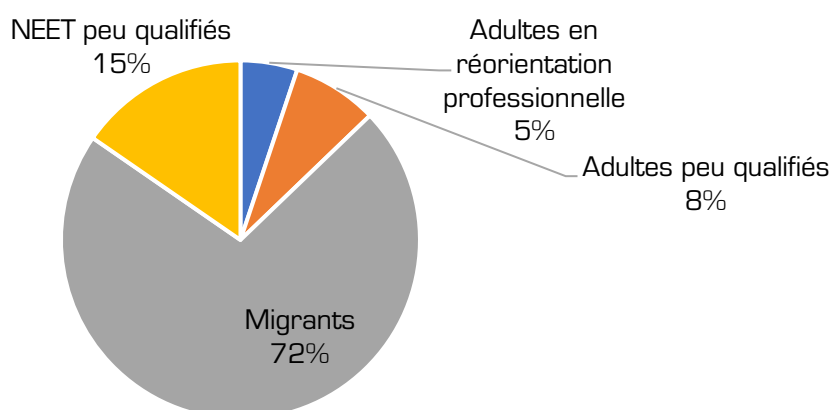
COMMENTAIRES DES APPRENANTS ADULTES

COMMENTAIRES POSITIFS	À PRENDRE EN CONSIDERATION
METHODE LUDIQUE / QUI CHANGE - Activité pratique, épanouissante, dynamique et ludique. - Tout le monde réalise/fait ensemble. - Les échanges entre les participants pendant le test sont intéressants. L'activité permet plus de cohésion dans le groupe. COMPREHENSION / APPRENTISSAGE DE LA COMPETENCE - Bonne activité pour expérimenter, construire, manipuler, réfléchir et partager avec les autres, pour approfondir et utiliser le vocabulaire. - Bonne activité pour comprendre le sujet. - Parler et construire en même temps est parfait pour apprendre. - L'activité aide à apprendre plus et mieux. - L'activité est très utile pour comprendre pourquoi ces compétences sont importantes pour le travail. - L'activité permet d'en savoir plus sur les compétences non techniques.	COMPREHENSION / APPRENTISSAGE DE LA COMPETENCE - Cette activité concerne plutôt la communication ou le leadership. - L'activité peut être vue comme de bas niveau. - L'apport théorique peut être compliqué pour le public migrant. - Activité très intéressante pour mémoriser et maîtriser le vocabulaire. - Activité non comprise par tous les apprenants. MATERIEL - Fournir plus de matériel.

ORGANISATION ET GESTION DU TEMPS "LA VUE D'ENSEMBLE"

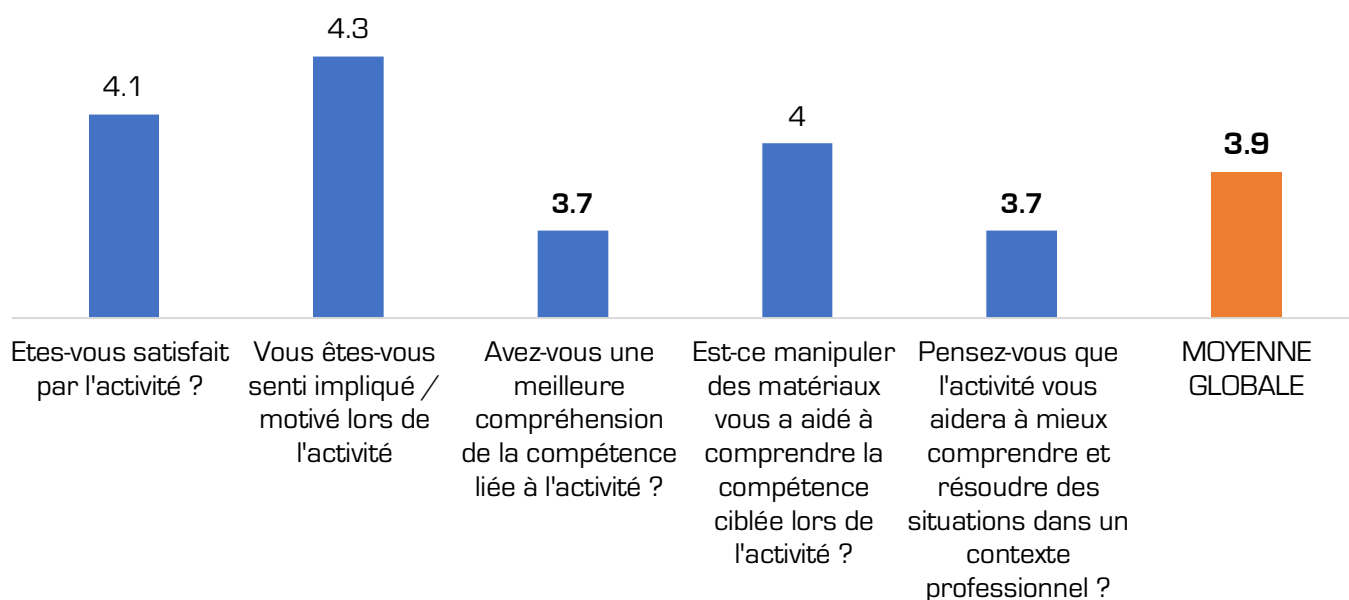
PUBLICS

Publics	Groupes	Nb d'apprenants adultes
Adultes en réorientation professionnelle	Moins de 6 personnes	4
Adultes peu qualifiés	6-10 personnes	6
Migrants	6-10 personnes	56
NEET peu qualifiés	Plus de 10 personnes	12
Total		78



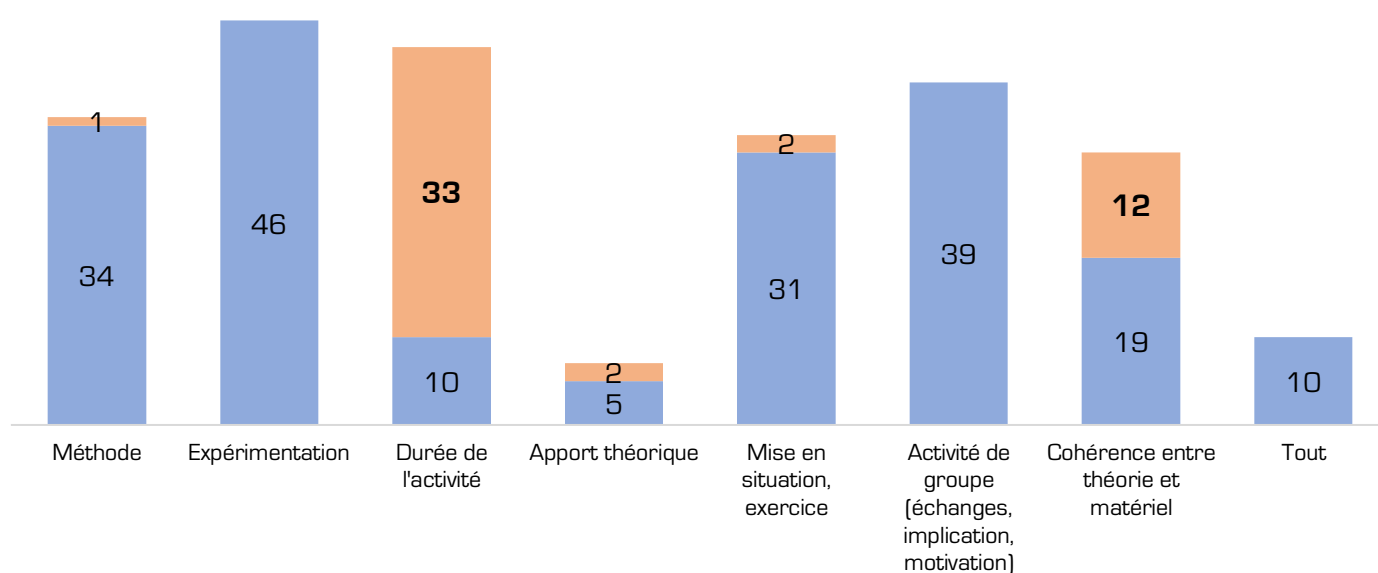
NOTATION

Êtes-vous satisfait par l'activité ?	4,1
Vous êtes-vous senti impliqué / motivé lors de l'activité ?	4,3
Avez-vous une meilleure compréhension de la compétence liée à l'activité ?	3,7
Est-ce que manipuler des matériaux vous a aidé à comprendre la compétence ciblée lors de l'activité ?	4,0
Pensez-vous que l'activité vous aidera à mieux comprendre et résoudre des situations dans un contexte professionnel ?	3,7
Moyenne globale	3,9



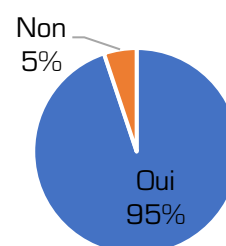
CE QUE VOUS AVEZ AIME / PAS AIME DANS L'ACTIVITE ?

	Aime	N'aime pas
Méthode	34	1
Expérimentation	46	-
Durée de l'activité	10	33
Apport théorique	5	2
Mise en situation, exercice	31	2
Activité de groupe (échanges, implication, motivation)	39	-
Cohérence entre théorie et matériel	19	12
Tout	10	-



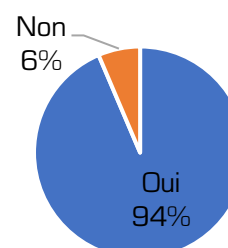
RECOMMANDERIEZ-VOUS CETTE ACTIVITE ?

Oui	Non
74	4



AIMERIEZ-VOUS PARTICIPER A UNE AUTRE ACTIVITE ?

Oui	Non
73	5



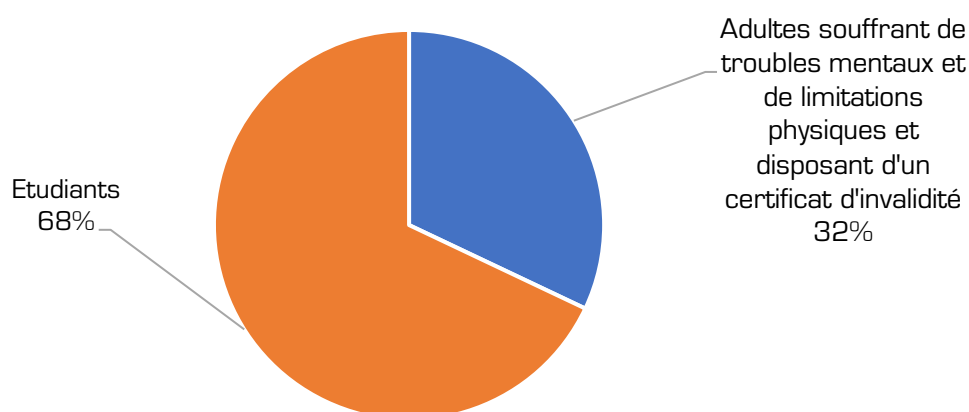
COMMENTAIRES DES APPRENANTS ADULTES

COMMENTAIRES POSITIFS	À PRENDRE EN CONSIDERATION
METHODE LUDIQUE / QUI CHANGE - Activité intéressante, drôle, dynamique, originale, motivante. COMPREHENSION / APPRENTISSAGE DE LA COMPETENCE - Aide à apprendre plus et ensemble MATERIEL - Le matériel est intéressant / pertinent.	PUBLICS - L'activité peut être perçue comme une activité enfantine. DUREE DE L'ACTIVITE - La durée de l'activité est courte. MATERIEL - Il est recommandé de fournir des niveaux de difficulté de puzzles selon les niveaux des groupes. COMPREHENSION / APPRENTISSAGE DE LA COMPETENCE - Compétence un peu difficile à comprendre. Certains participants n'ont pas compris l'objectif.

