



ParENTrepreneurs

O2 Kit de formation sur l'éducation à l'entrepreneuriat par les parents

Chef de file : Materahub

Numéro de projet : 2019-1-NL01-KA204-060263

Avertissement : "Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."



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



À propos du projet

Le projet ParEntrepreneurs vise à développer un **modèle innovant pour promouvoir l'esprit d'entreprise et la formation à l'entrepreneuriat**. L'approche repose sur l'idée que l'éducation, et plus particulièrement l'éducation à l'esprit d'entreprise, a lieu dans tous les environnements et notamment à la maison.

Si l'on considère que l'éducation à l'esprit d'entreprise a lieu à la fois à l'intérieur et à l'extérieur de l'école, il est inévitable qu'il y ait un éventail beaucoup plus large d'expériences possibles pour les jeunes élèves en dehors de l'école, dans le cadre de l'éducation non formelle.

La plupart des élèves, sinon tous, vivent leur expérience scolaire dans le cadre d'un programme cohérent et structuré. Alors que les éléments liés à l'entreprise sont enseignés dans les écoles en tant que matières autonomes dans le programme scolaire, il est admis que l'éducation à l'esprit d'entreprise est mieux enseignée et soutenue si elle est également abordée de manière transversale.

L'objectif de ce projet est de proposer aux parents un programme de formation à **l'apprentissage de l'esprit entrepreneurial dans le cadre des premières mesures visant à améliorer le niveau des compétences entrepreneuriales de la communauté et de la société**. Nous espérons que certains des parents seront intéressés par une coopération plus poussée avec le projet en vue d'agir en tant que facilitateurs de la formation à l'EE pour d'autres parents. L'idée sous-jacente est que si les communautés et les sociétés ne connaissent pas les compétences, les aptitudes et les connaissances entrepreneuriales, elles ne seront pas en mesure de penser, d'agir et de se percevoir comme des entrepreneurs et encore moins d'aider les élèves à développer ces compétences.

Le consortium ParEntrepreneurs est composé d'un groupe de partenaires soutenant le projet. Les partenaires ont apporté un large éventail d'expertise et d'expérience dans les domaines suivants :

- recherche et analyse
- politique locale pour l'emploi et l'esprit d'entreprise
- réseau européen représentant le groupe cible (parents)
- deux organisations d'experts dans le domaine de l'éducation à l'entrepreneuriat,

- un partenaire technique responsable du réseau et de la plate-forme d'apprentissage en ligne
- activité de formation pour les acteurs communautaires, les acteurs (familles, enseignants, travailleurs sociaux).

Le programme ParENTrepreneurs

Les thèmes abordés dans le kit de formation sont les suivants

- l'éducation à l'esprit entrepreneurial dans la vie quotidienne
- la modélisation d'entreprise comme un jeu
- la résilience et l'esprit entrepreneurial
- la créativité et le plaisir pour développer un esprit entrepreneurial
- résolution de problèmes au quotidien
- réseaux
- communication
- autres



Modules de formation :

<i>Titres des modules</i>	<i>Compétences</i>
(1) Parentalité, dynamique familiale et esprit d'entreprise	Apprendre par l'expérience Connaissances financières Réflexion éthique et durable, y compris la résolution de problèmes
(2) Voir les opportunités d'affaires	Voir les opportunités, Valoriser les idées
(3) Faire preuve d'esprit d'entreprise dans la vie quotidienne pour promouvoir la pensée créative	Sortir des sentiers battus (pensée créative) Planification et gestion
(4) Vous-même et les autres	Conscience de soi et efficacité personnelle Travailler avec et mobiliser les autres, y compris le coaching, le mentorat et la vie de famille
(5) Promouvoir la créativité et les idées novatrices	Créativité Motivation et persévérance
(6) Pratiquer la résolution de problèmes et la prise de décision au quotidien	Résoudre des problèmes et prendre des décisions. Gérer l'incertitude, l'ambiguïté et le risque

Coups de pouce et conseils pour les formateurs :

- Avant de commencer la formation, lisez la description du projet sur le site web du projet pour vous familiariser avec le cadre de compétences et le matériel de formation.
- Si vous voulez faire des présentations PowerPoint, vous pouvez utiliser le modèle PPT de ParENTrepreneurs disponible sur le site web du projet.
- Tout le matériel nécessaire se trouve au point 4. *Annexes (Ressources d'activités)* de chaque module.
- Parallèlement à cette formation, diverses ressources en ligne seront utilisées par vous et les participants. Il s'agit de :
 - Le site web du projet où l'on peut trouver des informations publiques sur le projet.
 - La plateforme où vous vous inscrivez et avez accès à tout le matériel nécessaire à la formation et à un forum où vous pouvez discuter avec les participants, télécharger des quiz et partager des contenus tels que des liens.
 - Les blogs individuels que chaque participant devra réaliser.
 - Une plateforme de réseau social qui servira d'outil optionnel pour l'interaction sociale.

Recommandations basées sur le retour d'information des participants et des formateurs des sessions de pilotage nationales menées au cours de la période 2021-2022 (cette section a été ajoutée après la production en tant que révisions du kit de formation IO2) :

- **Accorder suffisamment de temps aux discussions de groupe** - Le retour commun recueilli auprès des participants aux différentes sessions de pilotage est qu'ils ont vraiment apprécié le temps alloué aux discussions de groupe. En effet, l'aspect préféré des participants était le temps de discussion et les moments consacrés au travail de groupe où ils avaient l'occasion d'échanger leurs idées et leurs expériences. Ce temps de discussion est particulièrement apprécié dans un contexte en ligne, c'est pourquoi nous vous encourageons vivement à veiller à allouer un temps décent aux activités en salle afin que tous les participants puissent avoir le sentiment d'avoir eu la chance de contribuer à la conversation. Nous vous recommandons également de former des groupes plus petits plutôt que des groupes plus nombreux, afin qu'au sein des groupes, chaque personne ait suffisamment de temps pour s'exprimer. Les grands groupes nécessitent plus de temps pour que chacun puisse s'exprimer, c'est pourquoi les petits groupes fonctionnent mieux.

- **Utilisation des vidéos référencées dans le kit de formation** - Les participants ont exprimé leur satisfaction quant à la qualité des vidéos présentées, pour leur contenu et leur pertinence. Elles sont donc considérées comme des outils précieux pour la formation et nous vous encourageons vivement à les utiliser.

- **Si vous dispensez la formation en ligne** - Pour toutes les sessions de pilotage réalisées en ligne en raison du contexte de pandémie, l'équipe de ParENTrepreneurs a utilisé l'outil en ligne Zoom, qui s'est avéré être un excellent choix pour plusieurs de ses grandes fonctionnalités pour accueillir un grand nombre de participants, contrôler leurs actions, les envoyer dans des salles de travail en groupe, partager votre écran pour montrer des PPT ou des vidéos, permettre l'interaction entre les participants grâce au chat et aux différents emojis, ... Nous encourageons fortement l'utilisation de PPTs pendant les parties théoriques de la formation, qui fourniront le support visuel nécessaire pour suivre de longues sessions de formation en ligne, car ils aident à retenir l'attention et l'information.

- **Si vous dispensez la formation en face à face** - D'après les sessions de pilotage en face à face que nous avons réalisées, le principal conseil donné par les participants et les formateurs est de consacrer plus de temps aux activités interactives plutôt qu'aux activités statiques, qui peuvent être réalisées en ligne ou assignées à un temps d'autoformation.

- **Choisir les activités** - Chaque module présente un grand nombre d'activités. Comme notre équipe les a toutes testées, il est important de noter qu'essayer de se précipiter sur toutes les activités peut nuire à la qualité de chaque activité elle-même, car pour absorber pleinement le contenu, les parents ont besoin de temps pour en discuter et y réfléchir. Nous conseillons donc d'aborder le kit de formation avec souplesse et de garder à l'esprit qu'il est normal de ne pas passer par toutes les activités de chaque module, mais plutôt de sélectionner celles qui sont les mieux adaptées au contexte culturel, socio-économique, linguistique et de prestation. Par exemple, certaines des activités présentes dans la partie autodidacte peuvent être choisies pour être réalisées avec un formateur, et sont particulièrement percutantes et agréables dans un format en ligne.

- **Contenu du paquet de formation** - Nous avons reçu des commentaires très positifs de la part des participants au cours de chacune de nos sessions de pilotage concernant la qualité du contenu que nous offrons à travers ce paquet de formation. Les participants ont particulièrement apprécié les activités d'auto-réflexion dans lesquelles ils devaient réfléchir à leurs styles parentaux individuels et à la manière dont ils peuvent avoir un impact sur leurs enfants.

- **Auto-évaluation** - L'auto-évaluation a été jugée assez complexe par les participants, c'est pourquoi les formateurs recommandent vivement de présenter la fleur d'EntreComp aux participants avant la formation, lorsqu'ils reçoivent l'évaluation préformation, et pendant la formation, avant qu'ils reçoivent l'évaluation post-formation. L'utilisation de la fleur EntreComp aide les participants à mieux comprendre l'ensemble des compétences analysées pendant la formation et la manière d'aborder cette auto-réflexion.

- **Déroulement de la formation** - Nous recommandons de réaliser cette formation en plusieurs sessions et sur plusieurs semaines et de consacrer chaque section à un module du paquet de formation, afin que les participants aient le temps d'absorber pleinement le contenu et de faire des pauses suffisantes pour réfléchir.

- **Ressources éducatives libres** - Au cours de nos séances pilotes, nous avons utilisé des ressources supplémentaires adaptées au moment et au contexte de la formation. Vous pouvez trouver toutes nos ressources supplémentaires sur notre site d'inspiration.



ParENTrepreneurs

Module n° 1

Parentalité, dynamique familiale et esprit d'entreprise

O2 Kit de formation sur l'éducation à l'entrepreneuriat par les parents

Chef de file : Materahub

Numéro de projet : 2019-1-NL01-KA204-060263

Avertissement : "Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."



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

Version#	Date	Préparé par	Raison
1	04/08/2020	IPA	Parentalité et dynamique familiale

2	14/08/20	IPA	L'éducation financière ajoutée
3	22/08/2020	IPA	Première version complète sans description détaillée des activités
4	18/09/2020	IPA	Section "Avantages et opportunités" adaptée aux commentaires d'Inova
5	20/09/2020	IPA	Introduction, avantages et opportunités et plan de module complétés pour soumission à MateraHub
6	23/10/2020	IPA	Version finale des sections déjà rédigées
7	21/11/2020	IPA	Ajout d'une description détaillée des activités parentales
8	27/11/2020	IPA	Connaissances financières : ajout d'une description détaillée
9	02/12/2020	IPA	Première version complète définitive
10	30/12/2020	Materahub	Évaluation générale avec commentaires
11	08/01/2021	IPA	Version finale pour essai, mise en page et traduction

Historique des versions

Auteur : Eszter Salamon, Frank Hennessey, IPA

Table des matières

Introduction	11
Avantages et opportunités	12
Plan du module	14
3.1 Plan des activités du module	16
3.2 Plan des activités en face-à-face	19
Activité n1 - Introduction au module	19
Activité n2 - Styles et approches parentales	21
Activité 2 - Styles et approches parentales	21
Activité n3 - Les zones de confort dans l'éducation des enfants	23
Activité n4 - Apprendre par le jeu	25
Activité n5 - Les bases de l'éducation financière	27
Activité n6 - Attitude envers l'argent et les finances	29
Activité n7 - Budget du ménage	30
3.3 Plans pour les activités en ligne/autonomes	31
Activité n8 - Le jardinier et le charpentier	31
Activité n9 - Apprendre par le jeu	35
Activité n10 - Éducation axée sur les valeurs	36
Activité n11- Questionnaire pour évaluer les connaissances financières de base (a)	38
Activité n12 - Améliorez vos connaissances financières	39
Activité n12.2 - Comment voyons-nous l'éducation financière à la fin du module ?	40
Annexes (ressources pour les activités)	42
Activité n1 Document ou référence pour la présentation	42
Activité n2 Ressource 2.1 Cartes de jeu de rôle	46
Activité n2 Ressource 2.2 Questionnaire sur les styles parentaux	46
Activité n6 - Attitude envers l'argent et les finances	51
Activité n7 - Le jeu des haricots	52
Activité n8 - Le jardinier et le charpentier	55
Quiz Jardinier contre charpentier	55
Activité n11 - Questionnaire sur les connaissances financières de base	56
Activité n12 - La liste des dépenses de Marie-Élise	58

5. Apprentissage élargi : plan des ressources	59
Pourquoi les parents entrepreneurs ont-ils des enfants entrepreneurs ?	59
Parents : éducateurs primaires, tuteurs, tuteurs.	59
Activité basée sur des cas ou des scénarios	60

1. Introduction

Les parents doivent développer leurs compétences parentales pour devenir des parents éthiques qui assument les conséquences de leurs actes. L'éducation des enfants repose sur deux principes importants

- Principe A : Bienfaisance et non-malfaisance et
- Principe B : Fidélité et responsabilité.

Le principe A consiste à ne pas faire de mal et à choisir de trouver et de faire ce qui est juste. Ce n'est pas aussi simple que cela en a l'air, car cela signifie souvent qu'il faut être critique à l'égard des exemples d'éducation donnés par ses propres parents, mais trouver un moyen de ne pas rejeter ces exemples juste pour se rebeller. Le principe B concerne des choses comme le fait de tenir ses promesses, être fiable, persévérer et apprendre autant que possible sur son travail de parent. Cela signifie que vous prenez votre travail de parent au sérieux. En tant que parent, vous vous efforcez de fonctionner à un niveau élevé. Vous ne trichez pas, ne mentez pas, ne blâmez pas les autres pour vos défauts et faites constamment preuve d'un comportement moral et éthique. (<http://www.apa.org/ethics/code/principles.pdf>)

Alison Gopnik a identifié deux types de parents modernes : le "jardinier" et le "charpentier". Le "charpentier" pense que son enfant peut être modelé. "L'idée est qu'il suffit de faire les bonnes choses, d'acquérir les bonnes compétences, de lire les bons livres pour que votre enfant devienne un certain type d'adulte", explique-t-elle. Le "jardinier", quant à lui, se préoccupe moins de contrôler ce que l'enfant deviendra et lui offre plutôt un espace protégé pour explorer. Ce style consiste à "créer un écosystème riche, nourricier mais aussi changeant, diversifié et dynamique". Les recherches montrent que les enfants élevés par des parents "jardiniers" sont beaucoup plus résilients et, ce qui n'est pas surprenant, ont un niveau de compétence entrepreneuriale beaucoup plus élevé. Dans cette formation, nous voulons aider les parents à comprendre les avantages de devenir des parents plus jardiniers.

L'approche recommandée met particulièrement l'accent sur l'apprentissage par le jeu authentique. Le jeu authentique fournit une base riche pour l'apprentissage qui est socialement interactif, itératif, joyeux, significatif et engageant, tous ces éléments étant considérés comme une base solide pour une personne entreprenante. Dans ce type de jeu, les enfants apprennent mieux parce qu'ils sont dans un état de flux (Csíkszentmihályi), qu'ils sont mis au défi mais pas trop et qu'ils s'amuse à trouver eux-mêmes des solutions. Offrir aux jeunes apprenants la possibilité de développer une attitude positive à l'égard de la résolution de problèmes est considéré comme une partie importante du rôle/de la tâche des parents en tant qu'éducateurs en entrepreneuriat. Le projet de formation vise à aider les parents à trouver le bon équilibre et à offrir à leurs enfants un environnement stimulant dans lequel ils peuvent mieux apprendre.