EMPATHIE / CAPACITE A ETABLIR DES RELATIONS "LA TOUR DE L'EMPATHIE ET LE PONT DES RELATIONS"

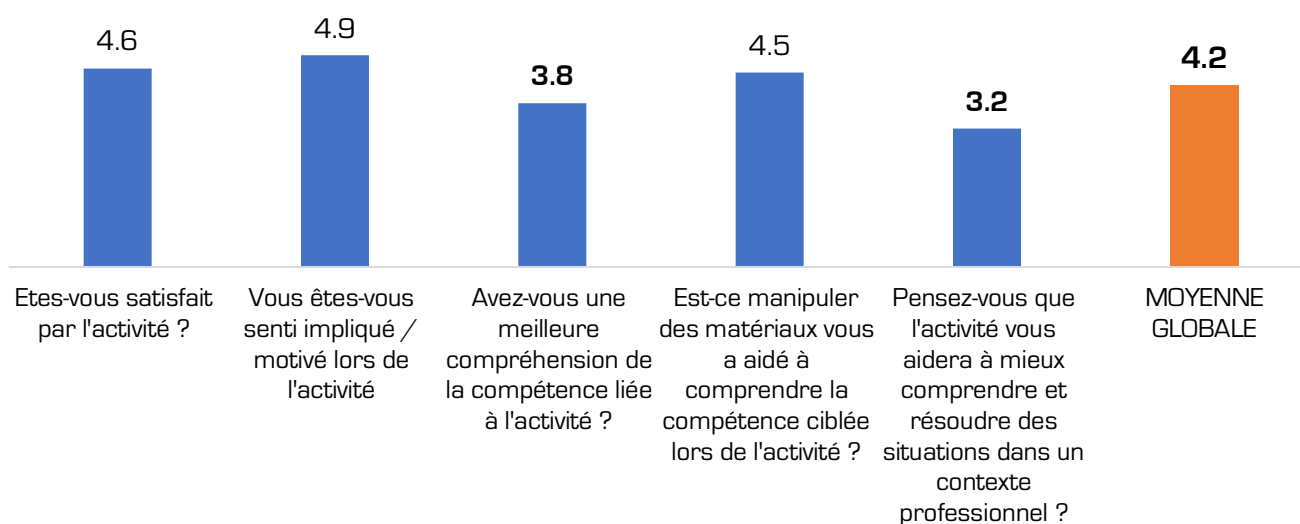
PUBLICS

Publics	Groupes	Nb d'apprenants adultes
Adultes avec problèmes mentaux et physiques, avec certificat d'invalidité	Plus 20 personnes	33
Étudiants	Plus de 20 personnes	70
Total		103



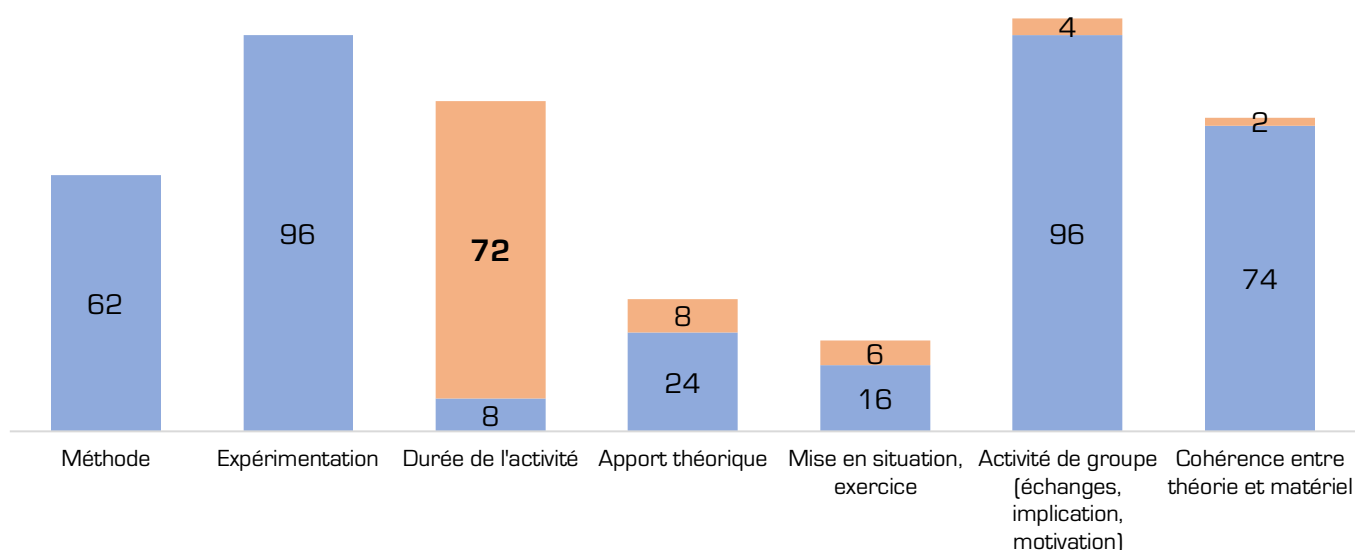
NOTATION

Êtes-vous satisfait par l'activité ?	4.6
Vous êtes-vous senti impliqué / motivé lors de l'activité ?	4.9
Avez-vous une meilleure compréhension de la compétence liée à l'activité ?	3.8
Est-ce que manipuler des matériaux vous a aidé à comprendre la compétence ciblée lors de l'activité ?	4.5
Pensez-vous que l'activité vous aidera à mieux comprendre et résoudre des situations dans un contexte professionnel ?	3.2
Moyenne globale	4.2



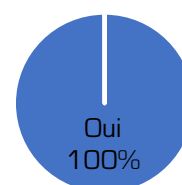
CE QUE VOUS AVEZ AIME / PAS AIME DANS L'ACTIVITE ?

	Aime	N'aime pas
Méthode	62	-
Expérimentation	96	-
Durée de l'activité	8	72
Apport théorique	24	8
Mise en situation, exercice	16	6
Activité de groupe (échanges, implication, motivation)	96	4
Cohérence entre théorie et matériel	74	2
Tout	-	-



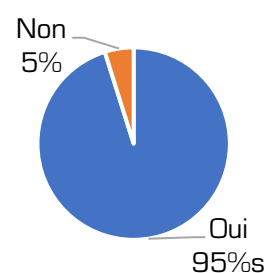
RECOMMANDERIEZ-VOUS CETTE ACTIVITE ?

Oui	Non
103	-



AIMERIEZ-VOUS PARTICIPER A UNE AUTRE ACTIVITE ?

Oui	Non
98	5



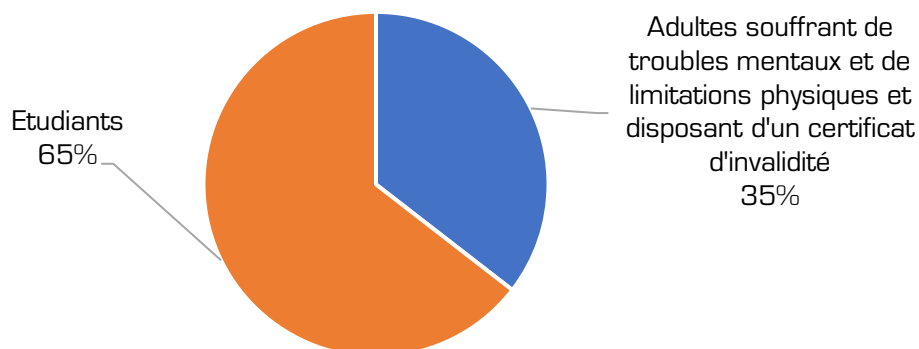
COMMENTAIRES DES APPRENANTS ADULTES

COMMENTAIRES POSITIFS	À PRENDRE EN CONSIDERATION
METHODE LUDIQUE / QUI CHANGE - Amusant, intéressant, drôle, utile. - Amusement et apprentissage en même temps. COMPREHENSION / APPRENTISSAGE DE LA COMPETENCE - Activité utile pour développer la communication dans le groupe, apprendre à coopérer, s'intégrer dans un groupe, obtenir un consensus, stimuler la créativité, permettre de regarder ce que font les autres, développer l'écoute active, travailler en groupe.... - Activité à recommander en raison de la méthode et de l'activation de tout le groupe - Exercice pour tous les groupes d'âge, y compris les enfants. - L'activité rappelle et renforce les connaissances sur l'empathie. - Rappelle et renforce les connaissances sur l'empathie. DEVELOPPEMENT PERSONNEL - Les activités de groupe sont intéressantes pour le développement personnel. MATERIEL - L'utilisation inhabituelle des blocs de construction est intéressante : c'est amusant, différent.	MISE EN ŒUVRE ET PUBLIC - Cette méthode est difficile à mettre en œuvre pleinement et à réussir avec des publics différents. - La première partie de l'exercice était ennuyeuse par rapport à la seconde (pour certains participants). Pour d'autres, elle était intéressante, car il y a un intérêt à trouver des mots et des compromis. Plus il y a de participants, plus il y a d'idées. COMPREHENSION DE L'ACTIVITE - Il est difficile de tout comprendre et de se souvenir de tout. DEROULEMENT DE L'ACTIVITE - Demander 10 mots clés pour définir le terme empathie est trop. En demander moins comme 5.