Dans ce module, nous nous appuyons sur le travail des théoriciens et des praticiens de l'éducation des enfants de ces dernières décennies, qui abordent ce sujet sous différents angles, mais parviennent aux mêmes solutions : élever les enfants dans un environnement de confiance et de soins, en les stimulant, mais sans les submerger. Nous nous appuyons sur le travail des auteurs suivants : Alison Gopnik, Alfie Kohn, Lawrence J. Cohen, Peter Gray, Pasi Sahlberg, Philippa Perry, Marilyn Price-Mitchell, Ken Robinson, Wendy Mogel.

L'éducation financière (EF) est incluse dans ce module, car elle constitue le domaine le plus pertinent de l'éducation à l'esprit entrepreneurial à domicile. Bien qu'il semble s'agir d'un sujet relativement simple, il comporte également des défis et des écueils. L'objectif est clairement d'aider votre enfant à apprendre la valeur de l'argent et à gérer ses finances dans le monde réel. En même temps, le vrai défi pour les parents est de trouver des moyens authentiques, où l'argent n'est pas utilisé pour punir ou récompenser des actions qui font partie de la vie quotidienne (comme les tâches ménagères communes ou les résultats scolaires), mais qui aident quand même nos enfants à développer leurs compétences d'une manière adaptée à leur âge. De cette manière, un certain nombre de principes clés peuvent être facilement abordés :

- Le sens de l'épargne, c'est-à-dire la gratification différée, qui consiste à sacrifier une série d'achats de bonbons à court terme pour avoir la satisfaction d'acheter un jouet particulier plus tard ;
- Reconnaissance de la nature illimitée des besoins ou des désirs par opposition aux possibilités limitées de les satisfaire. Le passage à une budgétisation rudimentaire oblige à reconnaître ces réalités, la nécessité de reconnaître les priorités et donc de décider comment budgétiser et dépenser des ressources limitées.

L'EF a été délibérément incluse dans ce module parce qu'elle est très bien reliée aux éléments de l'éducation éthique et durable, auxquels les parents ont souvent besoin d'accéder et qui vont au-delà de leurs propres expériences pour réussir. L'importance accrue accordée à l'EF reflète également le changement social induit par l'environnement économique et politique.

2. Avantages et opportunités

Ce module présente la recherche et la pratique de l'éducation parentale moderne, en s'appuyant sur les exigences de notre monde en mutation rapide qui nécessite un changement majeur dans la façon dont nous élevons nos enfants pour leur réussite future, non seulement à l'école, mais aussi à la maison.

En suivant ce module, les parents développeront leurs compétences dans les domaines suivants du cadre de la parentalité entrepreneuriale :

- Apprendre par l'expérience
- Réflexion éthique et durable

Au début de son cheminement vers une éducation plus consciente des enfants entrepreneurs, il est nécessaire de se concentrer d'abord sur l'éducation des enfants en général. Il y a deux raisons principales à cela. D'une part, au cours des dernières décennies, les occasions naturelles d'apprendre sur la parentalité et les occasions de réfléchir à votre future attitude parentale ont diminué, les familles nucléaires étant devenues la norme. Dans les siècles précédents, on élevait plus ou moins les enfants en famille, sous la supervision des générations plus anciennes. Le pluriel est important ici car la plupart des gens ont commencé leur propre parcours parental avec plus d'un exemple à choisir ou à incorporer. C'est ainsi qu'est né le besoin de livres et de cours sur l'éducation des enfants. Étant donné que l'éducation des enfants devient une activité d'apprentissage pour les adultes plutôt qu'un apprentissage par la pratique dès la petite enfance, l'apprentissage des fondements théoriques, la compréhension des données de recherche, puis la concentration sur la pratique se sont avérés être une bonne approche.

Comme il n'existe généralement qu'un seul exemple de parentalité, il est également devenu plus difficile pour tous les parents d'adopter un régime parental différent du leur. Bien que presque tous les jeunes souhaitent devenir des parents différents de leurs propres parents, les recherches montrent clairement qu'il faut un effort énorme pour y parvenir. L'énorme quantité d'informations, souvent contradictoires, disponibles sur Internet et la pression croissante des pairs au travers des réseaux sociaux rendent cette tâche encore plus difficile. Ce cours et le module sur la parentalité qu'il contient vous permet d'avoir l'autoréflexion nécessaire pour résister à la pression des pairs et prêter attention aux besoins individuels de votre ou vos enfants.

Comme nous l'avons mentionné, nous vivons également dans une période où le changement est plus rapide que jamais, de sorte que le fait de pouvoir choisir consciemment des voies parentales nous aide également à élever nos enfants d'une manière qui les rende plus résistants à l'avenir et plus résilients face au changement ou même aux crises. Les recherches montrent que la génération actuelle de parents a pour la plupart été élevée par des parents qui étaient dans une certaine mesure surprotecteurs, confrontés à des changements toujours plus rapides et donc déjà confrontés à l'incertitude. La base théorique de notre cours vise à montrer que revenir aux pratiques parentales des parents de nos parents, élever les enfants en les laissant prendre des risques et en leur donnant confiance, est le modèle le plus réussi à ce jour.

Dans le cadre de ce module, la réflexion sur vos pratiques parentales et les croyances qui y sont associées servira à développer les deux compétences parentales mentionnées ci-dessus.

La compétence des parents en matière d'apprentissage expérientiel comprend les aptitudes à observer leurs enfants et leur apprentissage, à y réfléchir et à stimuler l'apprentissage des enfants en leur proposant des expériences d'apprentissage appropriées. Ce module aide les parents à identifier (observer) dans un premier temps leurs propres pratiques et limites en tant qu'éducateurs, leur offre de possibilités de réflexion et soutient également leurs compétences d'éducateur/parent en fournissant un apprentissage expérientiel en même temps qu'il donne un contexte théorique sur les expériences d'apprentissage. Ainsi, le module n'aide pas seulement les parents à développer leurs compétences en matière d'expérience d'apprentissage, mais fournit également une méthodologie qui leur permet de l'expérimenter consciemment.

La bonne éducation des enfants repose sur un ensemble de valeurs et ce module vise à aider les parents à identifier et à développer des valeurs dans le sens d'une pensée éthique et durable. Cette compétence souligne l'importance de discuter des valeurs en vue de les développer davantage et les activités du module proposent à cette fin des activités d'autoréflexion et de collaboration. Les approches parentales et les activités de réflexion liées à l'éducation financière aident les parents à devenir plus autonomes et à soutenir leurs enfants dans la distinction entre le bien et le mal, dans la promotion d'un comportement solidaire, respectueux et impétueux et dans le développement de leurs propres valeurs sur la base des conseils parentaux. Le module aide les parents à se développer dans ces domaines afin qu'ils puissent mieux soutenir leurs enfants.

Puisque le cours porte sur l'éducation d'enfants entrepreneurs, l'un des premiers sujets auxquels beaucoup pensent est l'éducation financière, EF. L'EF est bien sûr un domaine important, mais nous avons constaté qu'il ne s'agit pas d'une compétence essentielle sur laquelle les parents devraient se concentrer. Cependant, nous avons inclus des activités dans ce module pour sensibiliser les participants à ce sujet dès le départ, afin qu'ils puissent mieux soutenir les autres compétences essentielles à la parentalité tout au long du programme.

Outre l'acquisition d'un certain niveau de compétence en EF, il convient de souligner que l'EF contribue également au développement de toutes les autres compétences du projet et fournit en

outre un moyen facile de mesurer les progrès d'un apprenant, que ce soit individuellement ou globalement.

3. Plan du module

Rassemblez ici 6 activités et outils pratiques (éventuellement 3 par compétence), dont 2 activités que les formateurs peuvent faire pendant les sessions en face-à-face pour stimuler le développement des aptitudes et compétences des parents sur la base de leur expérience personnelle - 1 à 5 pages par activité.

Module n° 1	<i>Parentalité, dynamique familiale et esprit d'entreprise</i>
Type d'activité	<i>X face-à-face - X En ligne/autonome</i>
Durée (en minutes)	180 minutes face-à-face plus 180 minutes d'autoformation en ligne
Objectifs généraux	Ce premier module présente aux participants les principales idées qui sous-tendent l'éducation à l'entrepreneuriat, les parents en tant qu'enseignants de l'entrepreneuriat et le rôle des parents en tant qu'éducateurs en général. Cela s'accompagne de l'acquisition d'une culture financière de base, qui est la manifestation la plus courante de l'éducation à l'esprit d'entreprise dans une famille.
Compétences traitées	Apprendre par l'expérience (10) Connaissances financières Réflexion éthique et durable (y compris la résolution de problèmes) (4)
Résultats de l'apprentissage	En suivant ce module, les étudiants pourront - Comprendre certaines théories modernes sur l'éducation des enfants - Être capable d'évaluer leurs propres styles parentaux - Comprendre les concepts de base concernant les parents en tant qu'éducateurs et, en particulier, leur rôle dans l'éducation à l'entrepreneuriat. - Développer leurs compétences éducatives sur la base de leurs propres expériences

	- Concevoir des scénarios pour renforcer leur impact éducatif, en évaluant les menaces et les opportunités possibles dans l'environnement familial
<i>Méthodes</i>	La partie en face-à-face de la formation utilise des méthodes interactives qui permettent aux participants de discuter et de réfléchir sur les pratiques et les expériences de chacun. Les participants travaillent alternativement individuellement, par deux, en petits groupes et en groupes entiers. La section en ligne du cours fournit des documents à lire pour une étude plus approfondie, ainsi que des outils pour évaluer et planifier les activités parentales.
<i>Contenu</i>	- Introduction à l'éducation à l'esprit d'entreprise dans la famille - Approches et méthodologies de la parentalité - Réflexion sur les expériences parentales - Développement de l'éducation financière au sein de la famille - L'éthique parentale dans l'enseignement de l'entrepreneuriat



○

○ 3.1 PLAN DES ACTIVITÉS DU MODULE

<i>Titre de l'activité</i>	<i>Durée</i>	<i>En face-à-face ou en ligne</i>	<i>Ressources et matériel</i>
1. Apprendre à se connaître et à connaître le module	20'	Face-à-face	Présentation du polycopié du module
2. Styles et approches parentales	40'	Face-à-face	Enquête sur les styles parentaux, cartes de jeu de rôle pour partager des expériences avec ses propres parents, description des styles parentaux pour une activité de formation d'opinion.
3. Les zones de confort dans l'éducation des enfants	20'	Face-à-face	Corde pour créer des zones de confort, de défi et de panique, cartes de situation, questions de récolte
4. Une expérience d'apprentissage ludique	20'	Face-à-face	Set de canard LEGO ou set de 6 briques
5. Les bases de l'éducation financière	20'	Face-à-face	Questions d'orientation pour la discussion
6. Attitude à l'égard de l'argent et des finances	30'	Face-à-face	Feuille de ressources, stylos, tableau de conférence

7. Budget du ménage	30'	Face-à-face	Scénarios, questions directrices, stylos, papier, post-it.
8. Le jardinier et le charpentier	45''	en ligne	Articles par Alison Gopnic, Questionnaires à choix multiples pour tester la compréhension, Modèle de "plan d'action" pour votre propre campagne parentale
9. L'apprentissage par le jeu	30'	en ligne	Conférence de fond par Pasi Sahlberg et la Fondation LEGO. Des clips vidéo d'apprentissage ludique avec des questions d'analyse
10. Une parentalité axée sur les valeurs	50'	En ligne	Descriptions de situations avec conflits, questions d'opinion, modèle de rédaction pour l'élaboration de solutions
11. Questionnaire pour l'évaluation de l'éducation financière	10'	en ligne	Questionnaires d'auto-évaluation : enquête mondiale sur la culture financière disponible sur le site web de Parentrepreneurs
12. Activités d'éducation financière	30'	en ligne	L'activité en ligne 12, qui demande au parent d'étudier le budget personnel de Marie-Élise et de réfléchir aux dépenses essentielles et non essentielles, à l'impact sur les décisions et les priorités de vie et aux possibilités de déplacer un élément d'une catégorie à une autre.
	15'	en ligne	12.2 Comment nous voyons l'éducation financière à la fin du module. Ici, les parents sont encouragés à réfléchir et à participer à une discussion en ligne sur un blog avec d'autres apprenants afin d'identifier des perspectives communes et différentes en termes de

			responsabilités sociales, de vie, d'éducation et, surtout, de responsabilités parentales.
--	--	--	--

○

○ 3.2 PLAN DES ACTIVITÉS EN FACE-À-FACE

○ ACTIVITÉ N1 - INTRODUCTION AU MODULE

Activité n1.2 : Introduction au module

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : L'objectif de cette activité est de faire connaissance, de donner une introduction générale au module.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Il s'agit d'une combinaison de présentation, d'activités individuelles et de groupe.

(D) DURÉE : 20 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

Tableau à feuilles mobiles, post-it, stylos

Copie du polycopié de chaque participant et/ou diaporama préparé par le formateur, basé sur le polycopié et placé dans le modèle de ppt ParENTrepreneurs

III. Instructions

1. Avant de commencer la formation, lisez la description du projet sur le site web du projet, familiarisez-vous avec le cadre de compétences et le matériel de formation, en particulier le module actuel. Préparez votre propre présentation de 10 minutes maximum. Vous pouvez utiliser des diapositives si les circonstances le permettent, mais vous pouvez également utiliser le document de l'annexe 1.

3. Écrivez le titre du module sur le tableau de conférence et demandez aux participants de réfléchir au titre pendant une minute, puis utilisez trois post-it chacun et terminez les phrases suivantes (un post-it par question, de préférence de couleurs différentes)

a. À la fin du module, je voudrais...

b. J'ai un peu peur que....

c. Je pense que les autres peuvent apprendre de moi

(Les post-it sont placés sur 3 tableaux de conférence séparés et accrochés au mur jusqu'à la fin de la formation, lorsque l'exercice est répété avec les déclarations suivantes :

a. La leçon la plus importante que j'ai tirée de ce cours est...

b. J'ai appris des autres participants que...

c. Je pense que les autres participants ont appris de moi...)

Le temps nécessaire est de 5'.

4. Le formateur introduit le module selon le format de son choix - 10'.

5. Dans un rapide exercice de réflexion, les participants sont invités à revenir sur leurs déclarations et à les modifier si nécessaire - 5

IV. Références

<https://parentrepreneurs.eu/about-the-project/>

<https://parentrepreneurs.eu/project-outcomes/>

Manuel pour la formation des parents entrepreneurs

V. Alternatives

Si le formateur le juge nécessaire, il peut lancer une courte activité pour briser la glace. Les participants se placent en cercle et disent à tour de rôle leur prénom et un adjectif commençant par la première lettre de leur prénom, qui exprime leurs sentiments à l'égard de la formation (par exemple, "Je suis un étudiant"). Le ballon circule de personne en personne, la personne qui lance le ballon dit le nom de la personne qui reçoit le ballon. Cela continue jusqu'à ce que chacun ait dit son nom deux fois - 5'.

Si vous utilisez des diapositives PowerPoint, veuillez utiliser le modèle de ppt ParENTrepreneurs.

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Les participants auront une meilleure compréhension de la formation et du premier module en particulier. Ils auront également des attentes personnelles clairement définies et 2 ou 3 points d'apprentissage souhaités.

○ ACTIVITÉ N2 - STYLES ET APPROCHES PARENTALES

○ ACTIVITÉ 2 - STYLES ET APPROCHES PARENTALES

I. Type d'activité et description

Écrivez ici :

(A) Objectifs de l'activité et compétences visées Cette activité vise à aider les participants à s'informer sur les différents styles parentaux, à identifier leurs propres styles et approches parentales et à les aider à comprendre comment leur propre éducation et leurs expériences influencent leur pratique de la parentalité afin de surmonter les comportements indésirables. Cette activité se concentre sur deux des 10 compétences parENTrepreneuriales : Apprentissage par l'expérience (10) et Pensée éthique et durable (4)

(B) s'il s'agit d'une activité en face-à-face ou en ligne L'activité est conçue pour être réalisée en face-à-face, où les gens sont censés pouvoir se déplacer et interagir les uns avec les autres.

(C) s'il s'agit d'un exercice, d'une activité de pratique individuelle ou collective, etc. Il s'agit d'une série d'activités interactives.

(D) l'horaire/la durée, le cas échéant 40".

II. Matériel/ressources nécessaires

Le cas échéant, précisez ici ce qui est nécessaire pour réaliser l'activité, sinon écrivez simplement "Aucun".

Cartes de jeu de rôle Annexe 2.1

Enquête sur le style parental Annexe 2.2

Papier à lettres et stylo

III. Instructions

1. Les participants sont divisés en groupes de trois et chaque groupe reçoit une situation sur une carte de jeu de rôle. Ils choisissent tous le rôle qu'ils veulent jouer (mère, père, grand-parent). Ils doivent jouer la situation comme s'ils étaient leurs propres parents. - – 10'
2. Après que tout le monde a rejoué sa petite scène, chacun dresse une liste de 5 choses qu'il aurait faites différemment et de 5 choses qu'il n'aimait pas quand il était enfant. Le formateur peut demander à certains participants de nommer un ou deux éléments de leur liste, mais les listes sont conservées pour une utilisation ultérieure - 5'.
3. Les participants sont invités à remplir le questionnaire sur les styles parentaux (Annexe 2.2) - 5

4. Le formateur explique le cadre des styles parentaux de Baumrind et al. et précise qu'il existe d'autres cadres et étiquettes pour les différents styles. Le formateur informe également les participants des avantages d'un style autoritaire dominant d'éducation des enfants - 5'.
5. En groupes de 3-4, les participants discutent de leur expérience du quiz. Le formateur les aide en leur posant quelques questions d'orientation : Le score était-il surprenant ? Qu'est-ce que vous aimeriez changer dans votre style parental ? Y a-t-il des similitudes dans les résultats des membres du groupe ? À la fin de la discussion, chaque groupe partage 3 points de discussion avec les autres groupes en plénière - 10'.
6. Ligne d'opinion : la longueur de la pièce devient une ligne d'opinion avec d'un côté les mots "d'accord" et "pas d'accord". Les participants sont invités à se rassembler au milieu. Les déclarations suivantes sont lues à haute voix. Pour chaque affirmation, chacun fait un pas vers sa réponse à l'affirmation donnée. À la fin, les participants voient qui, selon les déclarations, sont les plus entreprenants dans leur éducation. Le formateur doit expliquer qu'il s'agit davantage d'un exercice amusant que d'une évaluation officielle de leur rôle parental. - – 5'

Déclarations :

- Mon enfant va (ira) seul à l'école à l'âge de 8 ans.
- Mon enfant a exigé une glace au citron et a continué à l'exiger après que j'ai essayé de lui dire qu'il n'aimait pas le citron et que j'ai essayé de le persuader de prendre du chocolat à la place. Je l'ai laissé manger, même s'il a immédiatement compris qu'il n'aimait pas ça.
- Mon enfant a dépensé tout son argent de poche en une journée et il en redemande maintenant. Je suis prêt à lui donner de l'argent s'il/elle accepte des tâches supplémentaires.
- Mon enfant propose de tondre l'herbe et je suis d'accord pour le payer autant que je paierais l'élève qui le fait actuellement.
- De nouvelles familles emménagent dans la maison voisine. Je veillerai à ce que mon enfant et leurs enfants puissent jouer ensemble dès que possible.
- Mon enfant a une très mauvaise note, mais sa solution était unique et très créative. Je demande une rencontre avec l'enseignant pour discuter de la note.

IV. Références

https://www.researchgate.net/publication/315756255_PARENT_TRAP_REVIEW_OF_MANAGEMENT_STYLES_IN_THE_CONTEXT_OF_PARENTS_AND_YOUTH_DEVELOPMENT

<https://www.entrepreneur.com/article/293586>

<https://raisinganentrepreneur.com/>

Ismail F. et al. (2016) Parent Trap : Review Of Management Styles In The Context Of Parents And Youth Development. IJABM Vol. 4. Novembre 2016.

V. Alternatives

Un autre questionnaire sur le style de parentalité, avec une approche d'évaluation différente, peut être téléchargé et imprimé ici <https://www.positive-parenting-ally.com/parenting-style-quiz.html>

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

À la fin de cette activité, les participants seront conscients des différents styles de parentalité, auront une idée précise de leur propre approche et des pièges qu'ils préfèrent éviter. Ils comprendront s'ils doivent modifier leur pratique pour répondre à leurs besoins et à leurs souhaits.

○ ACTIVITÉ N3 - LES ZONES DE CONFORT DANS L'EDUCATION DES ENFANTS

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : L'objectif de l'activité est de sensibiliser les parents participants aux différents modèles de comportement dans différentes situations et de réfléchir à leur propre état d'esprit et à celui de leurs enfants. Les compétences couvertes sont :

- Apprendre par l'expérience (10)
- Réflexion éthique et durable (4) (y compris la résolution de problèmes)

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité de groupe

(D) DURÉE : 20 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

Corde pour créer des zones de confort, de défi et de panique, liste de situations, questions de récolte

III. Instructions

1. L'entraîneur met en place des cercles concentriques en utilisant 2 cordes ou de la craie pour dessiner sur le sol. Le cercle intérieur doit être suffisamment grand pour contenir tous les participants.
2. Le formateur explique que le cercle intérieur est la zone de confort où l'on se sent en sécurité et à l'aise. La zone située entre les deux lignes du cercle est la zone de défi, où l'on doit faire un effort pour se développer et la ligne extérieure est la limite de la zone de panique, où l'on est figé par la peur ou l'agressivité et où l'on peut agir sans réfléchir.
3. Le formateur énumère les activités suivantes (certaines sont la suite de l'énoncé précédent) et chaque participant peut décider dans quelle zone il se trouverait s'il devait faire cette activité. Le formateur demande à certains participants d'expliquer leurs choix et leurs sentiments. Si quelqu'un se retrouve dans la zone de panique, le facilitateur demande ce qui pourrait aider à réduire la panique dans ces situations.
 - chanter en public
 - parler à une foule de personnes
 - panser une plaie qui saigne

- laissez votre enfant participer à un camp d'été d'une semaine
 - parler à un enseignant en colère
 - caresser une araignée
 - laissez votre enfant faire un gâteau
 - réconforter un enfant qui pleure
 - choix d'une école avec votre enfant
 - Si vous n'êtes pas d'accord, laissez votre enfant faire le choix final.
 - organiser un mariage pour une centaine de personnes
 - visiter le bureau du directeur
 - déposer une plainte officielle
 - laissez votre enfant établir son propre règlement intérieur
 - punir votre enfant s'il ne suit pas ses propres règles
4. Avant de poser les questions de suivi, le formateur rappelle qu'il est très important que le processus d'apprentissage crée des occasions de sortir de la zone de confort pour entrer dans la zone de défi/étirement/apprentissage. Les participants sont invités à former des groupes de 3-4 personnes et à discuter des questions suivantes figurant sur des cartes d'invitation :
- Vous souvenez-vous d'une situation où votre enfant était censé se trouver dans la zone de défi, où il y était effectivement, mais où vous, en tant que parent, vous êtes retrouvé dans la zone de panique ?
 - Quelle a été votre réaction à cela ?
 - Si vous avez "sauvé" votre enfant à la fin, comment les choses auraient-elles pu se passer différemment ?
5. Après une discussion d'environ 5 minutes, tous les groupes font un bref rapport de leur discussion en plénière.
6. En conclusion, le formateur introduit le concept de *flux* de Mihály Csíkszentmihályi qui conduit les participants à l'activité suivante. La théorie du flux est une explication et une méthodologie bien étudiée pour l'apprentissage dans la zone de défi.

IV. Références

<https://medium.com/@anamcaramanila/vos-zones-de-confort-et-de-panique-340b8262e9b9>

V. Alternatives

Non

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

En faisant cette activité, les participants comprendront le concept de zone de confort, de zone de défi et de zone de panique. Ils comprendront que leur état d'esprit, le fait qu'ils ne soient peut-être pas dans la même zone que leurs enfants, a un impact sur leur relation avec leurs enfants et sur l'apprentissage de ces derniers. L'activité aide les participants à sortir plus consciemment de leur zone de confort et à permettre à leurs enfants de faire de même.

○ ACTIVITÉ N4 - APPRENDRE PAR LE JEU

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : Il s'agit d'une activité pratique qui donne aux parents participants l'occasion de faire l'expérience de l'apprentissage par le jeu et d'apprécier l'importance de telles activités dans la vie de leurs enfants. Compétences couvertes :

- Apprendre par l'expérience (10)
- Réflexion éthique et durable (4) (y compris la résolution de problèmes)

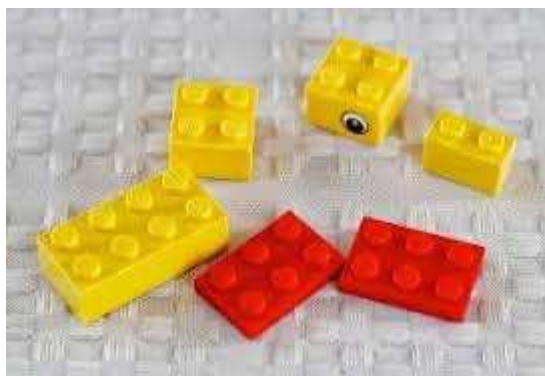
(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité individuelle

(D) DURÉE : 20 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

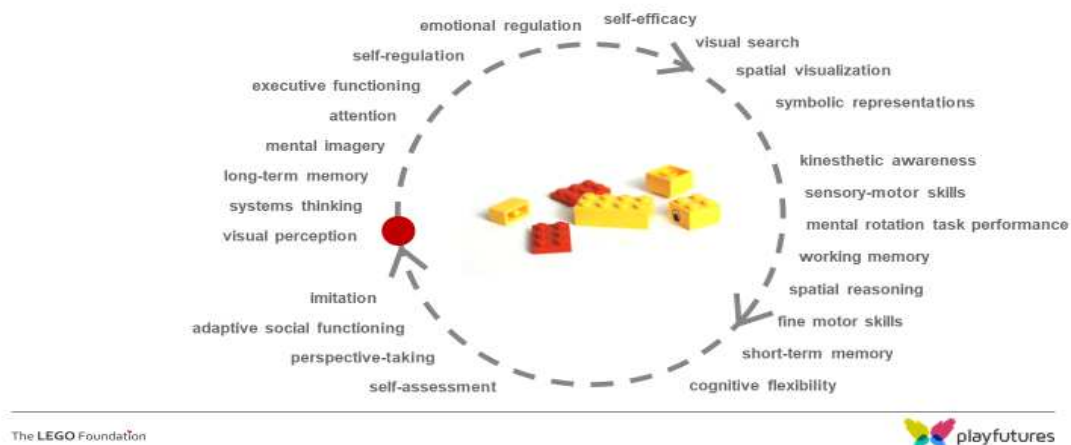
Set de canards Lego n° 1551 (peut être demandé à la Fondation Lego à des fins de formation, mais peut également être acheté dans des emballages plus grands), tableau de conférence, post-it, stylos



III. Instructions

1. Tous les participants reçoivent un jeu et ont pour instruction de construire un canard en 45 secondes à partir des 6 briques reçues. Le formateur n'a pas le droit d'en dire plus, mais il dit aux gens quand il ne leur reste que 10 secondes. - – 3'
2. Lorsque le temps est écoulé, chacun pose son canard sur la table, et le groupe réfléchit à la diversité des canards qu'il a fabriqués et répond à la question : Qu'est-ce qui vous frappe, lorsque vous regardez tous ces canards ? Si la question n'est pas soulevée au cours de la discussion, le formateur explique que, même si tous les participants avaient les mêmes six briques et travaillaient tous sur la même tâche dans le même laps de temps, les gens ont eu des idées différentes. Il est clair pour les participants que le résultat des tâches ouvertes est généralement plus créatif. - – 5'
3. Le formateur présente le processus d'apprentissage de l'exercice du canard en utilisant l'image suivante (qui peut être utilisée comme diapositive ou comme document)

What happened?



Contexte pour le formateur :

Cet exercice montre comment une activité simple et ludique permet d'activer un large éventail de compétences, pour être précis : 24 compétences

- Votre cerveau travaillait vraiment à pleine vitesse
 - Lorsque vous avez reçu la mission, vous avez dû trouver votre motivation intérieure. Vous deviez vous autoréguler, car il n'y avait pas d'instructions de construction et vous n'aviez que 45 secondes pour accomplir la tâche.
 - Vous avez utilisé votre mémoire à long terme pour penser à ce à quoi ressemble un canard.
 - Vous avez visualisé (dans votre tête) un canard fait de briques LEGO que vous vouliez fabriquer.
 - Représentation symbolique : À quoi peuvent servir les différentes briques - par exemple, la brique avec les cercles noirs pourrait être la tête du canard, les 2 par 3 rouges pourraient être le bec, la queue, les pattes, les ailes, etc.
 - En construisant, vous avez entraîné vos capacités motrices
 - Pendant que vous construisiez, vous regardiez à nouveau le canard que vous aviez visualisé (mémoire de travail).
 - Peut-être vous êtes-vous rendu compte que vous ne pouviez pas construire le canard exactement comme prévu. Vous devez utiliser une stratégie différente (flexibilité cognitive).
 - Lorsque vous avez terminé votre canard, vous l'avez probablement retourné pour le regarder sous différents angles - et vous vous êtes peut-être senti fier (auto-évaluation).
 - La plupart d'entre vous ont commencé à regarder autour d'eux pour voir les autres canards - et cela vous a donné des idées (partage).
4. Enfin, le formateur insiste sur la nécessité d'offrir des possibilités d'expériences d'apprentissage ludiques similaires pour que nos enfants apprennent mieux. Les participants sont invités à réfléchir à de telles activités pour différents groupes d'âge. Chacun dispose de

5 post-it pour réfléchir à des activités. Le formateur dispose 4 tableaux de conférence avec des groupes d'âge correspondant au cadre ParEntrepreneurs : 2-6, 6-12, 12-16, 16+, et les participants inscrivent leurs suggestions sur le papier qui leur semble le plus approprié. À la fin de l'exercice, le formateur vérifie les tableaux de conférence et si un ou deux d'entre eux ont beaucoup moins d'idées, ils essaient de trouver des idées ensemble.