COMPETENCES EN NEGOCIATION "LA TOUR DU POUVOIR DE LA NEGOCIATION"

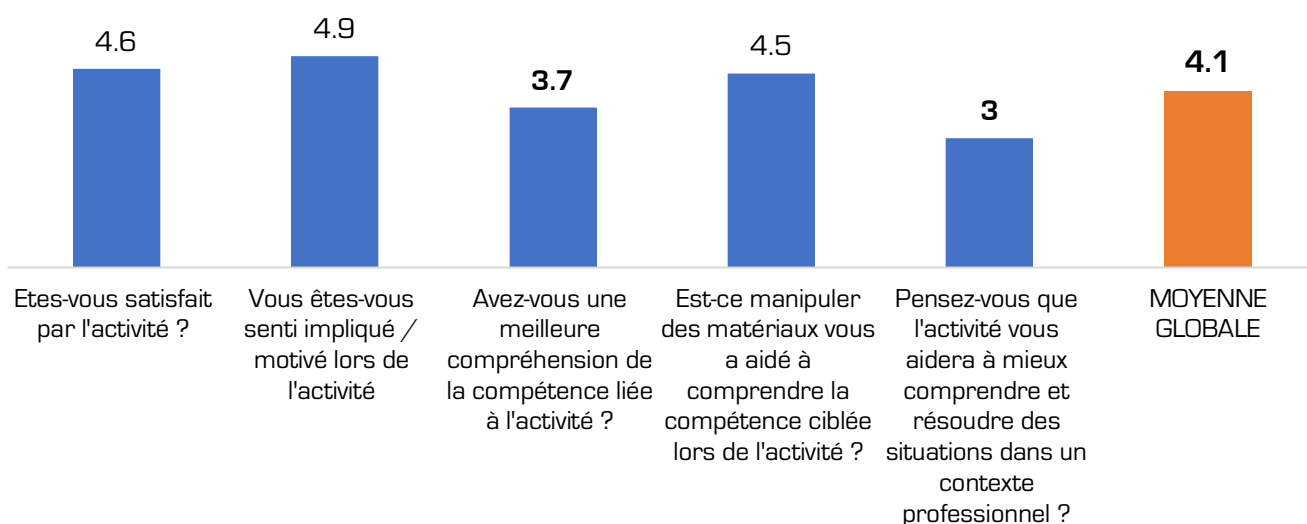
PUBLICS

Publics	Groupes	Nb d'apprenants adultes
Adultes avec problèmes mentaux et physiques, avec certificat d'invalidité	Plus de 20 personnes	33
Étudiants	10 - 20 personnes	60
Total		93



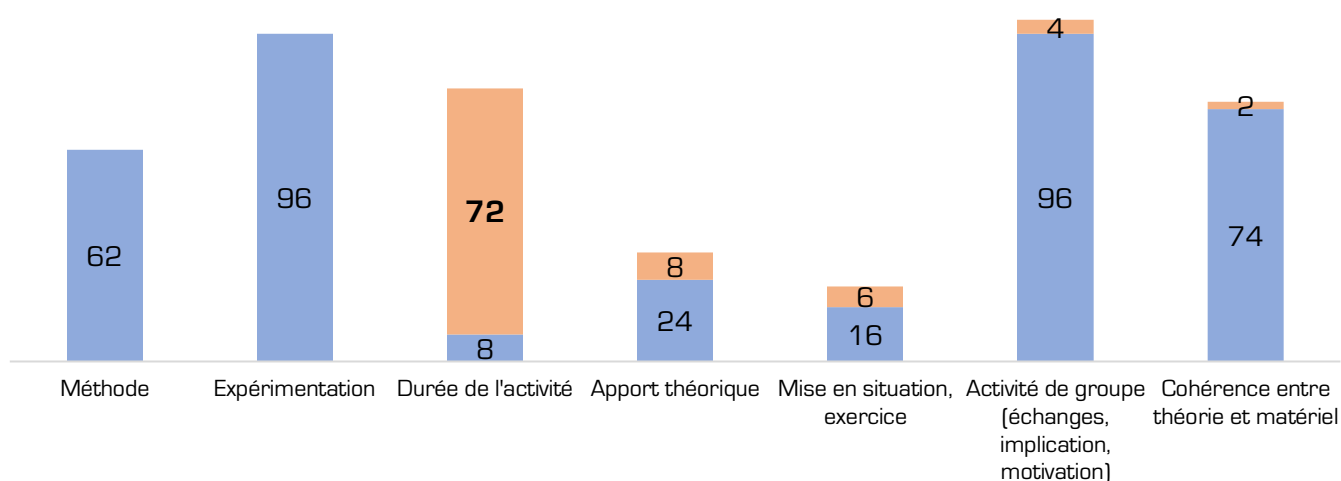
NOTATION

Êtes-vous satisfait par l'activité ?	4.6
Vous êtes-vous senti impliqué / motivé lors de l'activité ?	4.9
Avez-vous une meilleure compréhension de la compétence liée à l'activité ?	3.7
Est-ce que manipuler des matériaux vous a aidé à comprendre la compétence ciblée lors de l'activité ?	4.5
Pensez-vous que l'activité vous aidera à mieux comprendre et résoudre des situations dans un contexte professionnel ?	3.0
Moyenne globale	4.1



CE QUE VOUS AVEZ AIME / PAS AIME DANS L'ACTIVITE ?

	Aime	N'aime pas
Méthode	62	-
Expérimentation	96	-
Durée de l'activité	8	72
Apport théorique	24	8
Mise en situation, exercice	16	6
Activité de groupe (échanges, implication, motivation)	96	4
Cohérence entre théorie et matériel	74	2
Tout	-	-



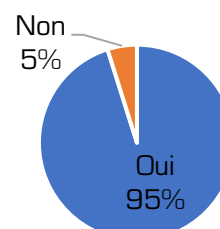
RECOMMANDERIEZ-VOUS CETTE ACTIVITE ?

Oui	Non
93	-



AIMERIEZ-VOUS PARTICIPER A UNE AUTRE ACTIVITE ?

Oui	Non
88	5



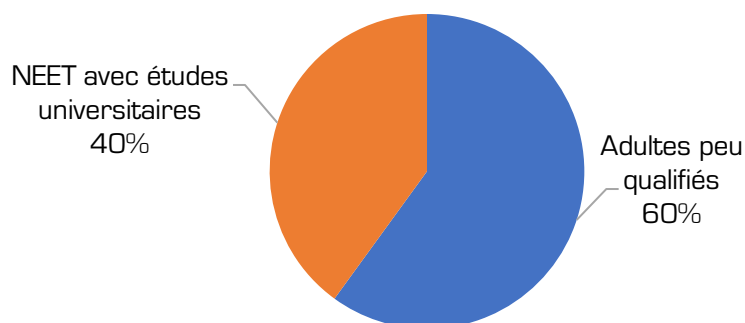
COMMENTAIRES DES APPRENANTS ADULTES

COMMENTAIRES POSITIFS	À PRENDRE EN CONSIDERATION
METHODE LUDIQUE / QUI CHANGE - Amusant, intéressant, drôle, utile. - Amusement et apprentissage en même temps. COMPREHENSION / APPRENTISSAGE DE LA COMPETENCE - Activité utile pour développer la communication dans le groupe, apprendre à coopérer, s'intégrer dans un groupe, obtenir un consensus, stimuler la créativité, permettre de regarder ce que font les autres, développer l'écoute active, travailler en groupe.... - Activité à recommander pour la méthode et l'activation de tout le groupe. - Exercice pour tous les groupes d'âge, y compris les enfants. DEVELOPPEMENT PERSONNEL - Les activités de groupe sont intéressantes pour le développement personnel. MATERIEL - L'utilisation inhabituelle des blocs de construction est intéressante : c'est amusant, différent.	COMPREHENSION DE L'ACTIVITE - Il est difficile de comprendre et de se souvenir des instructions. - Cette méthode est difficile à mettre en œuvre et à réussir selon les publics. REMARQUES DIVERSES - L'objet de négociation en lui-même ne motivait pas à l'obtenir. - Faible niveau de difficulté lors de la négociation des puzzles. - Les puzzles n'étaient pas assez intéressants pour être négociés.

PENSEE STRATEGIQUE ET INNOVANTE "STRATEGIE DE CONSTRUCTION D'UN PONT"

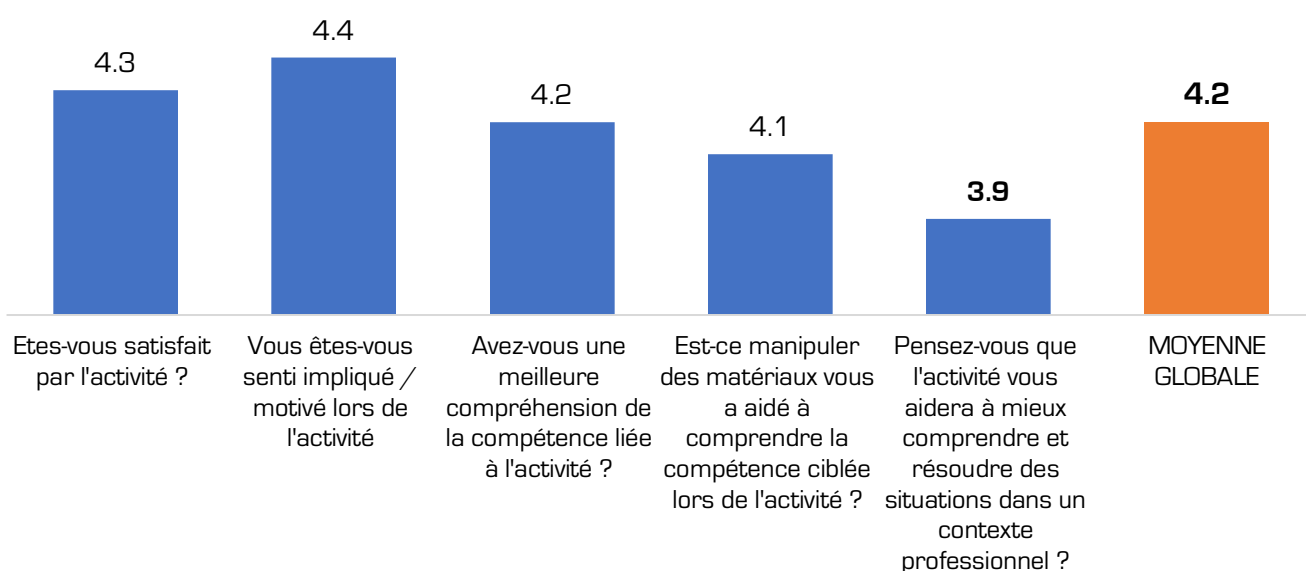
PUBLICS

Publics	Groupes	Nb d'apprenants adultes
Adultes peu qualifiés	6-10 personnes	30
NEET avec études universitaires	6-10 personnes	20
Total		50



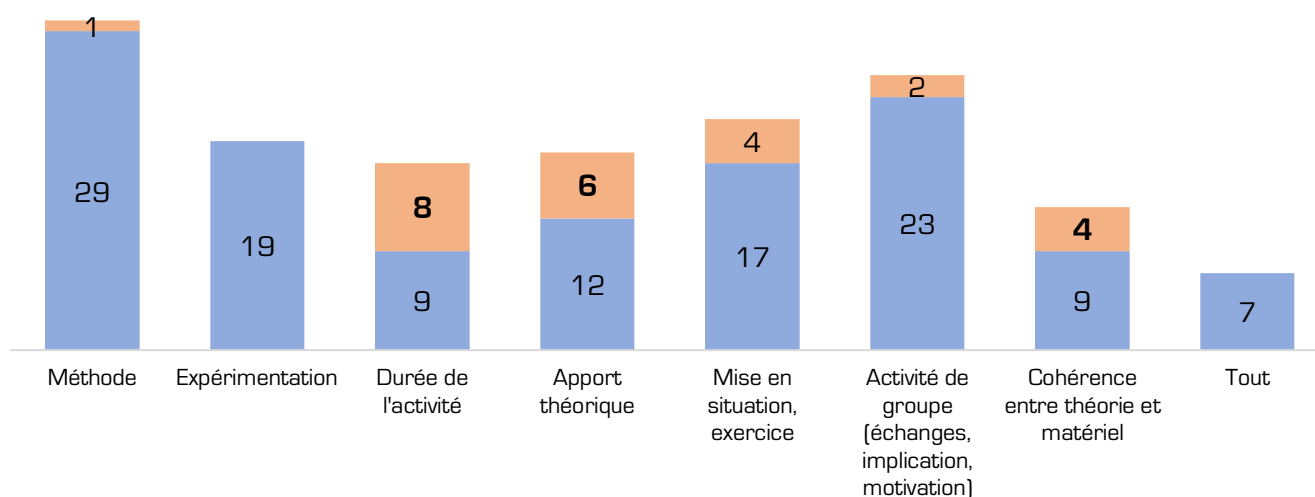
NOTATION

Êtes-vous satisfait par l'activité ?	4,3
Vous êtes-vous senti impliqué / motivé lors de l'activité ?	4,4
Avez-vous une meilleure compréhension de la compétence liée à l'activité ?	4,2
Est-ce que manipuler des matériaux vous a aidé à comprendre la compétence ciblée lors de l'activité ?	4,1
Pensez-vous que l'activité vous aidera à mieux comprendre et résoudre des situations dans un contexte professionnel ?	3,9
Moyenne globale	4,2



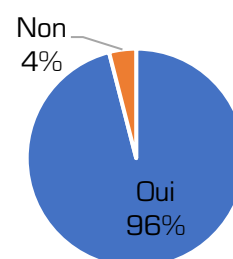
CE QUE VOUS AVEZ AIME / PAS AIME DANS L'ACTIVITE ?

	Aime	N'aime pas
Méthode	29	1
Expérimentation	19	-
Durée de l'activité	9	8
Apport théorique	12	6
Mise en situation, exercice	17	4
Activité de groupe (échanges, implication, motivation)	23	2
Cohérence entre théorie et matériel	9	4
Tout	7	-



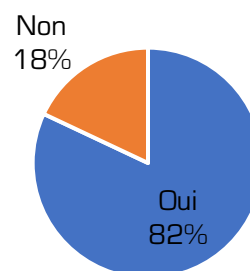
RECOMMANDERIEZ-VOUS CETTE ACTIVITE ?

Oui	Non
48	2



AIMERIEZ-VOUS PARTICIPER A UNE AUTRE ACTIVITE ?

Oui	Non
41	9



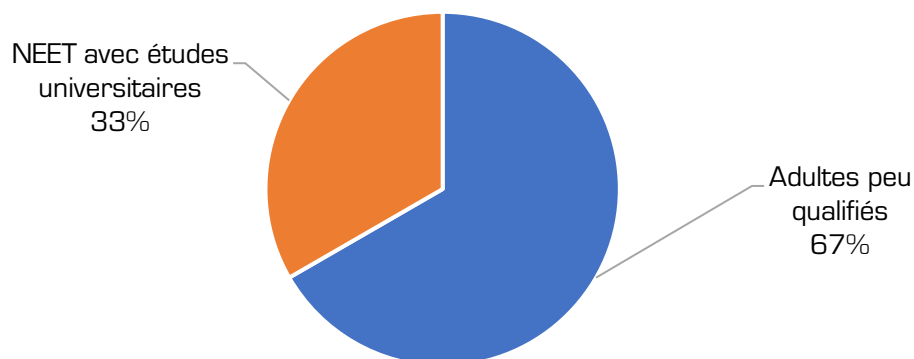
COMMENTAIRES DES APPRENANTS ADULTES

COMMENTAIRES POSITIFS	À PRENDRE EN CONSIDERATION
METHODE LUDIQUE / QUI CHANGE - La méthode est intéressante, créative, amusante - Nouvelle méthode d'apprentissage amusante. - C'est une façon différente d'apprendre, plus impliquante qu'une leçon théorique. La méthode permet d'apprendre en s'amusant. COMPREHENSION / APPRENTISSAGE DE LA COMPETENCE - Aide à rendre concret un concept abstrait et permet de mieux comprendre l'exercice. - Aide à apprendre de nouvelles choses, de nouveaux concepts, de nouvelles compétences. - Utile pour améliorer les concepts expliqués. - C'est l'occasion d'apprendre de nouvelles choses d'une manière amusante. - Les activités utilisent des matériaux pratiques et des concepts théoriques.	DEROULE DE L'ACTIVITE - Imaginer un exercice plus pratique sans trop de théorie et de préparation dans la phase initiale. - Le groupe n'était pas très impliqué. Certains voulaient prendre des décisions pour tout le monde. - Donner plus de place à la théorie. REMARQUES SUR LES PUBLICS - Des concepts compliqués pour l'utilisation de jeux tels que les blocs de construction. - Activités plus adaptées aux enfants de l'école primaire. AUTRES REMARQUES - Préparer du matériel avec des concepts à étudier à la maison. - Les activités doivent être simples pour que l'exercice soit clair et pas trop compliqué. - Certains ne sont pas convaincus de l'utilité de cette méthode.

RESOLUTION DE PROBLEMES "COMMENT LE RESOUDRE ?"

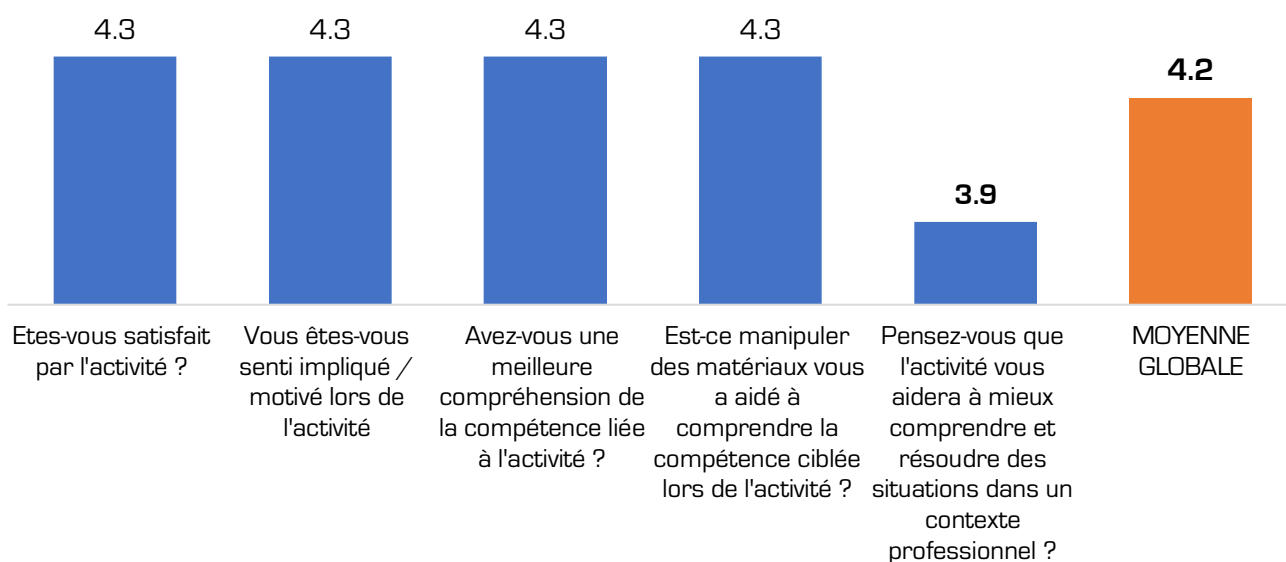
PUBLICS

Publics	Groupes	Nb d'apprenants adultes
Adultes peu qualifiés	6-10 personnes	20
NEET avec études universitaires	6-10 personnes	10
Total		30



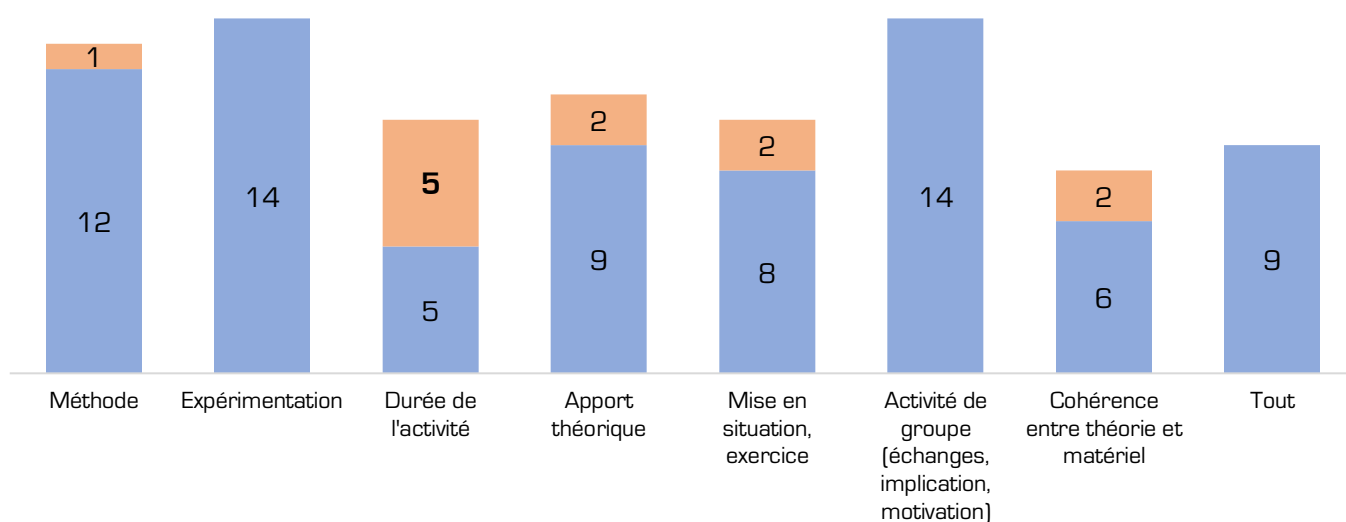
NOTATION

Êtes-vous satisfait par l'activité ?	4,3
Vous êtes-vous senti impliqué / motivé lors de l'activité ?	4,3
Avez-vous une meilleure compréhension de la compétence liée à l'activité ?	4,3
Est-ce que manipuler des matériaux vous a aidé à comprendre la compétence ciblée lors de l'activité ?	4,3
Pensez-vous que l'activité vous aidera à mieux comprendre et résoudre des situations dans un contexte professionnel ?	3,9
Moyenne globale	4,2



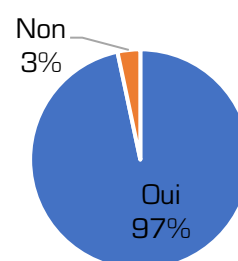
CE QUE VOUS AVEZ AIME / PAS AIME DANS L'ACTIVITE ?