IV. Références

Voir les instructions du formateur

V. Alternatives

Utilisez 6 briques LEGO de 2 par 6 de couleurs différentes et essayez une ou deux activités du livret Six Bricks https://www.legofoundation.com/media/1070/sixbricks_ok_print.pdf

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

À la fin de cette activité, les participants auront une expérience personnelle de l'apprentissage par le jeu, accompagnée d'une compréhension du processus d'apprentissage. Cela les aidera à offrir à leurs enfants des possibilités similaires de résolution de problèmes pour mieux apprendre.

o ACTIVITÉ N5 - LES BASES DE L'ÉDUCATION FINANCIÈRE

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : L'objectif de l'activité est d'introduire les compétences en matière d'éducation financière et plus particulièrement d'accroître la confiance des parents/tuteurs dans le fait de parler ou d'assumer la responsabilité des questions financières en discutant des décisions financières prises au cours d'une journée.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité de groupe avec discussion entre les groupes (par deux, puis en plénière).

(D) DURÉE : 20 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Fourniture **soit** d'un tableau de conférence, de papier et de stylos
- **ou** tableau d'affichage & post-it

Ces sujets peuvent être échangés à l'aide d'un tableau de conférence, de fiches d'information individuelles ou d'un écran numérique.

III. Instructions

Il est essentiel que les formateurs rassurent les parents/tuteurs sur le fait que leurs propres compétences en matière de gestion financière ne seront pas abordées et qu'ils ne sont pas censés fournir des informations sur leur propre situation financière.

Presque toutes nos actions peuvent être liées à l'argent ou impliquer une décision financière, certaines directement et d'autres indirectement. Si nous essayons d'être ouverts et confiants quand il es question d'argent, nous serons mieux informés lorsque nous prendrons des décisions

financières. Si vous pouvez discuter des questions d'argent avec vos enfants, vous les aiderez à acquérir des connaissances financières, maintenant et quand ils seront grands. Faire des choix individuels, aussi petits soient-ils, peut faire une grande différence pour votre mode de vie et celui de votre famille. Parlons donc de certains des problèmes financiers auxquels nous sommes tous confrontés au quotidien.

1. Demandez aux parents/accompagnateurs de travailler par deux ou en petits groupes.

Question de discussion

Demandez-leur de réfléchir au nombre de décisions financières qu'ils ont prises entre le moment où ils se sont levés le matin et le moment où ils sont arrivés à l'atelier.

Par exemple,

- ☐ prendre une douche chaude,
- ☐ en prenant le petit-déjeuner,
- ☐ vérifier l'itinéraire du bus en ligne,
- ☐ l'achat de billets de bus, etc.
- ☐ achat de snacks/café à emporter, magazines

Certains sont plus évidents que d'autres - encouragez les parents/tuteurs à réfléchir aux actions qui coûtent directement et indirectement de l'argent. Une fois qu'ils ont dressé leur liste, demandez-leur de suggérer des moyens de réduire leurs dépenses pour ces actions.

2. Revenez en groupe et discutez des dépenses quotidiennes et des économies qui peuvent être réalisées. Voici quelques exemples :
 - Prenez des douches, pas des bains
 - Réduisez ou éteignez le chauffage lorsque vous n'êtes pas là.
 - Utilisez le Wi-Fi uniquement pour aller en ligne
 - Achetez une carte de transport ou, pour les trajets plus courts, marchez - c'est aussi plus sain !
 - Éteignez votre ordinateur portable ou votre console de jeu lorsque vous ne les utilisez pas.
- Ne laissez pas votre musique jouer lorsque vous quittez la pièce. Ainsi, si nous dépensions tous moins pour certaines de nos activités et habitudes quotidiennes, nous aurions plus d'argent à dépenser ou à économiser pour d'autres aspects de notre vie.

IV. Références

Think, Pair & Share Method <https://www-s3-live.kent.edu/s3fs-root/s3fs-public/file/Teaching%20Tools%20in%20A%20Flash%20-%20Think%2C%20Pair%2C%20Share%20%20-%20Final.pdf>

V. Alternatives

Ces outils devront peut-être être adaptés aux besoins des parents/tuteurs participant à une session de formation, car les expériences en matière de gestion de l'argent peuvent être très différentes. Les familles ont des niveaux de revenus différents et des attitudes différentes vis-à-vis des dépenses et de l'épargne, qui ne sont pas nécessairement liées directement au niveau absolu des revenus.

Certains parents/tuteurs sont sûrs de leurs compétences en matière de gestion de l'argent, tandis que d'autres ne savent pas comment aider leurs enfants à acquérir de bonnes habitudes. Les formateurs peuvent faire circuler le petit quiz EF (activité 11 de l'annexe 4), qui permet aux participants d'identifier les connaissances et la compréhension de base qui peuvent poser problème. Les réponses correctes sont en gras.

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Accroître la confiance des parents/tuteurs lorsqu'ils discutent ou assument la responsabilité de questions financières.

Savoir comment soutenir l'apprentissage de vos enfants à la maison et accroître leur confiance lorsqu'ils parlent de questions d'argent.

Ce court exercice introduit la notion que lorsque tout l'argent est dépensé, il n'y en a plus. Elle permet également de discuter de la distinction entre les dépenses fixes et les dépenses discrétionnaires et peut aider à identifier les dépenses "mystérieuses", c'est-à-dire les sommes, parfois très faibles, qui ne sont souvent pas comptabilisées mais qui peuvent s'accumuler au fil du temps.



o ACTIVITÉ N6 - ATTITUDE ENVERS L'ARGENT ET LES FINANCES

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : Cette activité vise à rendre les participants plus conscients de leurs attitudes vis-à-vis des questions et décisions financières dans leur vie et leur éducation.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité pour un petit groupe

(D) DURÉE : 30 minutes

II. Matériel / ressources nécessaires

- Formulaire d'incitation par participant avec les détails de l'activité à discuter (Annexe 6)
- Fourniture **soit** d'un tableau de conférence, de papier et de stylos
- **ou d'un** tableau d'affichage & post-it
-

III. Instructions

Le travail en petits groupes comme outil interactif classique est possible lorsque le nombre de participants, l'espace, la disposition des sièges dans la salle et les installations physiques pour les pauses sont disponibles. Les groupes peuvent être aussi petits que 2 ; mais avec un maximum de 5/6 s'il y a besoin de permettre une participation suffisante de tous. Pour soutenir la dynamique du processus d'apprentissage, un maximum de six groupes est prévu pour les travaux de groupe.

Les participants sont invités à examiner les situations d'enseignement figurant en annexe et à réfléchir aux questions suivantes pour chacune d'entre elles :

1. Emprunteriez-vous de l'argent pour cet article/situation ?
2. Pour combien de temps emprunteriez-vous l'argent ?

3. Quel est, selon vous, un taux d'intérêt raisonnable ?
4. Quelles sont les conséquences d'un emprunt pour cela ?

Pour les deux activités, l'annexe 6 peut être partagée à l'aide d'un tableau de conférence, de feuilles de ressources individuelles ou d'un écran numérique.

IV. Références

<https://voxeu.org/article/our-changing-attitudes-towards-household-debt>

V. Alternatives

Annexe n6 - tableau 2 Attitude face aux situations peut être utilisé comme alternative pour une activité similaire.

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Après cette activité, les participants seront en mesure de prendre de meilleures décisions concernant l'utilisation et l'emprunt d'argent.

○ ACTIVITÉ N7 - BUDGET DU MENAGE

I. Type d'activité et description

- (A) OBJECTIF :** Cette activité est conçue pour introduire la gestion du budget du ménage.
- (B) TYPE D'ACTIVITÉ :** Activité face-à-face
- (C) TYPE D'ACTIVITÉ :** Activité de groupe avec discussion entre les groupes (par deux, puis en plénière).
- (D) DURÉE :** 30 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Feuilles de travail pour le jeu du haricot, trouvées dans l'annexe 7
- Questions de discussion

III. Instructions

1. Jouez au jeu des haricots

- a) Distribuez les fiches de travail aux élèves. Ce jeu peut être joué individuellement ou en petits groupes de 5 élèves maximum.
- b) Donnez à chaque élève ou petit groupe 20 haricots. Expliquez-leur que pour ce jeu, ces 20 haricots représentent leur "revenu". (S'il n'y a pas de haricots, de cacahuètes ou de petits bonbons disponibles, les élèves peuvent également utiliser un crayon ou un marqueur de couleur pour colorier l'icône de haricot vide sur la feuille de travail).
- c) Expliquez aux élèves que chaque objet a un certain nombre de haricots qui indique combien de haricots sont nécessaires pour "payer" cet objet.

2. Premier tour de table

- a) Demandez à chaque élève ou petit groupe de passer en revue toutes les catégories comportant un astérisque (logement, nourriture, etc.) et de choisir ce à quoi ils veulent "dépenser" leurs haricots. Demandez-leur de placer les haricots sur le papier pour les options qu'ils choisissent.
- b) Une fois qu'ils ont fini de sélectionner des articles dans les catégories requises, laissez les élèves continuer à sélectionner des options dans les autres catégories jusqu'à ce qu'ils aient utilisé leurs 20 haricots de revenu.
- c) Demandez-leur de répondre aux questions de discussion du premier tour (questions 1, 2 et 3 sur leurs feuilles de travail).

3. Deuxième tour de table

- a) Dites aux apprenants que leur revenu pour le deuxième tour vient d'être réduit à 13 haricots et demandez-leur de déduire 7 haricots de leur allocation de haricots existante.
- b) Demandez aux élèves de répondre aux questions de discussion du deuxième tour (questions 4 et 5 sur leurs feuilles de travail).
- c) Pendant que les élèves partagent leurs principales conclusions, insistez sur le fait que la répartition des haricots est différente pour chaque élève, car ces décisions reflètent leurs propres valeurs et attitudes personnelles vis-à-vis de l'argent.

IV. Références

https://www.youtube.com/watch?v=-_6EBd72Yx8

Cette vidéo fournit un guide complet sur l'utilisation du jeu du haricot pour mettre en évidence les questions et les thèmes clés dans les décisions budgétaires. Il peut être utilisé aussi bien au sein de la famille que par des adultes dans le cadre d'un atelier.

Alternatives

Non

V. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Reconnaître que la budgétisation exige de fixer des priorités et de faire les compromis nécessaires.

○ 3.3 PLANS POUR LES ACTIVITÉS EN LIGNE/AUTONOMES

○ ACTIVITÉ N8 - LE JARDINIER ET LE CHARPENTIER

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : Compétences couvertes :

- Apprendre par l'expérience (10)
- Pensée éthique et durable (4) (y compris la résolution de problèmes comme indiqué dans le module n6)

L'objectif de cette activité est d'initier les participants à une nouvelle façon d'envisager l'éducation des enfants, qui permet d'obtenir des enfants résilients et résistants au changement. Il est conçu pour créer une compréhension plus profonde.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : En ligne/auto-apprentissage

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité individuelle

(D) DURÉE : 45 minutes

II. Matériel/ressources

Vidéo : <https://youtu.be/aHhluDJmFLY>

Article : <https://www.theatlantic.com/family/archive/2016/09/abandon-parenting-and-just-be-a-parent/501236/>

I. Instructions

Indiquez à l'apprenant comment utiliser les outils et ce qu'il doit en faire. Développez également les outils nécessaires, par exemple un modèle de rédaction, un quiz, etc.

1. Dans cette vidéo, Alison Gopnik, auteur du livre *The Gardener and the Carpenter - What the New Science of Child Development Tells Us about the Relationship Between Parents and Children* explique le concept clé de son livre. Regardez la vidéo ici <https://youtu.be/aHhluDJmFLY>
2. Pour aller plus loin, veuillez lire cet article disponible sur le site de The Atlantic avec une interview d'Alison Gopnik. <https://www.theatlantic.com/family/archive/2016/09/abandon-parenting-and-just-be-a-parent/501236/>
3. Sur la base de la vidéo et de vos lectures, répondez au questionnaire suivant (vous avez droit à deux essais pour chaque question)

- Les parents charpentiers...

i. savent exactement ce qu'ils veulent que leurs enfants deviennent

ii. surveiller toutes les activités de leurs enfants

_____ **iii. les deux**

iv. aucune de ces réponses

- Les parents jardiniers...

i. savent exactement ce qu'ils veulent que leurs enfants deviennent

ii. surveiller toutes les activités de leurs enfants

iii. les deux

_____ **iv. aucune de ces réponses**

- Si vous devenez un parent jardinier

i. Votre enfant aimera jardiner

_____ ii. **Votre enfant sera plus résilient**

- iii. Votre enfant sera capable de mieux lire
- iv. Votre enfant réalisera vos rêves

- Ces dernières années

_____ i. **Être un parent charpentier est devenu la norme**

- ii. Être un parent jardinier est devenu la norme
- iii. Les parents élèvent leurs enfants comme leurs propres parents l'ont fait

- Dans des circonstances qui évoluent rapidement

_____ i. **Les enfants élevés par des parents jardiniers sont plus résistants aux intempéries**

- ii. Être élevé dans la liberté rendra la vie plus difficile par la suite.
- iii. Les attentes extérieures font de vous un parent charpentier.

4. Créez votre propre plan d'action en matière de parentalité entrepreneuriale. Vous pouvez utiliser n'importe quel outil d'écriture disponible gratuitement, par exemple en créant un blog sur wordpress.com, blogger.com, medium.com ou similaire. Au cours de la formation, il vous sera demandé de réfléchir à certaines questions et de poster vos réflexions dans le forum de discussion. Dans cette activité, vous allez rédiger un plan d'action pour devenir plus proche d'un parent jardinier. Structurez votre article de blog comme suit :

- Quel élément de votre pratique éducative souhaiteriez-vous changer ?
- Qu'est-ce que vous trouvez trop proche du charpentier dans votre pratique actuelle ?
- Quelles mesures allez-vous prendre pour changer votre pratique ?
- Quel résultat, quel changement attendez-vous dans le développement de votre ou vos enfants ?

5. Publiez le lien vers votre article dans le forum de discussion ci-dessous et n'hésitez pas à commenter les articles des autres.

6. Cochez la case ci-dessous si vous avez partagé votre contribution dans le forum de discussion.

II. Évaluation

Décrivez ce à quoi les participants peuvent s'attendre après l'activité, par exemple l'évaluation d'un quiz, l'évaluation écrite de leur contribution par leurs pairs, l'évaluation écrite de leur contribution par l'équipe de projet (?), à conserver pour une utilisation ultérieure, etc.

À la fin de cette activité, les participants comprendront la différence entre être parent comme un jardinier ou comme un charpentier et les avantages de l'approche du jardinier. Les participants recevront un retour direct sur leur quiz et un retour de leurs pairs sur leur article de blog.

III. Références

Gopnik, A. (2016) *The Gardener and the Carpenter*. Picador, New York

IV. Autres lectures

Veillez à ne partager que du matériel de lecture open source et en accès libre

Si vous souhaitez en savoir plus sur les recherches sur ce sujet, regardez le discours d'Alison Gopnik chez Google <https://youtu.be/xURCmzmQG8s>.

○ ACTIVITÉ N9 - APPRENDRE PAR LE JEU

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : L'objectif de cette activité est d'aider les parents à comprendre comment l'apprentissage se fait pendant le jeu et l'importance du jeu dans la vie des enfants.

Compétences couvertes :

- Apprendre par l'expérience (10)
- Pensée éthique et durable (4) (y compris la résolution de problèmes comme indiqué dans le module n6)

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en ligne/autonome

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité individuelle suivie d'un partage en groupe

(D) DURÉE : 30 minutes

II. Matériel/ressources

- [La revue Learning through play est disponible ici :](https://www.legofoundation.com/media/2410/learningthroughplay_areview.pdf)
https://www.legofoundation.com/media/2410/learningthroughplay_areview.pdf
- L'article avec Pasi Sahlberg est disponible ici : <http://www.aeufederal.org.au/news-media/news/2019/learning-childs-play>
- Chaîne YouTube de Papa Lab : www.youtube.com/channel/UCc_-hy0u9-oKINdMKHBudcQ

III. Instructions

1. Lisez cet article avec Pasi Sahlberg, l'ambassadeur mondial de l'éducation finlandaise, sur le rôle du jeu dans la vie des enfants <http://www.aeufederal.org.au/news-media/news/2019/learning-childs-play>.
2. Lisez le résumé de l'examen des preuves de l'apprentissage par le jeu. Portez une attention particulière aux cinq caractéristiques de l'apprentissage ludique https://www.legofoundation.com/media/2410/learningthroughplay_areview.pdf.
3. Choisissez une vidéo de la chaîne vidéo Dad's lab et écrivez un article sur votre blog parental en indiquant lesquelles des cinq caractéristiques de l'apprentissage par le jeu (itératif, activement engagé, significatif, joyeux, socialement interactif) peuvent être vues dans la vidéo de votre choix et comment. https://www.youtube.com/channel/UCc_-hy0u9-oKINdMKHBudcQ
4. Publiez le lien vers votre article dans le forum de discussion ci-dessous et n'hésitez pas à commenter les articles des autres.
5. Cochez la case ci-dessous si vous avez partagé votre contribution dans le forum de discussion.

IV. Évaluation

À la fin de l'activité, les participants comprendront l'importance du jeu et de l'apprentissage par le jeu dans la vie des enfants et seront en mesure de comprendre comment l'apprentissage a lieu dans et par le jeu.

V. Références

Jennifer M. Zosh, Emily J. Hopkins, Hanne Jensen, Claire Liu, Dave Neale, Kathy Hirsh-Pasek, S. Lynne Solis and David Whitebread (2017). Learning through play: a review of the evidence. The LEGO Foundation, Billund, Denmark

Sahlberg P., Doyle W. (2019) Let the Children Play. Oxford University Press

Cohen L. (2001.) *Playful Parenting*. Balantine Books, New York

VI. Autres conférences

Livre blanc de la Fondation LEGO sur l'apprentissage par le jeu

https://www.legofoundation.com/media/1063/learning-through-play_web.pdf

Lawrence Cohen : *Playful Parenting* sur Google Books <https://books.google.nl/books>

<https://books.google.nl/books?hl=fr&lr=&id=45EdmajNtzIC&oi=fnd&pg=PR11&dq=playful+learning+lawrence+cohen&.ots=YoTSb1qJUR&sig=KcAmxhRBD6jhUWQu-nbKhpET23w#v=onepage&q=playful%20learning%20lawrence%20cohen&f=false>

o ACTIVITÉ N10 - ÉDUCATION AXÉE SUR LES VALEURS

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : Compétences couvertes :

- Apprendre par l'expérience (10)
- Réflexion éthique et durable (4) (y compris la résolution de problèmes telle que mentionnée dans le module n6)

L'objectif de cette activité est de faire comprendre aux participants pourquoi les valeurs et leur enseignement aux enfants sont importants. Nous accordons une attention particulière aux conflits qui découlent de l'éducation fondée sur les valeurs, ainsi qu'aux sentiments et aux solutions qui y sont liés.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en ligne/auto-dirigée

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité individuelle, mais les parents peuvent souhaiter se réunir pour discuter du sujet en privé.

(D) DURÉE : 50 minutes

II. Matériel/ressources

- [Entretien avec le Huffington Post](#)
- Ted Talk <https://www.youtube.com/watch?v=CyElHdaqkjo>

III. Instructions

1. Lisez cette interview du *Huffington Post* avec la psychologue et auteur Madeline Levine sur l'importance d'inculquer des valeurs à vos enfants, la pression des pairs sur les parents et la nécessité de s'abstenir de prendre des décisions pour vos enfants en fonction de vos propres insécurités. https://www.huffpost.com/entry/teach-your-children-well-madeline-levine-interview_n_1765313?guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLnNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAE0qN7qYKbBF RdYtrG_Qf1BCdxXPPh3VWBulUYT_21gh83GqM_8vT69sb6qQ2iOCK90IPnr5S0YvdrnTnQg5NStJW-VeDUZHNTa3WVHaPnkf9zqP5CvsG8DtjyhSdsOxvZguRwhuBndjEDHVUHPZ0pbjr7-YVzKD70dlqtlGria&guccounter=2
2. Après avoir lu l'article, commencez à rédiger un article de blog sur un sujet qui vous plaît et qui est lié aux valeurs et à l'éducation fondée sur les valeurs.
3. Regardez la conférence Ted Talk How to raise successful kids -- without over-parenting de Julie Lythcott-Haims <https://youtu.be/CyElHdaqkjo> et continuez à écrire votre article de blog avec toutes les idées qui vous sont venues en regardant la vidéo.
4. Terminez votre article de blog en répondant aux questions suivantes
 - Comment définir un conflit ?

- Quelle est votre réaction typique face à un conflit ?
- Quelle est votre plus grande force dans la gestion des conflits ?
- Si vous pouviez changer une chose dans votre façon de gérer les conflits, quelle serait-elle ? Pourquoi ?
- Quel est le résultat le plus important d'un conflit ?

Vous pouvez donner des réponses générales ou faire référence à vos réflexions après avoir lu l'article ou regardé la vidéo.

5. Publiez le lien vers votre article dans le forum de discussion ci-dessous et n'hésitez pas à commenter les articles des autres.
6. Cochez la case ci-dessous si vous avez partagé votre contribution dans le forum de discussion.

IV. Évaluation

À la fin de l'activité, les participants comprendront mieux comment les valeurs influencent l'éducation de leurs enfants et pourquoi elles sont plus importantes que les notes et d'autres facteurs externes ; ils auront également une vue d'ensemble des conflits que peut susciter l'éducation fondée sur les valeurs et des moyens d'y faire face.

V. Références

Levine, M. (2012). *Teach Your Children Well*. Harper, New York

Mogel, W. (2008) *The Blessing of a Skinned Knee*. Scribner

Lythcott-Haims, J. (2016) *Raising an adult*. Griffin

Bisnow, M. (2016) *Raising an Entrepreneur*. Publications New Harbingers.

Robinson, K., Aronica, L. (2018) *You, Your Child and School*. Penguin Books.

VI. Autres conférences

https://www.wendymogel.com/books/excerpt/the_blessing_of_a_skinned_knee

https://preview.aer.io/Teach_Your_Children_Well-ODQ1Mjg=?social=1&retail=1&emailcap=0

<https://www.penguinrandomhouse.ca/books/315396/you-your-child-and-school-by-sir-ken-robinson-phd-and-lou-aronica/9780143108849/excerpt>

<https://us.macmillan.com/excerpt?isbn=9781627791779>

○ ACTIVITÉ N11- QUESTIONNAIRE POUR ÉVALUER LES CONNAISSANCES FINANCIÈRES DE BASE (A)

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : Cette activité en ligne est conçue pour que les participants évaluent leur propre éducation financière à l'aide d'un questionnaire de base. En faisant cette activité, les participants auront une meilleure compréhension de leurs propres compétences et identifieront les domaines à améliorer.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en ligne/auto-dirigée

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité individuelle suivie d'un partage en groupe

(D) DURÉE : 10 minutes

II. Matériel/ressources

Questionnaire à trouver dans les Annexes - Activité n11 « Questionnaire sur l'instruction financière » disponible sur le site web de Parentrepreneurs

III. Instructions

Lisez les questions suivantes et choisissez la bonne réponse.

IV. Évaluation

Le court questionnaire en ligne fournira les résultats et montrera les domaines où il peut y avoir une incertitude et un besoin de lecture et de réflexion supplémentaires.

V. Références

<https://www.oecd.org/financial/education/oecd-infe-2020-international-survey-of-adult-financial-literacy.pdf>

<https://gflec.org/initiatives/sp-global-finlit-survey/>

<https://www.oecd.org/daf/fin/financial-education/OECD-INFE-International-Survey-of-Adult-Financial-Literacy-Competencies.pdf>

VI. Autres lectures

<https://www.incharge.org/financial-literacy/>

Ce site web contient un large éventail de matériel, dont une série de sept cahiers d'exercices couvrant les domaines suivants :

1 : Introduction à l'éducation financière

2 : Établir un budget et organiser vos finances

3 : Pièges financiers et attitudes à l'égard de l'argent

4 : Aperçu de l'assurance

5 : Stratégie d'épargne

6 : Comprendre le crédit et la dette

7 : Épargner pour l'avenir

<https://www.ngpf.org>

La Next Generation Personal Finance Academy dispose d'une vaste compilation de courtes vidéos accessibles via le site NGPF (voir les liens YouTube ci-dessous) :

Les intérêts composés - l'un des concepts les plus puissants de la finance

<https://www.youtube.com/watch?v=wf91rEGw88Q>

Dois-je l'acheter ?

<https://www.youtube.com/watch?v=Kg5puHiNWzo>

Les coûts cachés de l'inscription dans une salle de sport

<https://edpuzzle.com/media/5e90c820e1cdcd3f128b1677>

Stratégies de prise de décision

https://www.youtube.com/watch?v=pPlhAm_WGbQ

Le coût réel de l'eau en bouteille

<https://edpuzzle.com/media/5e90af837fcacf3f19b2658d>

○ ACTIVITÉ N12 - AMÉLIOREZ VOS CONNAISSANCES FINANCIÈRES

Activité n12.1 : Étude de cas

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : Cette activité en ligne est conçue pour accroître le niveau de connaissances financières des participants par le biais d'une activité pratique. Après avoir réalisé cette activité, les participants peuvent s'attendre à être capables d'établir un budget familial de manière (plus) responsable.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en ligne/autonome

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité individuelle suivie d'un partage en groupe

(D) DURÉE : 30 minutes

II. Matériel/ressources

- L'étude de cas de Marie-Élise se trouve à l'annexe 12.

III. Instructions

1. Parcourez la liste des dépenses de Marie-Élise et divisez-les en deux groupes : les dépenses essentielles et les dépenses non essentielles.
2. Essayez de répondre aux questions 2 et 3. Pouvez-vous suggérer des moyens de déplacer des éléments de la liste essentielle vers la liste non essentielle ?
3. Pouvez-vous mentionner d'autres catégories de dépenses qui ne figurent pas dans cette liste ou qui pourraient y être ajoutées à l'avenir ?

4. Partagez vos réponses avec vos pairs ou avec un autre parent, de préférence via le blog que vous avez créé pour ce cours.

IV. Évaluation

Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses, l'objectif est de réfléchir aux implications de certains engagements financiers, aux possibilités de flexibilité dans le temps, alors qu'à court terme, par exemple, des éléments comme le loyer, l'hypothèque ou les contrats de prêt sont fixes, mais peuvent être modifiés à plus long terme en fonction des jugements de valeur et des priorités de chacun.

Comme pour les autres activités de l'unité, l'utilisation du blog devrait faciliter l'interaction, la discussion et le soutien mutuel des participants face aux différents défis et questions soulevés au cours de l'unité.

Références

Télécharger la brochure
"Budgeting & Organizing Your Finances".
<https://www.incharge.org/financial-literacy/>

V. Autres conférences

Vidéo YouTube "Should I buy this?"
<https://www.youtube.com/watch?v=Kq5puHiNWzo>

○ ACTIVITÉ N12.2 - COMMENT VOYONS-NOUS L'ÉDUCATION FINANCIÈRE À LA FIN DU MODULE ?

I. Type d'activité et description

- (A) **OBJECTIF** : L'objectif de cette activité est un moment d'auto-réflexion sur l'éducation financière et le processus d'apprentissage qui a lieu en suivant ce module.
- (B) **TYPE D'ACTIVITÉ** : Activité en ligne/auto-dirigée
- (C) **TYPE D'ACTIVITÉ** : Activité individuelle suivie d'un partage en groupe
- (D) **DURÉE** : 15 minutes

II. Matériel/ressources

- Questions dans les Instructions ci-dessous
- Blog des participants
- Forum de discussion

III. Instructions

Réfléchissez aux activités précédentes liées à l'éducation financière et rédigez une courte autoréflexion dans votre blog dans laquelle vous répondez à une ou plusieurs des questions suivantes :

- Avez-vous appris quelque chose de nouveau sur vos propres connaissances financières ?
- Qu'est-ce qui vous a surpris ou éclairé dans votre réflexion sur les sujets financiers ?
- Y avait-il quelque chose d'inconfortable ?

- Allez-vous modifier vos pratiques financières de quelque manière que ce soit après ces activités ?

Partagez votre article de blog dans le forum de discussion et répondez aux commentaires des autres.

IV. Évaluation

À la fin de l'activité, les participants auront une meilleure compréhension de l'importance de l'éducation financière dans l'éducation de leurs enfants. En fonction de certaines valeurs éthiques, certains parents peuvent souhaiter explorer le rôle et les limites de l'approche transactionnelle de l'échange et des perspectives alternatives de la valeur au-delà d'une mesure monétaire.

V. Références

N/A

VI. Autres conférences

<https://themoneymammals.com/why-is-financial-literacy-important-and-what-every-parent-needs-to-know-about-it-hint-starting-early-matters>

4. Annexes (ressources pour les activités)

Activité n1 Document ou référence pour la présentation

Parentalité, dynamique familiale et esprit d'entreprise

Ce module présente la recherche et la pratique de l'éducation parentale moderne, en s'appuyant sur les exigences de notre monde en mutation rapide qui nécessite un changement majeur dans la façon dont nous élevons nos enfants pour leur réussite future, non seulement à l'école, mais aussi à la maison.

En suivant ce module, les parents développeront leurs compétences dans les domaines suivants du cadre de la parentalité entrepreneuriale :

- - Apprendre par l'expérience
- - Réflexion éthique et durable
- - Connaissances et compétences financières de base.

Au début de son cheminement vers une éducation plus consciente des enfants entrepreneurs, il est nécessaire de se concentrer d'abord sur l'éducation des enfants en général. Il y a deux raisons principales à cela. D'une part, au cours des dernières décennies, les occasions naturelles d'apprendre sur la parentalité et les occasions de réfléchir à votre future attitude parentale ont diminué, les familles nucléaires étant devenues la norme. Dans les siècles précédents, on élevait plus ou moins les enfants en famille, sous la supervision des générations plus anciennes. Le pluriel est important ici car la plupart des gens ont commencé leur propre parcours parental avec plus d'un exemple parmi lesquels choisir ou à incorporer. C'est ainsi qu'est né le besoin de livres et de cours sur l'éducation des enfants. Étant donné que l'éducation des enfants devient une activité d'apprentissage pour les adultes plutôt qu'un apprentissage par la pratique dès la petite enfance, l'apprentissage des fondements théoriques, la compréhension des données de recherche et la concentration sur la pratique se sont avérés être une bonne approche.

Comme il n'existe généralement pour chacun qu'un seul exemple de parentalité, il est également devenu plus difficile pour tous les parents d'adopter un régime parental différent du leur. Bien que presque tous les jeunes souhaitent devenir des parents différents de leurs propres parents, les recherches montrent clairement qu'il faut un effort énorme pour y parvenir. L'énorme quantité d'informations, souvent contradictoires, disponibles sur Internet et la pression croissante des pairs sur les réseaux sociaux rendent cette tâche encore plus difficile. Ce cours, et le module sur la parentalité qu'il contient, vous permet d'avoir l'autoréflexion nécessaire pour résister à la pression des pairs et prêter attention aux besoins individuels de votre ou vos enfants.