	Aime	N'aime pas
Méthode	12	1
Expérimentation	14	-
Durée de l'activité	5	5
Apport théorique	9	2
Mise en situation, exercice	8	2
Activité de groupe (échanges, implication, motivation)	14	-
Cohérence entre théorie et matériel	6	2
Tout	9	-



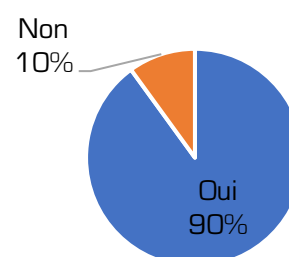
RECOMMANDERIEZ-VOUS CETTE ACTIVITE ?

Oui	Non
29	1



AIMERIEZ-VOUS PARTICIPER A UNE AUTRE ACTIVITE ?

Oui	Non
27	3



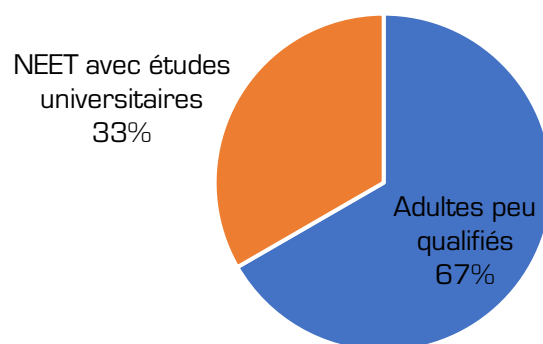
COMMENTAIRES DES APPRENANTS ADULTES

COMMENTAIRES POSITIFS	À PRENDRE EN CONSIDERATION
METHODE LUDIQUE / QUI CHANGE - Amusant, innovant. - C'est une façon différente d'apprendre, plus impliquant qu'un cours théorique. - Apprendre en jouant est bien et amusant. COMPREHENSION / APPRENTISSAGE DE COMPETENCES - L'apprentissage par le jeu est un moyen idéal pour apprendre de nouveaux concepts sans effort. - Aide à apprendre de nouveaux concepts. - Activité de groupe amusante. MATERIEL - L'utilisation de matériel et d'exercices pratiques pour enseigner des concepts théoriques est une bonne façon d'apprendre.	PUBLICS - Activités plus adaptées aux apprenants de l'école primaire. COMPREHENSION DE L'ACTIVITE - Il est nécessaire d'apporter des modifications à l'exercice, trop compliqué à expliquer. - Rendre les exercices plus faciles. Simplifier les activités car l'explication du jeu est très complexe. - Adapter les activités pour impliquer plus d'adultes : proposer des exercices plus faciles. - Bonne activité pour l'enseignement des concepts, mais compliquée à mettre en œuvre / expliquer. MATERIEL - Fournir plus de matériel. AUTRES REMARQUES - Activité sympathique mais certains ne sont pas convaincus de l'utilité de cette méthode avec d'autres types de concepts.

TRAVAIL D'EQUIPE "CONSTRUCTION D'UNE MAISON COMMUNE"

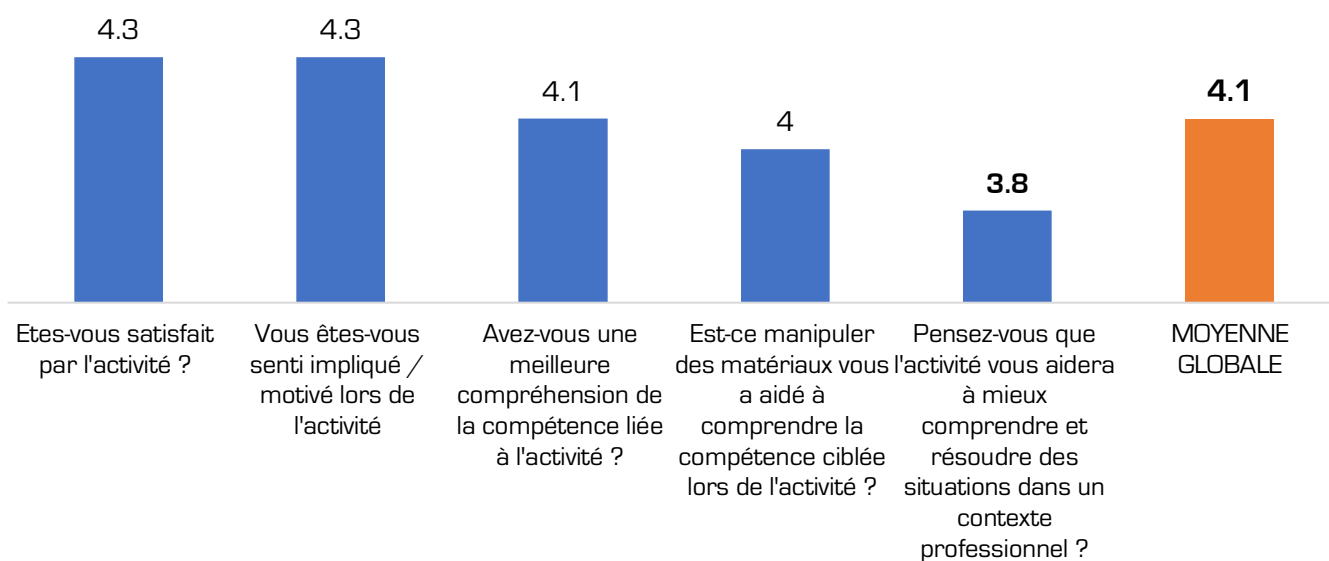
PUBLICS

Publics	Groupes	Nb d'apprenants adultes
Adultes peu qualifiés	6-10 personnes	20
NEET avec études universitaires	6-10 personnes	10
Total		30



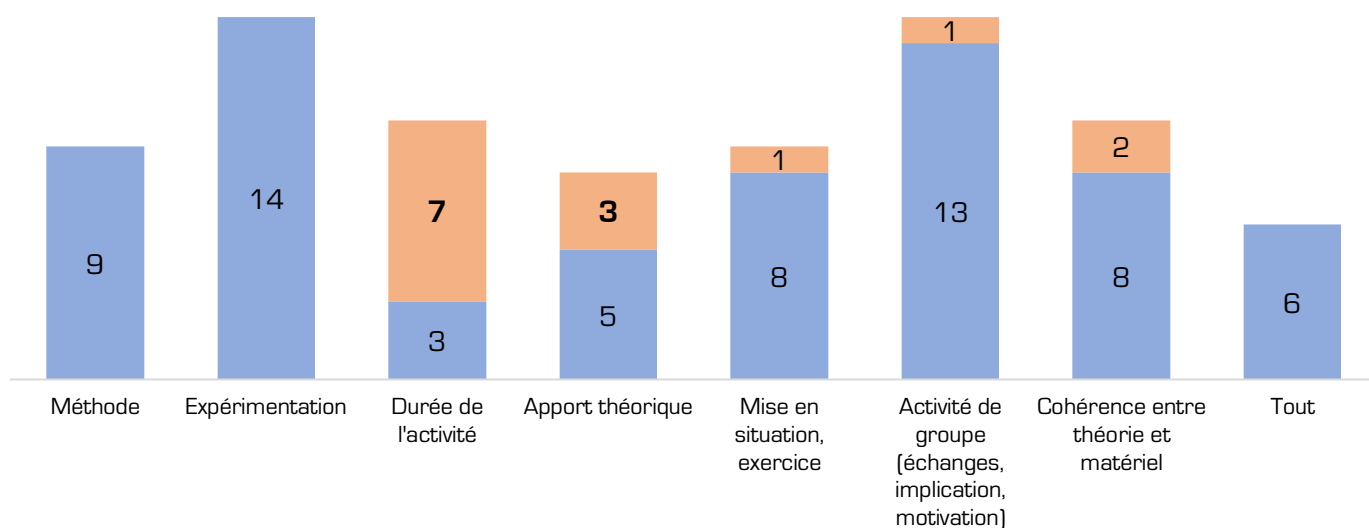
NOTATION

Êtes-vous satisfait par l'activité ?	4,3
Vous êtes-vous senti impliqué / motivé lors de l'activité	4,3
Avez-vous une meilleure compréhension de la compétence liée à l'activité ?	4,1
Est-ce que manipuler des matériaux vous a aidé à comprendre la compétence ciblée lors de l'activité ?	4,0
Pensez-vous que l'activité vous aidera à mieux comprendre et résoudre des situations dans un contexte professionnel ?	3,8
Moyenne globale	4,1



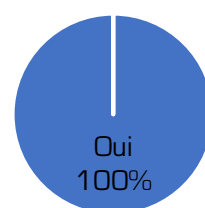
CE QUE VOUS AVEZ AIME / PAS AIME DANS L'ACTIVITE ?

	Aime	N'aime pas
Méthode	9	-
Expérimentation	14	-
Durée de l'activité	3	7
Apport théorique	5	3
Mise en situation, exercice	8	1
Activité de groupe (échanges, implication, motivation)	13	1
Cohérence entre théorie et matériel	8	2
Tout	6	-



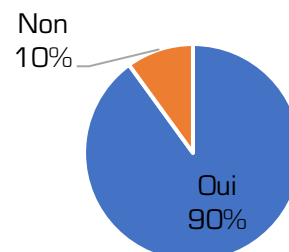
RECOMMANDERIEZ-VOUS CETTE ACTIVITE ?

Oui	Non
30	0



AIMERIEZ-VOUS PARTICIPER A UNE AUTRE ACTIVITE ?

Oui	Non
27	3



COMMENTAIRES DES APPRENANTS ADULTES

COMMENTAIRES POSITIFS	À PRENDRE EN CONSIDERATION
COMPREHENSION / APPRENTISSAGE DE LA COMPETENCE - Très intéressant pour la collaboration et la partie théorique. - Stimulant, innovant, pratique, intéressant. - L'activité aide à comprendre comment collaborer avec les autres. - L'utilisation de matériel a aidé à visualiser les concepts abstraits. METHODE LUDIQUE / QUI CHANGE - Aide à apprendre de nouveaux sujets tout en s'amusant. - Méthode et activité agréables. - Aide à apprendre en travaillant avec les autres. - Nouveaux types d'apprentissage. - Cette méthode est utile pour apprendre de manière ludique, sans effort particulier.	DEROULE DE L'ACTIVITE - Moduler l'exercice en fonction des types de publics. - Fournir un contenu plus théorique pourrait aider les apprenants. PUBLICS - Activité non destinée aux adultes.



III. RETOURS DES FORMATEURS D'ADULTES

A la fin de la réalisation des tests des 12 activités, les formateurs d'adultes ont été invités à répondre à 3 questions :

1. Comment la phase 2 s'est déroulée ?
2. Points positifs et négatifs ?
3. Suggestions ?

TOPCOACH

ACTIVITÉS TESTÉES	DÉROULEMENT DE LA PHASE 2	POINTS POSITIFS	POINTS NÉGATIFS	SUGGESTIONS
Flexibilité et adaptabilité "Puzzles pour les pros " Collecte et traitement de l'information "Construction d'abréviations" Compétences interculturelles et conscience globale "Les valeurs et les objectifs de l'Union européenne"	La phase pilote 2 s'est déroulée de manière très positive. Les formateurs ont apprécié la nouvelle méthodologie d'apprentissage. Elle est composée de parties pratiques et théoriques. La manipulation des blocs de construction a fait que chaque adulte était plus ouvert, plus créatif et désireux d'apprendre, de découvrir quelque chose de nouveau.	- L'exercice - La méthodologie et son effet sur l'apprentissage La méthodologie BBU a eu un effet considérable sur l'apprentissage et les apprenants. Cette méthodologie semble motiver les apprenants à apprendre, se former.	- Timing - Apports théoriques Pour les 2 activités, le timing des différentes parties théoriques et pratiques peut encore être ajusté. Cela dépend également de la dynamique du groupe et de la vitesse à laquelle les apprenants comprennent ce qu'ils doivent faire, ce qu'est la méthodologie et comment la mettre en œuvre dans les exercices. Pour certains apprenants, il y avait un peu trop de théorie, mais cela peut toujours être ajusté par chaque formateur, en fonction des besoins et de la vitesse du groupe d'apprenants.	Même s'il y a quelques points négatifs, en général, cela s'est bien passé et a été un succès. Il est suggéré de bien cerner les niveaux des participants à la formation pour ainsi ajuster la durée de la théorie et des exercices. Il est également nécessaire d'ajuster la formation en fonction de la dynamique du groupe.



DAFO

ACTIVITÉS TESTÉES	DÉROULEMENT DE LA PHASE 2	POINTS POSITIFS	POINTS NEGATIFS	SUGGESTIONS
Prise de décision "Troc de bloc"	- Le matériel à utiliser n'est pas clair (blocs de construction ou puzzles).	- L'activité permet également de développer des compétences en matière de communication persuasive et de négociation. - Introduction théorique sur la compétence clairement décrite. - Exemples concrets de prise de décision utiles pour que les participants puissent auto-analyser leur style après l'activité pratique. - Questions de débriefing utiles pour faire comprendre aux apprenants comment l'exercice a réellement contribué à développer la compétence de prise de décision.	- Confusion au sujet des matériaux	- Changez le nom de l'activité pour qu'il corresponde au matériel proposé. - Mentionner que l'activité peut être réalisée à la fois avec des puzzles et des blocs de construction (cela peut prêter à confusion pour les formateurs).
Orientation d'apprentissage "Coup d'œil rapide »	- L'introduction théorique sur la compétence a été décrite brièvement et clairement. - La comparaison entre les personnes orientées vers la performance et celles orientées vers l'apprentissage a permis de mieux comprendre l'objectif de l'exercice pratique. Les apprenants adultes ont bien répondu à l'activité pratique : tous ont participé activement. - Les questions de débriefing ont été utiles pour faire comprendre comment l'exercice a réellement contribué à développer la compétence orientation d'apprentissage.	- Activité et matériel originaux pour cibler le développement des compétences. - L'activité a également stimulé le développement d'autres compétences telles que le travail d'équipe et la communication.	- Jouer les 5 tours d'affilée est trop long. Les apprenants adultes se sont fatigués et ont été démotivés. - Les pièces de Lego étaient trop petites pour être manipulées facilement.	- Proposer une petite pause après le 3e tour, pour rafraîchir l'esprit, garder les apprenants engagés jusqu'à la fin, et éviter la déconcentration et démotivation quant à la suite de l'activité. - Donner des conseils sur le nombre de pièces de Lego nécessaires à la construction de la structure. De cette façon, les formateurs pourront mieux organiser et préparer le défi. (Par exemple, utiliser 20 à 50 pièces pour le premier tour, 45 à 80 pièces pour le second et ainsi de suite...) - Utiliser de plus grandes pièces de Lego



LENA

ACTIVITÉS TESTÉES	DÉROULEMENT DE LA PHASE 2	POINTS POSITIFS	POINTS NÉGATIFS	SUGGESTIONS
Organisation et gestion du temps "La vue d'ensemble"	- L'aspect ludique et l'originalité de la méthodologie BBU ont encouragé les participants à s'impliquer avec enthousiasme. - L'aspect ludique est un réel facteur de motivation. - Les activités permettent une meilleure compréhension de la compétence visée. Les participants ont pu faire le lien avec le contexte professionnel et leur processus de recherche d'emploi/ stage (définir l'objectif, établir un plan, prioriser les tâches, planifier, fixer des échéances...).	- L'aspect ludique est un véritable facteur de motivation.	- Le côté ludique de l'activité a tendance à l'emporter sur le côté éducatif. - L'échelle de pourcentage est compliquée à mettre en œuvre. - La communication n'est pas assez mise en avant. - Le timing des énigmes n'est pas suffisant. - Le brainstorming n'est pas une pratique évidente pour favoriser l'interaction du groupe.	- Modifier/adapter le vocabulaire lié aux activités (termes de « cohérence », de « méthode ») en fonction du public des apprenants. - Questions de débriefing à revoir (n'incitent pas vraiment les apprenants à participer)
Leadership " Les formes dans l'espace"	- L'implication (et l'interaction entre les participants) dans les activités BBU révèle que la méthodologie BBU est un véritable atout dans un contexte d'apprentissage des langues.	- L'activité a permis une meilleure compréhension de la compétence visée. Les apprenants ont pu faire le lien avec le contexte professionnel et leur processus actuel de recherche de stage (définir l'objectif, établir un plan, prioriser les tâches, planifier, fixer des échéances, etc.)	- Manque de cohérence et de lien direct entre l'activité de construction et la compétence. - Lien trop faible entre le matériel et l'objectif d'acquisition. - La notion de leader n'est pas comprise par les apprenants, du moins, pas grâce aux indications données dans la fiche pédagogique.	- Renforcer la théorie (plus d'explications) associée aux activités. NB : rapport différent au jeu selon les cultures / origines des apprenants.



ACTIVITÉS TESTÉES	DÉROULEMENT DE LA PHASE 2	POINTS POSITIFS	POINTS NÉGATIFS	SUGGESTIONS
Empathie / capacité à établir des relations "La tour de l'empathie et le pont des relations"	- L'ensemble de la méthodologie a été évalué positivement par tous les formateurs. Tous ont prêté attention à l'implication des participants dans le travail avec le matériel. - Les formateurs travaillant avec des apprenants adultes ont été très satisfaits de la mise en œuvre des exercices. - Les ateliers ont été menés lors d'ateliers sur le développement des compétences interpersonnelles, et, pour un groupe, comme élément d'apprentissage d'une langue étrangère. - Tous les formateurs ont souligné de grands engagement et motivation de la part des participants.	- Méthode intéressante, - Stimule la créativité, - Utilisation inhabituelle de blocs - Compétences importantes, notamment celle de l'empathie, - Possibilité d'adapter les exercices à chaque groupe d'âge - Amusement pour les participants, - Bonne ambiance pendant les activités, - Amusement et apprentissage en même temps, - Possibilité d'utiliser la méthode dans l'apprentissage d'une langue étrangère : cette nouvelle méthodologie permet d'augmenter l'attrait pour les cours, - Rappelle des souvenirs d'enfance positifs.	- La première partie n'a pas suscité l'intérêt de tous les participants, ce qui a influencé sur leur implication / participation dans la suite de l'activité. - La deuxième partie était nettement plus intéressante pour les apprenants.	- Poser des questions de manière directe peut être problématique selon le groupe. Envisagez un travail individuel et des directives supplémentaires sur la façon d'être emphatique, la simplification des parties théoriques et la réduction du nombre de blocs. - Adapter la durée des exercices aux groupes. - Pour les apprenants en langue étrangère, introduire du nouveau vocabulaire, penser à des consignes en langue étrangère. - Difficulté à énumérer 10 émotions. 5 serait un bon chiffre.
Compétences en négociation "La tour du pouvoir de la négociation"			- L'activité n'apprend pas réellement à négocier dans le cadre du travail. - Pas de motivation pour négocier un puzzle. - Matériel pas assez attrayant pour les participants (cela dépend du groupe). - Difficulté pour certains participants de déterminer quel négociateur ils étaient.	- En fonction du groupe : - adapter la durée, la théorie, le matériel (remplacer un puzzle avec du texte par un puzzle avec une image), - accompagner les participants individuellement, ne pas diviser les participants en groupes, mais construire une tour collectivement... - Lors de la première partie de l'exercice, les participants n'ont pas été en mesure de déterminer quel négociateur ils étaient. - Ajouter une partie où les participants, en groupes, écrivent eux-mêmes des informations qui répondent à la question de l'amélioration des compétences de négociation pendant l'entretien, puis les partager avec le groupe.

EUROCREA MERCHANT

RETOURS GLOBAUX SUR LA PHASE 2

En général, les formateurs d'adultes ont constaté un certain scepticisme initial de la part de certains apprenants, surtout ceux qui sont plus habitués à travailler avec une méthode d'apprentissage traditionnelle, qui laisse peu de place aux activités pratiques ou aux exercices de groupe.

Par rapport à d'autres pays européens où les activités pratiques sont plus présentes dans l'enseignement, l'enseignement en Italie est encore très centré sur le binôme enseignant-étudiant. Ce type d'enseignement a également conduit certains apprenants à sous-estimer, du moins dans un premier temps, l'efficacité d'une telle méthode pédagogique proposée par le projet, précisément parce qu'elle est considérée davantage comme un "jeu" que comme un véritable exercice d'apprentissage.

Cependant, les formateurs d'adultes ont indiqué que, malgré ce postulat, la plupart des apprenants ont apprécié les activités proposées et ont reconsidéré leur utilisation à des fins éducatives.

Les formateurs d'adultes avaient participé à la première phase en ligne, où les activités étaient proposées de manière plus simplifiée et adaptées à un espace en ligne. Il n'était pas si facile pour eux de mettre en place l'exercice de la même manière que celui décrit dans le manuel, mais ils ont adapté certaines activités en fonction de leurs besoins et de ceux des apprenants.

LES RETOURS POUR CHAQUE ACTIVITÉ :

Mise en œuvre de l'activité Travail d'équipe " Construire une maison en commun "

- Les apprenants ont apprécié de distribuer les rôles du jeu et de construire la maison. Ils ont compris le lien entre l'exercice et la compétence à acquérir. Les apprenants ont trouvé la théorie proposée utile. Cependant, les formateurs suggèrent d'avoir du matériel supplémentaire sur la partie théorique. En effet, la partie théorique est assez complexe à retenir (différents rôles/avantages/inconvénients), il aurait été utile d'avoir un schéma récapitulatif (par exemple des cartes présentant chaque rôle avec les avantages et les inconvénients) ou une présentation PPT qui aide les formateurs à expliquer.
- Les questions de débriefing ont été très utiles pour obtenir les impressions des apprenants sur l'activité et pour réfléchir à certains aspects du travail en équipe. Les formateurs ont vraiment apprécié cette partie de l'exercice.
- L'activité était également intéressante car tout le monde travaille en équipe avec d'autres personnes : comprendre les mécanismes de cette activité peut être très utile et visible pour les apprenants.
- La reproduction des rôles n'est pas immédiate et, dans certains cas (comme l'observateur), elle peut être ennuyeuse et perdre l'attention de la personne qui a cette tâche.