Comme nous l'avons mentionné, nous vivons également dans une période où le changement est plus rapide que jamais, de sorte que le fait de pouvoir choisir consciemment des voies parentales nous aide également à élever nos enfants d'une manière qui les rend plus à l'épreuve du futur, avec une résilience face au changement ou même aux crises. Les recherches montrent que la génération actuelle de parents a pour la plupart été élevée par des parents qui étaient dans une certaine mesure surprotecteurs, confrontés à des changements toujours plus rapides et donc déjà confrontés à

l'incertitude. La base théorique de notre cours vise à montrer que revenir aux pratiques parentales des parents de nos parents, élever les enfants en les laissant prendre des risques et en leur donnant confiance, est le modèle le plus réussi à ce jour.

Puisque le cours porte sur l'éducation d'enfants entrepreneurs, l'un des premiers sujets auxquels beaucoup pensent est l'éducation financière, EF. L'EF est bien sûr un domaine important, mais nous avons constaté qu'il ne s'agit pas d'une compétence essentielle sur laquelle les parents devraient se concentrer. Cependant, nous avons inclus des activités dans ce module pour vous sensibiliser au sujet dès le début en tant que parent, afin que vous puissiez par la suite vous concentrer sur certaines des autres compétences qui sont au cœur de votre rôle de parent.

Outre l'acquisition d'un certain niveau de compétence en EF, il convient de souligner que l'EF contribue également au développement de toutes les autres compétences du projet et fournit en outre un moyen facile de mesurer les progrès d'un apprenant, que ce soit individuellement ou globalement.

Les facteurs en jeu sont nombreux, mais les plus importants, en particulier en Europe, sont le rétrécissement des systèmes d'aide publics et privés, l'évolution des profils démographiques, notamment le vieillissement de la population et l'évolution spectaculaire du marché financier. L'effet cumulatif de ces changements pour les individus est que les risques et les coûts des mauvaises décisions peuvent être disproportionnés¹. En 2005, la première Recommandation de l'OCDE sur les principes et bonnes pratiques en matière d'éducation et de sensibilisation financières notait que "l'éducation financière doit commencer à l'école. Les gens devraient être éduqués sur les questions financières le plus tôt possible dans leur vie".²

Du point de vue du bien-être social, on peut comprendre que les coûts d'un manque de culture financière peuvent être très élevés. Face à une gamme de produits financiers, il faut, entre autres, être capable d'interpréter les conditions proposées et de prendre ensuite des décisions en connaissance de cause. "Les consommateurs qui ne comprennent pas le concept de calcul des intérêts dépensent davantage en frais de transaction, contractent des dettes plus importantes et paient des taux d'intérêt plus élevés sur les prêts". Rien que sur le plan macroéconomique, les avantages pour les citoyens d'un pays d'être à la fois informés et compétents sur le plan financier sont évidents pour des raisons d'efficacité. Pour un individu, l'effet est susceptible d'être crucial et de durer toute la vie. En se comportant de manière rationnelle et en négociant des conditions plus favorables, les consommateurs seront plus enclins à épargner et à investir prudemment. À ³plus long terme, les recherches montrent que les personnes possédant de bonnes compétences financières sont plus aptes à planifier leur carrière et à épargner pour leur retraite.⁴

Le contenu exact et l'approche de l'éducation financière diffèrent d'un pays à l'autre, mais l'éducation financière comprend généralement une ou plusieurs des catégories suivantes.

La capacité de comprendre :

¹ OCDE (2013), Cadre d'évaluation et d'analyse PISA 2012 : mathématiques, lecture, sciences, résolution de problèmes et culture financière.

² Éducation financière pour les jeunes et dans les écoles : Lignes directrices, défis et études de cas de l'OCDE/INFE

³ Lusardi et Tufano, 2015

⁴ Behrman et al., 2012 ; Lusardi et Mitchell, 2014.

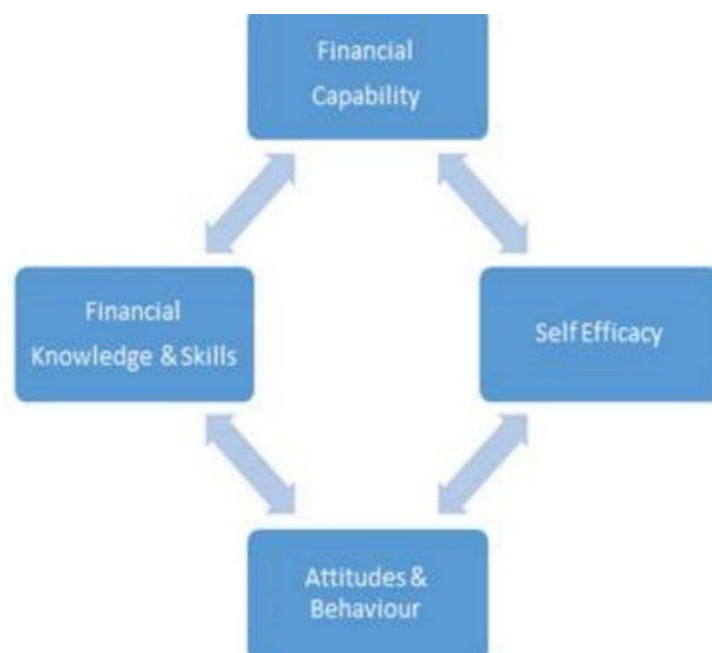
- La nature et le rôle de l'argent dans le soutien du commerce et des échanges commerciaux.
- La nature et l'importance de la planification dans tout processus décisionnel et le rôle important de la gestion budgétaire comme moyen de transformer les idées en actions.
- Une gamme des différents types de risques et de récompenses associés aux décisions de trading et d'investissement.

L'approche du projet en matière d'EF est basée sur la définition développée par l'OCDE INFE (International Network on Financial Education). Elle a été définie comme suit :

"Une combinaison de sensibilisation, de connaissances, de compétences, d'attitudes et de comportements nécessaires pour prendre des décisions financières judicieuses et, en fin de compte, atteindre le bien-être financier individuel." ⁵

(OCDE/INFE 2012)

Dans cette perspective, on peut comprendre que l'EF implique bien plus que des compétences mathématiques ou la connaissance de différents produits financiers. Selon les experts internationaux, l'éducation financière est beaucoup plus complexe. Essentiellement, il existe trois dimensions de la capacité financière, comme illustré ci-dessous.



(Source : OCDE)

Cependant, dans le contexte de cette unité, l'accent est mis principalement sur les connaissances et les compétences financières. La raison en est pragmatique et tient au temps et aux ressources limités dont dispose la formation personnelle. L'accent mis ne suggère pas que l'auto-efficacité individuelle ou les attitudes et comportements liés à la prise de décision financière ne sont pas importants en soi.

⁵ Les membres de l'OCDE/INFE ont convenu que les termes utilisés pour décrire ce concept (y compris, en particulier, l'éducation financière et la capacité financière, mais aussi la culture financière et la compréhension financière) peuvent être utilisés de manière relativement interchangeable.

La plateforme en ligne comprendra donc des conseils détaillés, des lectures recommandées et des activités pour soutenir l'auto-apprentissage et la réflexion individuels.

Dans le contexte du retour d'information, il pourrait être utile de revoir la définition de l'éducation à l'esprit d'entreprise, EE, donnée par le projet :

"L'esprit d'entreprise, c'est agir sur des opportunités et des idées et les transformer en valeur pour les autres. La valeur créée peut être financière, culturelle ou sociale".

Lorsque l'on considère cette définition de l'EE, une question importante est de savoir comment on décrit, si ce n'est comment on mesure, la valeur elle-même. Lorsque l'on développe, affine et évalue le potentiel ou les résultats d'une idée ou d'une initiative, il est évident que l'on a besoin d'une sorte de mesure. Les indicateurs financiers sont une mesure largement comprise et acceptée pour la plupart des activités, notamment dans le domaine de la durabilité. Dans ce contexte, il est possible d'utiliser des compétences mathématiques élémentaires, dont les résultats peuvent être facilement déterminés et servir d'indicateur de performance objectif pour les apprenants à n'importe quel stade de leur vie.

Toutefois, en réfléchissant à la signification plus large et plus profonde du mot "valeur", on peut se demander quelle(s) perspective(s) les parents veulent enseigner à leurs jeunes apprenants ? Par exemple, toutes les relations doivent-elles être exclusivement transactionnelles ? En cherchant une réponse à cette question, il est clair qu'expliquer aux jeunes apprenants que la performance et l'échange réciproque peuvent s'appliquer dans des contextes sociaux et culturels est également cohérent avec la deuxième compétence abordée dans cette unité - la pensée éthique et durable.

En ce qui concerne les valeurs personnelles, sociales et culturelles, au fur et à mesure que les jeunes apprenants mûrissent et se développent, ils auront à juste titre besoin d'avoir de telles conversations avec leurs parents, en particulier sur les valeurs que les parents estiment importantes pour eux. Comme pour un certain nombre d'autres questions (par exemple, les relations sociales et interpersonnelles), certains parents, même s'ils sont attachés à certaines convictions morales et éthiques, peuvent ne pas avoir les compétences ou la confiance nécessaires pour engager un dialogue constructif avec les apprenants en raison de leur anxiété personnelle. Par conséquent, tout en reconnaissant le danger des stéréotypes, il est considéré comme essentiel de soutenir et de préparer les parents à aborder ces questions avec leurs jeunes apprenants. Il s'ensuit que la formation des parents dans le cadre du projet doit garantir que les parents eux-mêmes ont discuté et échangé sur des sujets difficiles. Un autre avantage est qu'en discutant avec d'autres personnes, qui peuvent avoir des points de vue tout aussi valables mais différents, même au point d'éprouver un certain malaise personnel, cela constituera une expérience d'apprentissage positive et renforcera la cohésion du groupe tout au long du programme de formation. Le point fondamental est que lorsqu'un sujet ou une question est jugé problématique ou difficile par les parents en tant qu'adultes matures, il est d'autant plus important de l'aborder lorsqu'une discussion intergénérationnelle est envisagée. Les questions telles que les valeurs peuvent être exprimées de nombreuses manières différentes, mais quelle que soit la voie choisie, la vie future de tous les apprenants comprendra inévitablement différents défis, qu'ils soient affrontés en tant que :

- citoyen,
- employeur / un employé
- consommateur ou
- une combinaison des trois éléments ci-dessus.

En fin de compte, dans chacune de ces perspectives, le besoin de ressources financières, les décisions d'affectation correspondantes et le rendement souhaité ou réalisé doivent s'appliquer dans une certaine mesure.

Activité n2 Ressource 2.1 Cartes de jeu de rôle

Votre enfant veut dormir chez un ami dont vous ne connaissez pas les parents.	Votre enfant veut faire l'école buissonnière pendant une journée et dit qu'il est trop fatigué, mais pas malade.
Votre enfant a cassé un vase très cher à la maison.	Votre enfant s'ennuie pendant la visite d'un musée et veut aller dehors, il vous promet de vous attendre dehors.
Votre enfant rentre à la maison avec une mauvaise note, bien que vous sachiez qu'il a beaucoup étudié pour le test qui était noté.	Vous êtes convoqué à l'école par un enseignant qui soupçonne votre enfant d'avoir cassé une fenêtre.

Activité n2 Ressource 2.2 Questionnaire sur les styles parentaux

Veillez indiquer à quelle fréquence vous vous livrez aux différentes pratiques parentales énumérées ci-dessous. Les scores vont de "jamais" à "toujours" sur une échelle de 5 points. À la fin de chaque section, additionnez les scores et divisez-les par le nombre de questions de cette section. Le score calculé est votre score total pour cette catégorie. Le score le plus élevé indique votre style parental préféré.

Style parental fondé sur l'autorité

1. Je suis réceptif aux sentiments et aux besoins de mon enfant :

Jamais	1	2	3	4	5	6	Toujours
--------	---	---	---	---	---	---	----------

2. Je tiens compte des souhaits de mon enfant avant de lui demander de faire quelque chose :

Jamais	1	2	3	4	5	6	Toujours
--------	---	---	---	---	---	---	----------

3. J'explique à mon enfant ce que je pense de son bon ou mauvais comportement :

Jamais	1	2	3	4	5	6	Toujours
--------	---	---	---	---	---	---	----------

4. J'encourage mon enfant à parler de ses sentiments et de ses problèmes :

Jamais	1	2	3	4	5	6	Toujours
--------	---	---	---	---	---	---	----------

5. J'encourage mon enfant à "dire ce qu'il pense" librement, même s'il n'est pas d'accord avec moi :

Jamais	1	2	3	4	5	6	Toujours
--------	---	---	---	---	---	---	----------

6. J'explique les raisons de mes attentes :

Jamais	1	2	3	4	5	6	Toujours
--------	---	---	---	---	---	---	----------

7. J'offre du réconfort et de la compréhension lorsque mon enfant est contrarié :

Jamais	1	2	3	4	5	6	Toujours
--------	---	---	---	---	---	---	----------

8. Je fais un compliment à mon enfant :

Jamais	1	2	3	4	5	6	Toujours
--------	---	---	---	---	---	---	----------

9. Je tiens compte des préférences de mon enfant lorsque je fais des projets familiaux (par exemple, des week-ends et des vacances) :

Jamais	1	2	3	4	5	6	Toujours
--------	---	---	---	---	---	---	----------

10. Je respecte l'opinion de mon enfant et l'encourage à l'exprimer :

Jamais	1	2	3	4	5	6	Toujours
--------	---	---	---	---	---	---	----------

11. Je traite mon enfant comme un membre égal de la famille :

Jamais	1	2	3	4	5	6	Toujours
--------	---	---	---	---	---	---	----------

12. Je donne à mon enfant les raisons des attentes que j'ai à son égard :

Jamais	1	2	3	4	5	6	Toujours
--------	---	---	---	---	---	---	----------

13. Je passe des moments chaleureux et intimes avec mon enfant :

Jamais	1	2	3	4	5	6	Toujours
--------	---	---	---	---	---	---	----------

Notation : score total / 13 =

Style parental autoritaire

1. Si mon enfant me demande pourquoi il doit faire quelque chose, je lui réponds que c'est parce que je le dis, parce que je suis ton parent, ou parce que je le veux :

Jamais	1	2	3	4	5	6	Toujours
--------	---	---	---	---	---	---	----------

2. Je punis mon enfant en le privant de certains privilèges (par exemple, la télévision, les jeux, la visite d'amis) :

Jamais	1	2	3	4	5	6	Toujours
--------	---	---	---	---	---	---	----------

3. Je crie lorsque je désapprouve le comportement de mon enfant :

Jamais	1	2	3	4	5	6
	Toujours					

4. J'explose de colère envers mon enfant :

Jamais	1	2	3	4	5	6
	Toujours					

5. Je frappe mon enfant si je n'aime pas ce qu'il fait ou dit :

Jamais	1	2	3	4	5	6
	Toujours					

6. J'utilise la critique pour que mon enfant améliore son comportement :

Jamais	1	2	3	4	5	6
	Toujours					

7. J'utilise les menaces comme une forme de punition avec peu ou pas de justification :

Jamais	1	2	3	4	5	6
	Toujours					

8. Je punis mon enfant en le privant d'expressions émotionnelles (par exemple, des baisers et des câlins) :

Jamais	1	2	3	4	5	6
	Toujours					

9. Je critique ouvertement mon enfant lorsque son comportement ne répond pas à mes attentes :

Jamais	1	2	3	4	5	6
	Toujours					

10. Je trouve difficile de changer la façon dont mon enfant pense ou ressent les choses :

Jamais	1	2	3	4	5	6
Toujours						

11. Je ressens le besoin de souligner les problèmes de comportement de mon enfant dans le passé pour m'assurer qu'il ne les reproduira pas :

Jamais	1	2	3	4	5	6
Toujours						

12. Je rappelle à mon enfant que je suis son parent :

Jamais	1	2	3	4	5	6
Toujours						

13. Je rappelle à mon enfant toutes les choses que je fais et que j'ai faites pour lui :

Jamais	1	2	3	4	5	6	Toujours
--------	---	---	---	---	---	---	----------

Notation : score total / 13 =

Style parental permissif

1. Je trouve difficile de discipliner mon enfant :

Jamais	1	2	3	4	5	6	Toujours
--------	---	---	---	---	---	---	----------

2. Je cède à mon enfant quand il fait du bruit pour quelque chose :

Jamais	1	2	3	4	5	6	Toujours
--------	---	---	---	---	---	---	----------

3. Je gâte mon enfant :

Jamais	1	2	3	4	5	6	Toujours
--------	---	---	---	---	---	---	----------

4. J'ignore le mauvais comportement de mon enfant :

Jamais	1	2	3	4	5	6	Toujours
--------	---	---	---	---	---	---	----------

Notation : Note totale / 4 =

Styles d'éducation : Sur les lignes ci-dessous, vous pouvez noter le classement de vos styles

d'éducation préférés :

1) Score :

2) Score :

3) Score :

Basé sur : Robinson, C., Mandleco, B., Olsen, S. F., & Hart, C. H. (1995). *Authoritative, authoritarian, and permissive parenting practices: Development of a new measure*. Psychological Reports, 77, 819-830

Activité n6 - Attitude envers l'argent et les finances

PARTIR EN VACANCES	ACHETER DES MEUBLES POUR UNE MAISON NON MEUBLÉE
PAYER LES DROITS D'INSCRIPTION DANS LES UNIVERSITÉS PRIVÉES	ACHETER UNE VOITURE
PRÊT À COURT TERME POUR LES DÉPENSES COURANTES	ACHETER DES PRODUITS DE LUXE POUR UN APPARTEMENT MEUBLÉ
ACHETER LE DERNIER GADGET, PAR EXEMPLE UNE TABLETTE OU UN TÉLÉPHONE	CRÉER VOTRE ENTREPRISE OU DÉVELOPPER VOTRE ENTREPRISE

Activité alternative

Attitude face aux situations

TÉLÉPHONE MOBILE	APPRENDRE À CONDUIRE	ACHETER UNE VOITURE	ALLER À L'UNIVERSITÉ
CRÉER UNE ENTREPRISE	SE MARIER	PARTIR EN VACANCES	VOYAGER
CHANGEMENT	REMBOURSER LES	PRÊTS POUR L'AMÉLIORATION DE LA MAISON	AVOIR UN BÉBÉ

D'EMPLOI/DE CARRIÈRE	DETTES EXISTANTES		
QUITTER LA MAISON	OBTENIR UNE CARTE DE CRÉDIT/CAR TE DE MAGASIN	AIDER FINANCIÈREMENT LES AUTRES MEMBRES DE LA FAMILLE	CHANGEMENT DE CARRIÈRE
ETUDIER À NOUVEAU !	CONSTRUIRE UNE MAISON	SOINS MÉDICAUX	

À l'aide de la ligne du temps ci-dessous, veuillez indiquer l'âge auquel vous pensez que les décisions ci-dessus sont pertinentes et importantes.

Ligne du temps				
18 -20	20 – 30	30 - 40	40 - 50	50 – 60

Activité n7 - Le jeu des haricots

Ce jeu, une adaptation de 20 Bean Salary, vous aidera à découvrir quelles sont les choses pour lesquelles il vous paraît le plus important de dépenser de l'argent et comment vos expériences et valeurs personnelles influencent vos décisions de gestion de l'argent.

Rounds 1 & 2 Vous devez dépenser des haricots dans les groupes avec des étoiles.

Le coût de chaque activité est représenté par le nombre de haricots nécessaires.

 Housing with Utilities  live with relatives sharing cost of utilities (no phone) ☐ ☐ share an apartment or house with others, including basic utilities (no phone) ☐ ☐ ☐ rent place of your own, including basic utilities (no phone) ☐ ☐ ☐ ☐	 Insurance  Auto Liability coverage only ☐ ☐ Complete coverage ☐ ☐ ☐ Health and Disability No coverage No Cost Fringe benefits of job ☐ Basic health coverage ☐ ☐ Individual health & disability coverage ☐ ☐ ☐ Renters Property and liability coverage ☐
Communications  No phone No cost Phone with limited long distance calls ☐ Phone with many long distance calls ☐ ☐ Cell phone ☐ High-speed Internet ☐ ☐ 	Gifts  Make your own ☐ Purchase cards or small gifts occasionally ☐ ☐ Purchase frequent gifts for family and friends ☐ ☐ ☐
 Savings  Change in piggy bank No cost Five percent of income ☐ Ten percent of income ☐ ☐ Invest for retirement ☐ ☐ Contribution to charities and religious groups ☐	 Furnishings  Borrow from relatives or friends No cost Rent furniture or live in furnished apartment ☐ Buy at a garage sale or thrift shop ☐ Buy new furniture ☐ ☐

Round One discussion questions

Expliquez comment vous avez dépensé vos 20 haricots.

Prenez un moment pour réfléchir à vos valeurs concernant l'argent. Examinez ensuite les trois ou quatre catégories pour lesquelles vous dépensez le plus d'argent. Comment ces choix reflètent-ils vos valeurs concernant l'argent ?

Comparez ce à quoi vous avez consacré vos haricots avec un autre élève de votre groupe. Quelles sont les similitudes et les différences que vous avez remarquées ?

Deuxième série de questions / discussion

Pensez à la façon dont vous avez retiré les 7 haricots.

4. Quelles considérations avez-vous dû faire ?

5. Comment avez-vous décidé des catégories à supprimer ?

Activité n8 - Le jardinier et le charpentier

Quiz Jardinier contre charpentier

- Les parents charpentiers...
 - i. savent exactement ce qu'ils veulent que leurs enfants deviennent
 - ii. surveillent toutes les activités de leurs enfants
- iii. **les deux**
- iv. aucune de ces réponses
- Les parents jardiniers...
 - i. savent exactement ce qu'ils veulent que leurs enfants deviennent
 - ii. surveillent toutes les activités de leurs enfants
- iii. les deux
- iv. **aucune de ces réponses**
- Quand on devient un parent jardinier
 - i. Votre enfant adorera jardiner
- ii. **Votre enfant sera plus résilient**
- iii. Votre enfant sera capable de mieux lire
- iv. Votre enfant fera de vos rêves une réalité
- Ces dernières années
 - i. Être un parent charpentier est devenu la norme.
 - ii. Être un parent jardinier est devenu la norme
 - iii. Les parents élèvent leurs enfants comme leurs propres parents l'ont fait
- Dans des circonstances qui évoluent rapidement
 - i. **Les enfants élevés par des parents jardiniers sont plus résistants aux intempéries**
 - ii. Être élevé de façon libre rendra la vie plus difficile plus tard.
 - iii. Les attentes extérieures font de vous un charpentier.

Activité n11 - Questionnaire sur l'éducation financière

Si vous investissez 100 € à un taux d'intérêt de 10 %, combien d'argent disposerez-vous sur votre compte après cinq ans ?

- (a) € 500.5
- (b) €161**
- (c) € 550
- (d) €150

2. Les intérêts composés sont

- a) les intérêts dus à la fin de la durée du dépôt ou du prêt
- b) les intérêts ajoutés à une somme principale, de sorte que les intérêts ajoutés produiront également des intérêts à partir de ce moment.**
- c) un intérêt qui double
- d) les intérêts payés par le gouvernement

3. Les personnes qui ne comprennent pas la différence entre _____ sont généralement confrontées à des problèmes financiers.

- a) Taxes et assurances
- b) Besoins et désirs**
- c) Achat et location
- d) Nourriture et logement

4. Un problème majeur avec l'utilisation des cartes de crédit est que les gens

- (a) Les perdent beaucoup.
- (b) Achètent des choses qu'ils ne peuvent pas se permettre.**
- (c) Doivent payer pour les utiliser.
- (d) Oublient de les utiliser.

5. Supposons que vous ayez de l'argent. Est-il est plus sûr de :

- (a) placer votre argent dans une entreprise ou un investissement
- (b) placer votre argent dans plusieurs entreprises ou investissements**
- (c) ne sait pas

6. Supposons qu'au cours des dix prochaines années, les prix des produits que vous achetez doublent. Si votre revenu double également, pourrez-vous

- (a) Achetez moins que ce que vous pouvez acheter aujourd'hui,
- (b) Les mêmes que ceux que vous pouvez acheter aujourd'hui,**
- (c) plus que ce que vous pouvez acheter aujourd'hui ?
- (d) ne sait pas

7. Supposons que vous deviez emprunter 100 €. Quel est le montant le plus bas que vous devez rembourser : 105 € ou 100 € plus trois pour cent ?

- (a) €105
- (b) 100 € plus 3 % ?**

(c) ne sait pas

8. Supposons que vous déposez de l'argent à la banque pendant deux ans et que la banque accepte d'ajouter 15 % par an à votre compte.
- (a) **la banque mettra plus d'argent sur votre compte la deuxième année que la première,**
 - (b) ajoutera la même somme d'argent les deux années ?
 - (c) créditera votre compte de moins d'argent la deuxième année que la première.
 - (d) ne sait pas
9. Supposons que vous ayez 100 € sur un compte d'épargne et que la banque ajoute 10 % par an sur ce compte. Combien d'argent auriez-vous sur le compte après cinq ans si vous ne retiriez pas d'argent ?
- (a) **plus de 150 euros**
 - (b) exactement 150 €.
 - (c) moins de 150 euros
 - (d) ne sait pas

Activité n12 - La liste des dépenses de Marie-Élise

Marie-Élise a 25 ans et vit seule dans une maison de deux chambres.

Elle gagne un salaire mensuel avec un emploi à temps plein.

Ses dépenses mensuelles typiques comprennent :

Loyer pour sa maison

Taxe communale

Gaz et électricité

Cigarettes

Vêtements de marque

Alimentation

Du carburant pour sa voiture, notamment pour les aller-retours au travail.

Cafés, bars et clubs

Épargner pour des vacances à l'étranger

Frais de découvert bancaire

1. Marie-Élise dépense trop chaque mois et elle craint que ses dettes n'augmentent considérablement.
2. Suggérez quatre changements que Marie-Élise pourrait apporter à ses dépenses essentielles pour améliorer sa situation financière.
3. Suggérez quatre changements que Marie-Élise pourrait apporter à ses dépenses non essentielles pour améliorer sa situation financière.
4. Expliquez comment l'amélioration de la situation financière de Marie-Élise serait bénéfique pour elle dans l'immédiat et pour sa planification financière à long terme.

5. Apprentissage élargi : plan de ressources

[https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Les%20ressources%20%C3%A9ducatives%20ouvertes\(REL\)%20sont,%C3%A0%20la%20fois%20et%20pour%20la%20recherche.](https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Les%20ressources%20%C3%A9ducatives%20ouvertes(REL)%20sont,%C3%A0%20la%20fois%20et%20pour%20la%20recherche.)) pour aider les parents à nourrir leur apprentissage

1 POURQUOI LES PARENTS ENTREPRENANTS ONT-ILS DES ENFANTS ENTREPRENANTS ?

I. Type de source et description

Écrivez ici :

(A) s'il s'agit d'une conférence, d'une vidéo, etc.

B) les objectifs de l'activité et les compétences visées

Il s'agit d'un document de recherche sur l'impact intergénérationnel de l'esprit d'entreprise.

II. Pourquoi cette ressource est-elle utile ?

Le cas échéant, précisez ici ce qui est nécessaire pour réaliser l'activité, sinon écrivez simplement "Aucun".

Elle est utile pour ceux qui s'intéressent davantage à la recherche derrière les parents en tant qu'éducateurs à l'entrepreneuriat.

III. Durée

Il s'agit d'une conférence d'une heure

IV. Liens Internet et références

Si possible, incluez des conseils sur la manière d'accéder à la plateforme et un lien direct vers celle-ci.

<http://ftp.iza.org/dp6740.pdf>

2 PARENTS : ÉDUCATEURS PRIMAIRES, TUTEURS, TUTEURS.

I. Type de source et description

Écrivez ici :

(A) s'il s'agit d'une conférence, d'une vidéo, etc.

B) les objectifs de l'activité et les compétences visées

Un document de recherche sur l'implication des parents dans l'apprentissage et les performances scolaires de leurs enfants

II. Pourquoi cette source est-elle utile ?

Le cas échéant, précisez ici ce qui est nécessaire pour réaliser l'activité, sinon écrivez simplement "Aucun".

Il fait le lien entre l'éducation à la maison et l'éducation à l'école, les deux environnements essentiels pour la plupart des enfants.

III. Durée

Il s'agit d'une conférence d'une heure

IV. Liens Internet et références

Si possible, incluez des conseils sur la manière d'accéder à la plateforme et un lien direct vers celle-ci.
https://www.researchgate.net/publication/343719761_PARENTS_PRIMARY_EDUCATORS_CAREGIVERS_GATEKEEPERS_SCAFFOLDERS

3. ACTIVITÉ BASÉE SUR DES CAS OU DES SCÉNARIOS

I. Type de source et description

Écrivez ici :

(A) s'il s'agit d'une conférence, d'une vidéo, etc.

B) les objectifs de l'activité et les compétences visées

Il s'agit d'un court scénario comportant quelques questions que le parent doit examiner et noter. Après une courte pause, le parent peut regarder le clip vidéo d'un journal télévisé dans lequel les problèmes sont abordés.

L'activité n'est que trop familière et il est possible d'impliquer les membres de la famille dans la discussion du scénario. Bien que l'activité provienne d'une chaîne d'information américaine, la plupart des radiodiffuseurs proposent des programmes d'information, des magazines ou des programmes destinés aux consommateurs. Il est donc possible de les utiliser plutôt que de réinventer la roue. La compétence couverte est, bien entendu, l'éducation financière et les connaissances connexes.

Les résultats d'apprentissage :

- être en mesure de prendre des décisions et de faire des choix éclairés en matière de finances personnelles
- être capable de reconnaître les problèmes ou les questions et de les aborder avec confiance

Fred veut acheter une voiture plus récente pour remplacer sa vieille voiture, qui a dix ans. Il peut vendre sa voiture à titre privé pour 2500 £. Il a vu une voiture plus récente dans un garage local qui lui plaît.

Suggérez deux choses que Fred devrait faire avant de parler au garage de l'achat de la voiture.

Suggérez quatre choses que Fred devrait faire lorsqu'il négocie afin d'obtenir le meilleur prix pour la voiture ?

(Voir la liste de contrôle sur la vidéo d'ABC News)

II. Pourquoi cette ressource est-elle utile ?

Le cas échéant, précisez ici ce qui est nécessaire pour réaliser l'activité, sinon écrivez simplement "Aucun".