Mise en œuvre de l'activité Réflexion stratégique et innovante "Stratégie de construction du pont"

- Les formateurs d'adultes ont noté que la durée proposée n'est pas entièrement pertinente pour la mise en œuvre. Par exemple, l'activité de développement d'une stratégie commune n'était pas très intéressante pour les apprenants : la durée proposée de 45 minutes est trop longue.
- Les apprenants ont trouvé la phase de conception de la stratégie et du pont moins intéressante que la phase de construction. Pour rendre l'activité plus intéressante, ils devraient peut-être penser à utiliser un matériel différent et plus complexe, à la fois en termes de matériel et de taille, pour rendre la phase de conception plus créative et intéressante. De plus, la figure du leader de l'activité n'a pas été bien perçue : il y a eu plus de personnes qui ont assumé cette tâche, même si elles n'étaient pas celles désignées au début.

- La grille de notation était un élément amusant qui a contribué à rendre l'exercice plus intéressant et dynamique.
- L'apport théorique était très simple et donc facile à gérer.

Mise en œuvre de l'activité Résolution de problèmes "Comment le résoudre ?"

- Les questions de débriefing posées par les formateurs d'adultes ont été utiles pour mieux comprendre certains aspects de l'activité et pour faire ressortir les points critiques et les points forts. Les formateurs ont trouvé les questions proposées intéressantes et utiles pour engager le groupe dans une discussion.
- Les formateurs ont préféré adopter la solution des post-it proposée dans la phase pilote 1 plutôt que les blocs de construction. En effet, cette activité étant basée sur l'identification d'un problème et de ses causes, ils ont trouvé utile d'écrire sur des post-it une cause menant au problème et de construire avec eux 2 tours (problèmes et solutions), comme s'il s'agissait des briques de deux immeubles.
- Les apprenants ont généralement apprécié l'apport théorique de l'activité. L'exercice les a aidés à analyser leur façon de raisonner sur les problèmes. En général, les formateurs considèrent que cette activité pourrait inclure différents matériaux, tels que des post-it ou des feuilles de papier sur lesquels construire des cartes conceptuelles, afin de rendre plus schématique et visible le processus d'idées concernant le développement d'un problème et de sa solution.



ACTIVITÉS TESTÉES	POINTS POSITIFS	POINTS NÉGATIFS / SUGGESTIONS	SUGGESTIONS GLOBALES
Travail d'équipe "Construction d'une maison commune"	- Les formateurs ont noté un grand intérêt de la part des apprenants pour l'exercice et la compétence proposés. - Compétence facilement intégrée dans la vie professionnelle et privée. - La théorie de cette activité est riche et intéressante.	- L'explication théorique pourrait être facilitée par l'élaboration d'un support schématique (diapositives de synthèse, cartes de rôles, avantages et inconvénients des rôles Belbin). - Il n'est pas facile de recréer les rôles proposés par l'activité : certains rôles sont moins actifs dans le jeu et font perdre la concentration des apprenants.	- En général, les formateurs ont trouvé les instructions de l'exercice assez complexes et répétitives. Pour ceux qui n'ont pas reçu d'explication directe, il peut être difficile d'interpréter correctement l'exercice. - Dans le manuel, pour chaque activité, les compétences transversales qui seront développées sont indiquées. Il serait intéressant de développer davantage cette partie, peut-être en indiquant dans l'activité les étapes qui contribuent au développement d'une certaine compétence transversale. - Laisser plus de flexibilité et d'interprétation des activités aux formateurs, qui pourront modifier les activités en fonction du groupe, des espaces, du temps, de la situation générale (ex : Covid-19), etc. afin de ne pas dénaturer la nature de l'exercice. Des directives pourraient être incluses sur ce qui peut être modifié et ce qui doit être conservé pour le succès de l'activité.
Pensée stratégique et innovante "Stratégie de construction d'un pont"	- Des apports théoriques compréhensibles et facilement transmissibles aux apprenants. - Système de notation qui rend l'exercice plus amusant et compétitif. - Exercice qui stimule le travail d'équipe et les compétences connexes.	- Certaines phases, comme celle de l'élaboration de la stratégie d'action, sont un peu lentes et peu stimulantes ; cela pourrait être amélioré en rendant les matériaux plus complexes (en taille, poids, forme, etc.). - Il est difficile de maintenir l'attention des apprenants pendant toute la durée de l'exercice. Le timing n'est pas pertinent pour la mise en œuvre effective de l'exercice. - La tâche du chef de groupe n'est pas toujours bien comprise.	- Les apports théoriques ont été très appréciés. Dans certaines activités, ajouter plus de théorie ou fournir des exemples ou des liens permettant aux formateurs et aux apprenants de continuer à explorer ce sujet s'ils sont intéressés. Il serait également intéressant d'avoir des diapositives ou des schémas théoriques à laisser aux apprenants après l'exercice.
Résolution de problèmes "Comment le résoudre ?"	- L'exercice est structuré de manière adéquate. L'activité n'est pas trop complexe et est facilement comprise par les apprenants. - L'exercice prépare à la discussion de groupe et à l'interaction. Le partage d'un problème a créé une bonne discussion dans le groupe car chacun a trouvé un moyen de participer à la discussion. - La théorie et la pratique sont bien intégrées dans cette activité. La théorie derrière la résolution de problèmes a été très appréciée car les apprenants ne savaient pas qu'il y avait des étapes à suivre dans le raisonnement pour analyser un problème et le résoudre.	- Il n'est pas facile de respecter la limite de temps indiquée pour chaque sous-activité. Cela dépend de nombreux facteurs qui peuvent changer tels que le nombre d'apprenants, le type d'apprenants, l'attitude des apprenants envers l'activité ou le sujet, etc. - Les formateurs proposent d'utiliser le post-it (comme proposé dans la phase pilote 1) ou d'autres matériels similaires.	

IV. RECOMMANDATIONS

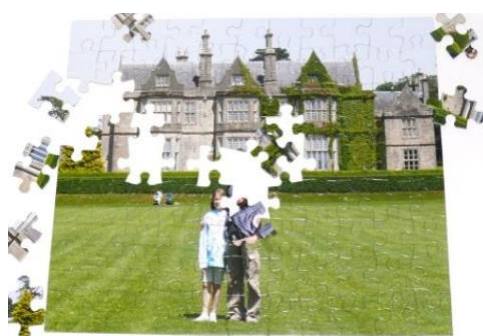
RECOMMANDATIONS POUR L'ADAPTATION DES ACTIVITES BBU AUX PERSONNES MALVOYANTES (DAFO)

Les activités BBU sont des activités d'apprentissage pratiques recommandées pour l'enseignement et la formation des adultes. Cependant, après avoir testé certaines de ces activités avec des formateurs malvoyants, nous avons réalisé que certaines modifications amélioreraient certainement l'expérience de l'activité pour les adultes malvoyants.

Les recommandations liées à la modification des activités concernent principalement le matériel à utiliser et le temps prévu pour les activités.

PUZZLES REGULIERS

Les puzzles sont parfaits pour que les personnes malvoyantes passent le temps et profitent de l'instant présent. Chaque pièce a un bord différent et peut être combinée par essais et erreurs. Il est préférable de commencer par une petite quantité de pièces.



Recommandations

- Puzzles avec des pièces plus grandes et/ou plus épaisses.
- Petite quantité de pièces.
- Puzzles en bois (car ils sont plus épais).
- Prévoir plus de temps pour l'activité, car l'assemblage du puzzle peut prendre plus de temps.
- Prévoir du temps supplémentaire pour décrire l'image du puzzle, une fois le montage terminé.

TANGRAM

Le Tangram est un casse-tête chinois de forme carrée, découpée en cinq triangles, un carré et un rhomboïde qui peuvent être recombinaisonnés en de nombreuses figures différentes. Les personnes déficientes visuelles sont tout à fait capables de les manipuler correctement et de recréer des formes. Le seul défi est la manière de leur montrer quelle forme recréer, comme cela se fait normalement par le biais d'une image.



Recommandations

- Le Tangram peut remplacer les puzzles dans les activités de la BBU.
- La forme à reproduire peut aussi être réalisée à l'aide des pièces du Tangram. Tous les bords de pièces doivent se toucher.
- Le dessin peut avoir les bords de la forme en relief, afin que les publics malvoyants puissent le toucher et sentir le bord de la figure qu'ils doivent recréer.

KATAMINO

Ce puzzle aux formes trapues est un jeu qui peut être joué par des adultes malvoyants. Les séparateurs du plateau sont numérotés et, bien qu'il soit possible de compter simplement à partir d'une extrémité, des autocollants en braille seraient plus pratiques. La seule difficulté réside dans le fait que chaque nouveau



défi est indiqué dans un tableau du livre de règles. Il faudra donc soit le faire lire par une personne voyante, soit créer une version en braille ou tactile.

Recommandations

- Les pièces du jeu Katamino peuvent être utilisées pour remplacer les puzzles ordinaires. Il sera plus facile, pour les adultes malvoyants, de manipuler des pièces en bois et de les faire correspondre au tableau, plutôt que de créer un puzzle ordinaire.

BLOCS DE CONSTRUCTION / BRIQUES REGULIERS

Les blocs de construction (généralement en bois) ou les briques de construction (généralement en plastique) peuvent être facilement manipulés par les personnes malvoyantes et sont, de fait, utilisés dans de nombreuses activités éducatives pour les enfants.



Blocs de construction en bois colorés



Blocs de construction en bois



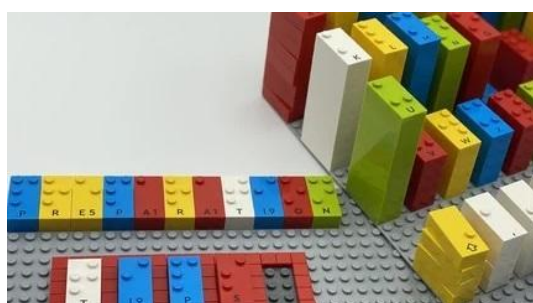
Briques de construction en plastique colorées

Recommandations

- choisir des blocs ou des briques de la même couleur où les couleurs ne sont pas importantes pour la construction des figures et où l'accent est mis sur la forme à recréer.
- pour prendre en considération les différentes couleurs dans la construction des figures, coller une texture différente sur chaque couleur, pour aider à différencier les couleurs.

BRIQUES LEGO EN BRAILLE

La société Lego a créé des briques spéciales en braille, ainsi qu'un MOOC sur la manière de les utiliser, ainsi que 108 activités éducatives pour les enfants. (www.legobraillebricks.com).



Recommandations

- Les briques Lego en braille peuvent remplacer les blocs de construction dans les activités de la BBU.

RECOMMANDATIONS POUR ADAPTER LES ACTIVITES BBU AUX PERSONNES AGEES HANDICAPEES (WSBINOZ)

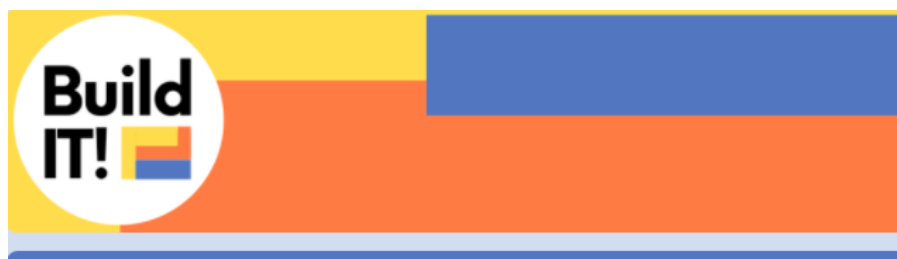
Sur la base des expériences des formateurs après la mise en œuvre de la phase pilote 2 de la méthodologie BBU, nous proposons quelques recommandations et suggestions pour un publics apprenants incluant des personnes âgées présentant divers déficits et difficultés (y compris des personnes présentant divers degrés de déficience intellectuelle, des malvoyants, des personnes atteintes du syndrome de Down, de troubles du spectre autistique, de troubles de la mémoire, de schizophrénie ou de troubles émotionnels).

1. Le contenu de l'instruction doit être modifié pour certains participants.
Pour les groupes de personnes âgées, les tâches doivent être exécutées de manière tronquée.
Le formateur doit modifier les instructions de manière à ce qu'elles soient compréhensibles pour les participants de ce groupe.
Le groupe a eu besoin d'instructions et de conseils supplémentaires :
 - la fourniture d'exemples concrets et spécifiques,
 - la nécessité de pratiquer l'orientation spatiale,
 - la nécessité de s'entraîner à identifier les couleurs des blocs.
2. Les participants ont besoin de pauses fréquentes pendant les activités en raison de la faible concentration de leur attention sur la tâche.
 - Introduire des pauses en fonction des besoins des participants.
 - Prolonger la durée des exercices.
3. Le formateur peut montrer un exemple pour illustrer aux participants le but de l'exercice.
4. Le formateur doit s'impliquer dans l'exercice en écrivant, en lisant, en aidant à disposer les blocs/pièces de puzzles par exemple.
5. Des exercices sont supplémentaires pour reconnaître les couleurs et les relations spatiales entre les objets.
6. Il est possible d'utiliser la communication alternative : des obstacles ont été observés dans les exercices en raison des difficultés de communication et de la faible quantité de mots employés par les participants.
7. Les difficultés de réalisation des exercices ont été causées par la faible efficacité de la motricité de certaines personnes. En même temps, ces exercices ont été une occasion de développer ces compétences.
8. Il est recommandé de développer des compétences supplémentaires dans le domaine de la motricité et de l'orientation spatiale, tâches nécessaires pour réaliser les activités.
9. Des exemples plus concrets en lien avec les compétences doivent être précisés.
10. L'importance des compétences sera plus compréhensible si le formateur utilise des exemples de la vie quotidienne.
11. Pour les personnes ayant des troubles de la mémoire, il faut simplifier la partie théorique.
12. Plus de matériel d'illustration est recommandé : un puzzle d'images est plus facile à compléter qu'un puzzle incluant du texte.
13. En lien avec les aptitudes du groupe, il est nécessaire de poser des questions très directes (manque de courage, audace, retrait, incertitude...).

14. Les participants, en raison de leurs déficiences, ont un problème de concentration et de recherche du nombre de mots nécessaires dans les tâches et des problèmes pour distinguer les couleurs.
Dans la partie pratique, il est nécessaire de :
 - Aider à l'identification des noms des blocs uniformes pour les paires,
 - Limiter le nombre de blocs / pièces de puzzles pour les constructions,
 - Aider à la rédaction en trouvant des synonymes pour les compétences.
15. Des matériaux de différentes structures sont nécessaires pour des personnes malvoyantes. Il est ainsi recommandé de « marquer » les couleurs sur les blocs/pièces.
16. En raison des pathologies présentes des participants (schizophrénie, schizophrénie paranoïde, troubles comportementaux et émotionnels), l'utilisation des compétences peut se concentrer sur la vie personnelle, la vie au sein de la maison de retraite et, facultativement, sur la vie professionnelle des participants.
17. L'importance des compétences est plus compréhensible lorsque le formateur les base sur des exemples de la vie quotidienne. La compétence peut aussi avoir un impact sur la vie professionnelle, car il n'est pas impossible pour une personne malade de commencer à travailler.
18. Des scénarios de jeux de rôles, issus du domaine professionnel et de la vie quotidienne, sont utiles dans l'exercice. Cela aide à comprendre ce que sont des compétences.
19. Inclure des tableaux/affichages avec les définitions des compétences peut aider.
20. Le cadre de réalisation, notamment la durée de l'exercice doit être plus souple.
21. Renoncer aux exercices incluant rivalité et évaluation.
22. Compléter les exercices par le contenu nécessaire à un groupe donné (en fonction de sa spécificité).
Par exemple :
 - Expliquer les avantages de la compétence au sein du lieu de vie, dans la vie quotidienne et dans l'environnement de travail ;
 - Donner des conseils sur la compétence au sein du lieu de vie, dans la vie quotidienne et dans l'environnement de travail.
23. La partie théorique peut être difficile pour les publics : plus d'images ou de supports pédagogiques visuels sont nécessaires.
24. Récompenses et/ou autres avantages non verbaux peuvent être des facteurs de motivation supplémentaires.

ANNEXE

FORMULAIRE D'EVALUATION DES ACTIVITES BBU



BuildIT! - BUILD YOUR FUTURE PIECE BY PIECE

Bonjour

Vous venez de participer à une formation BBU. Dans l'objectif d'améliorer son contenu, merci de compléter ce questionnaire.

A propos du projet :

Le projet BuildIT a pour objectif la conception d'une nouvelle méthodologie éducative appelée Building Based Upskilling et d'activités stratégiques basées sur celle-ci et de les fournir aux formateurs d'adultes. Ces formateurs pourront l'utiliser avec leurs apprenants, plus spécifiquement les NEETs, pour améliorer leurs compétences transversales et clés.

Projet n° 2020-1-PL01-KA204-081703

Partie à remplir par l'éducateur

Compétence acquise (sélection parmi les 12 compétences) *

- ☐ Compétences interculturelles et conscience globale « Les valeurs et objectifs de l'Union européenne »
- ☐ Flexibilité et adaptabilité « Puzzles pour les pros »
- ☐ Réflexion stratégique et innovante « Stratégie de construction du pont »
- ☐ Organisation et gestion du temps « La vue d'ensemble »
- ☐ Prise de décision « Troc de blocs de construction »
- ☐ Travail d'équipe « Construction commune d'une maison »
- ☐ Empathie / capacité à établir des relations « La tour de l'empathie & le pont des relations »
- ☐ Résolution de problèmes « Comment les résoudre ? »
- ☐ Orientation de l'apprentissage « Coup d'œil rapide »
- ☐ Compétences en négociation « La tour du pouvoir de la négociation »
- ☐ Leadership « Les formes dans l'espace »
- ☐ Collecte et traitement des informations « Construction d'abréviations »

Nombre d'apprenants *

- ☐ 6-10 personnes
- ☐ 11-20 personnes
- ☐ Plus de 20 personnes

Quel est votre groupe cible ? *

- ☐ NEET avec études universitaires
- ☐ NEET avec de faibles qualifications
- ☐ Migrants
- ☐ Adultes peu qualifiés
- ☐ Autre : _____

Partie à remplir par l'apprenant

1. Réalisation de l'activité

1. Etes-vous satisfait de l'activité ? *

	1	2	3	4	5	
Faible	☐	☐	☐	☐	☐	Elevé

2. Vous êtes-vous senti impliqué / motivé pendant l'activité ? *

	1	2	3	4	5	
Faible	☐	☐	☐	☐	☐	Elevé

3. Avez-vous une meilleure compréhension de la compétence impliquée dans cette activité ? *

	1	2	3	4	5	
Faible	☐	☐	☐	☐	☐	Elevé

4. Le matériel de manipulation vous a-t-il aidé à comprendre la compétence visée pendant l'activité ? *

	1	2	3	4	5	
Faible	☐	☐	☐	☐	☐	Elevé

5. Pensez-vous que cette activité vous aidera à comprendre et à résoudre des situations dans un contexte professionnel ?

	1	2	3	4	5	
Faible	☐	☐	☐	☐	☐	Elevé

Partie à remplir par l'apprenant

2. Observations individuelles

1. Qu'avez-vous aimé dans cette activité ? (Plusieurs options possibles) *

- ☐ La méthode
- ☐ L'expérimentation (construire, manipuler)
- ☐ Le calendrier de l'activité
- ☐ L'apport théorique
- ☐ La mise en situation, l'exercice
- ☐ L'activité de groupe (échanges, implication, motivation)
- ☐ La cohérence entre la théorie et le matériel
- ☐ Tout
- ☐ Autre : _____



2. Qu'est-ce qui ne vous a pas plu dans cette activité ? (Plusieurs options possibles) *

- ☐ La méthode
- ☐ L'expérimentation (construire, manipuler)
- ☐ Le calendrier de l'activité
- ☐ L'apport théorique
- ☐ La mise en situation, l'exercice
- ☐ L'activité de groupe (échanges, implication, motivation)
- ☐ La cohérence entre la théorie et le matériel
- ☐ Tout
- ☐ Autre : _____

3. Recommanderiez-vous cette activité ? *

- ☐ Oui
- ☐ Non

Expliquez votre réponse en quelques mots (facultatif) :

Votre réponse

4. Souhaiteriez-vous participer à une autre activité ? *

- ☐ Oui
- ☐ Non

Expliquez votre réponse en quelques mots (facultatif) :

Votre réponse

5. Avez-vous quelque chose à ajouter, à suggérer ?

Votre réponse



BuildIT! **Build your future piece by piece**

Numéro d'agrément : 2020-1-PL01-KA204-081703



Coordinateur du projet

[Wyższa Szkoła Biznesu I Nauk O Zdrowiu](#)

Lodź, Pologne



Partenaires du projet

[DAFO Gestión Estratégica S.L.](#)

Valladolid, Espagne

[Topcoach SRO](#)

Bratislava, Slovaquie

[Eurocrea Merchant](#)

Milan, Italie

[Ligue de l'Enseignement Nouvelle-Aquitaine](#)

Bordeaux, France



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne.
Cette communication ne reflète que les opinions de l'auteur,
et la Commission ne peut être tenue responsable
de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.
"BuildIT : Build your future piece by piece"
Numéro du projet : 2020-1-PL01-KA204-081703