Il s'agit d'une expérience réelle familière qui peut être discutée au sein de la famille.

III. Durée

Le scénario et la vidéo peuvent être traités en 15 minutes, mais si l'on en discute à la maison avec la famille, il est tout à fait possible d'élargir la discussion.

IV. Liens Internet et références

Si possible, incluez des conseils sur la manière d'accéder à la plateforme et un lien direct vers celle-ci.

Voir le lien web

Advising Fred, ABC News (<https://www.youtube.com/watch?v=UpEsmEajcJo&feature=youtu.be>) 4 minutes.

New v. Old car purchase

<https://www.youtube.com/watch?v=HaSHU7AKMjo>



ParENTrepreneurs

Module n°2

Voir les opportunités d'affaires

O2 Kit de formation sur l'éducation à l'entrepreneuriat par les parents

Chef de file : Materahub

Numéro du projet : 2019-1-NL01-KA204-060263

Avertissement : "Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient"



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

Version#	Date	Préparé par	Raison
1	08/07/2020	Materahub	Modèle pour générer le contenu du module
2	15/07/2020	Materahub	

3	03/08/2020	Materahub	
4	23/09/2020	Bantani	Deuxième projet
5	26/10/2020	Bantani	conception finale
6	3/12/2020	Bantani	Final V1
7	15/12/2020	Bantani	V2 finale
8	07/01/2021	Bantani	Révision finale du contenu et de la mise en page

Historique des versions

Auteur : Gabriella Antezza, Materahub

Table des matières

1.	Introduction	65
2.	Avantages et opportunités	66
3.	Plan du module	68
3.1	Plan des activités du module	70
3.2	Plan des activités en face-à-face	73
▪	Activité n1. Présentation du module 2 aux participants	73
▪	Activité n2. Les manières de voir	75
▪	Activité n3. Rêves d'opportunités - utiliser les croyances, les besoins, les désirs et les envies pour créer des opportunités.	78
▪	Activité n4. La mentalité de sérendipité	81
▪	Activité n5. Transformer le négatif en positif - le langage affirmatif	83
▪	Activité n6. Pensée hexagonale - utilisez des cartes d'artefacts pour jouer et structurer votre pensée et vos idées	84
▪	Activité n7. Faire plus avec moins	85
3.3	Plans pour les activités en ligne/autonomes	87
▪	Activité n8 - Les neurosciences pour les enfants	87
▪	Activité n9 - Les manières de voir - Exposition de photos	88
▪	Activité n10 : Je sais que je peux le faire - histoire	88
▪	Activité n11 : La sérendipité	89
▪	Activité n12 : Recadrer les expériences comme des opportunités	90
▪	Activité n13 : Coups positifs - langage positif pour l'apprentissage	91
▪	Activité n14 : Regardez bien autour de vous - analyse d'opportunité à 360 degrés	91
4.	Annexes	93
	Activité n1.1 Introduction au module 2	93
	Activité n1.2 - Réflexion sur les opportunités	94
	Activité n2.1 - Les illusions d'optique	95
	Activité n3.1 - Rêves et croyances	96
	Activité n3.2 - Besoins et désirs	97
	Activité n3.3 - Construire des rêves ensemble - Espoir et désir	99
	Activité n4.1 - L'esprit de sérendipité	100
	Activité n4.2 - Créer des opportunités par l'innovation	101
	Activité n5 - Transformer les négatifs en positifs	102
	Activité n6 - La pensée hexagonale	104
	Activité n7 - Faire plus avec moins	105
5.	Apprentissage global : plan des ressources	106

RESSOURCE 1	106
RESSOURCE 2	107
6. Références	108

1. Introduction

Utilisez votre imagination et vos compétences pour découvrir des opportunités de création de valeur.

Félicitations pour avoir saisi cette occasion de développer votre capacité à voir les opportunités permettant de créer de la valeur. Cette compétence est la salle des machines de l'innovation et des approches de résolution des problèmes. Il s'agit ici de l'art du possible et de ce que nous pouvons faire pour créer de la valeur avec et pour nous-mêmes et les autres. Amusez-vous bien !

L'identification des opportunités est la compétence qui donne un but aux idées. Identifier une opportunité de créer de la valeur est la première étape pour transformer les idées en valeur réelle. Reconnaître les opportunités est une façon de percevoir les choses comme des possibilités et cela commence par reconnaître, comprendre ou même inventer ce qui pourrait être possible.

L'imagination est la mère de l'apprentissage, de la créativité et de l'invention. Les enfants sont naturellement programmés pour apprendre par le jeu imaginatif, la répétition, l'empathie, l'exploration et la découverte.

Le monde change si vite ; il est volatile, incertain, complexe et ambigu. Nous devons tous inventer et créer des moyens de survivre et de prospérer. Nous devons résoudre des problèmes auxquels les gens n'ont peut-être jamais été confrontés auparavant. Le rythme du changement s'accélère. La technologie se développe si rapidement qu'il est impossible d'imaginer les services et les outils qui pourraient être inventés. Les défis de l'avenir exigent que nous cherchions tous des solutions à des problèmes sans précédent et des moyens de rendre la vie durable avec de meilleurs résultats pour tous. En développant vos compétences pour mieux reconnaître les opportunités, vous pouvez voir quelle valeur est nécessaire, où et par qui, et ce que vous pouvez faire pour aider.

L'apprentissage dans ce module développera également votre capacité à tester des idées et des opportunités ! Les idées sont l'oxygène de la créativité, de la finalité et de l'innovation, mais nous devons être en mesure de déterminer quelles idées créent de la valeur ou ont un potentiel, et quelles idées étaient simplement amusantes à l'époque.

Que nous en soyons conscients ou non, nous avons tendance la plupart du temps à réfléchir. Comment sait-on que l'on a une idée, au lieu de simplement être en train de penser ? Dans les livres d'histoires, il y a un moment "ampoule", ou nous sautons de la baignoire en criant "Eureka !". Dans la vie réelle, nous devons apprendre à identifier, évaluer et mettre en œuvre nos idées, ou non, avec raison et compréhension. Nous devons apprendre à jouer avec nos idées, à les structurer et à les tester afin de pouvoir agir efficacement sur les meilleures d'entre elles.

Grâce aux activités de ce module, vous développerez et pratiquerez la pensée critique. Lorsque nous parlons d'esprit critique, nous ne voulons pas dire que nous voulons seulement souligner les mauvais points d'une idée ou d'une proposition, comme dans "elle a critiqué ma robe parce qu'elle ne l'aimait pas". L'esprit critique consiste à utiliser une série de techniques de réflexion telles que l'analyse et l'évaluation.

L'esprit critique, qui permet d'analyser et d'évaluer nos idées et nos possibilités, nous aide à mieux nous comprendre, ainsi que nos motivations et nos objectifs, et cette compréhension débouche sur une plus grande confiance en soi. L'analyse critique et l'évaluation de nos idées nous aident à identifier les aspects les plus précieux et les plus utiles d'une idée afin de l'appliquer ou de la mettre en œuvre dans notre vie. De cette façon, nous pouvons apporter des améliorations et promouvoir de meilleurs résultats pour nous-mêmes et pour les autres.

2. Avantages et opportunités

Ce module vous aidera, vous et votre famille, à envisager les choses différemment et à penser à de nouvelles possibilités de créer de nouvelles opportunités. Chaque stratégie/jeu ou activité proposée est décrite en termes larges et généraux. Vous êtes invités et encouragés à les adapter et à les expérimenter. Invitez vos amis et votre famille à suggérer des façons d'adapter et de pratiquer des activités dans votre vie quotidienne, à la maison et dans votre communauté. Trouver des façons nouvelles et amusantes d'adapter les tâches est un bon début pour découvrir les possibilités. Vous apprendrez comment capturer, présenter, partager et tester nos idées. Nous explorerons les stratégies permettant de déterminer quelles idées sont bonnes, quelles idées ont du potentiel et quelles idées peuvent être transformées en opportunités de création de valeur pour les autres. La génération d'idées peut être très excitante et débordante de potentiel, mais les idées doivent être apprivoisées et maîtrisées pour nous être utiles. C'est le module qui vous aidera à maîtriser, saisir et présenter vos idées. En trouvant des moyens nouveaux et amusants d'évaluer vos idées, vous pouvez les affiner et les affiner. Cela vous permettra de réaliser le potentiel de vos idées pour créer de la valeur et maximiser les opportunités.

Les activités sur les "façons de voir" encouragent l'alphabétisation visuelle et fournissent des stratégies pour nous aider à remarquer et à surmonter les filtres et les angles morts du cerveau. Les filtres cérébraux et les angles morts deviennent des habitudes, qui peuvent nous empêcher de voir tout ce qu'il y a à voir. Les activités proposées donnent des exemples de façons de regarder autour de nous différemment et avec un esprit plus ouvert. Garder l'esprit ouvert, remarquer davantage et regarder les choses de manière différente demande de l'entraînement. L'ouverture d'esprit et la culture visuelle sont des habitudes qui se développent par la pratique. Les activités proposées peuvent être pratiquées seul ou avec d'autres personnes dans différents endroits. Pour soutenir et développer votre pratique, cherchez des moyens d'enregistrer ce que vous voyez au fil du temps ou dans un autre lieu. Vous pouvez consulter ce dossier pour évaluer votre développement ou pour identifier plus facilement les changements et les tendances dans le temps ou dans l'espace. Qui sait quelles informations utiles et quelles opportunités vous découvrirez !

Les activités de "rêve" indiquent un certain nombre d'approches qui peuvent être utilisées seules ou avec la famille et les amis pour créer des possibilités et des opportunités en changeant notre façon

de penser. Ce sujet illustre le pouvoir limitatif des croyances et l'importance d'être capable d'imaginer des possibilités pour aborder ou surmonter quelque chose que l'on pense parfois impossible. L'imagination est développée à travers les activités d'apprentissage où les participants sont invités à analyser leurs propres besoins en utilisant la taxonomie de Maslow. Cet apprentissage fournit une base pour développer l'empathie et l'attention aux autres en anticipant leurs besoins et en concevant et partageant des moyens d'aider. Cet apprentissage peut être approfondi lorsque nous utilisons notre compréhension des besoins que nous avons tous pour réfléchir aux moyens de créer de la valeur pour aider les autres.

La résolution de problèmes peut souvent être considérée ou perçue négativement comme un problème. Ce thème propose des activités pour vous aider à développer et à partager des techniques pour favoriser un "état d'esprit de sérendipité". Les activités vous aideront à recadrer les problèmes et les questions de manière positive afin qu'ils puissent devenir des opportunités. L'utilisation d'affirmations et d'un langage positif, orienté vers l'action, favorise également une meilleure planification et une meilleure motivation pour l'action.

Les activités "Faire plus avec moins" démontrent le potentiel de création de valeur avec très peu de ressources et des ressources ordinaires, d'une manière amusante, ludique et agréable. Ces activités développent la capacité à générer du potentiel et des opportunités à partir de presque tout, y compris les déchets. Un dicton bien connu au Royaume-Uni dit que "la lie d'un homme est le laiton d'un autre homme". Il y a un peu de magie dans l'idée de "faire du neuf avec du vieux", en regardant ce que nous jetons habituellement comme des déchets végétaux se régénérer en une nouvelle vie.

Rêvez en grand ! Créez une playlist motivante avec des chansons qui vous rendent positif et enthousiaste à l'idée de rêver d'un avenir meilleur. Écoutez-la pendant que vous apprenez !

L'activité de réflexion hexagonale, qui consiste à adopter différentes perspectives et à poser différentes questions, nous permet d'explorer, de décomposer et d'élargir réellement notre pensée. Qu'est-ce qu'une idée ? En quoi diffère-t-elle de la pensée ? Une tentative de définition d'une "idée" est plus intéressante si elle est réalisée en groupe, avec la possibilité de discuter des opinions et des expériences. L'accent est mis sur la manière dont nous pouvons jouer avec les idées pour trouver un sens, des possibilités ou des objectifs. Il est important que le jeu soit ouvert, autodirigé et exploratoire pour découvrir de nouvelles combinaisons et contradictions. L'utilisation de cartes d'artefacts hexagonales donne une forme aux idées individuelles et nous permet de les manipuler plus facilement en termes concrets. Des combinaisons et des structures intéressantes offrent l'occasion de réfléchir aux possibilités, à l'objectif, à la clarté et à la communication.

Les activités montrent comment les idées naissent, sont explorées et développées. Les activités développent une compréhension de l'innovation et de la façon dont poser les bonnes questions peut ajouter du sens à une idée afin de la tester et de l'affiner.

Une dimension essentielle de la vérification des idées est la capacité à distinguer le vrai du faux. Les activités et ressources complémentaires illustrent la différence entre les faits et les opinions et vous aideront, vous et vos enfants, à tester la crédibilité des idées et à développer des compétences en matière d'évaluation des ressources numériques. Si vous pouvez le penser et le croire, vous pouvez le réaliser !

3. Plan du module

Module n° 2	Voir les opportunités d'affaires
Type d'activité	Face-à-face - En ligne/autonome
Durée (en minutes)	• 180 minutes en face-à-face plus 180 minutes en ligne
Objectifs généraux	Ce module est conçu pour promouvoir l'apprentissage personnel des parents, l'apprentissage des parents avec leurs enfants et l'apprentissage des parents avec d'autres parents pour promouvoir l'apprentissage avec leurs enfants. Le module présente des activités, des outils et des stratégies, afin de développer des compétences dans l'utilisation de l'imagination et des compétences pour identifier les opportunités de créer de la valeur pour les autres. L'apprentissage développe une compréhension de la manière d'analyser de façon critique les idées et les questions.
Compétences traitées	• Voir les opportunités • Valoriser les idées

<i>Résultats de l'apprentissage</i>	À la fin de ce module, l'apprenant pourra : • comprendre comment notre cerveau filtre les informations en fonction de nos intérêts et de notre attention et mettre en pratique les techniques permettant de surmonter les filtres et les angles morts qui peuvent limiter notre perception des possibilités et des opportunités. • développer des approches imaginatives pour accroître notre perception de ce qui est possible • développer un état d'esprit plus positif et ouvert afin de pouvoir reconnaître plus facilement les opportunités explorer différentes approches pour recadrer une question/un problème/une amélioration comme une opportunité de valeur ajoutée. • comprendre l'effet de nos choix linguistiques et comment formuler le langage de manière plus positive pour accroître la motivation et l'imagination. • explorer des stratégies pour saisir et structurer des idées afin de créer des connexions et des combinaisons nouvelles et intéressantes • utiliser différentes questions et perspectives pour élargir la réflexion et structurer l'analyse • démontrer la valeur qui peut être créée à partir d'objets ordinaires du quotidien ou même de déchets
<i>Méthodes</i>	Les activités en face-à-face comprennent l'apprentissage collaboratif, l'apprentissage par la pratique et la réflexion. Bien que les activités soient expérimentées par les parents, l'idée est qu'ils développent et expérimentent les idées avec d'autres parents et leurs enfants afin de s'en inspirer et de les adapter pour développer davantage l'apprentissage. Les activités d'apprentissage en ligne ont pour but de prolonger et d'enrichir l'apprentissage offert par les expériences et les activités en face-à-face.
<i>Contenu</i>	- atelier d'introduction - opportunité : réflexion et définition - Les manières de voir - utiliser nos sens pour voir les choses différemment - Rêves d'opportunités - utiliser les croyances, les besoins, les désirs et les envies pour générer des opportunités. - L'esprit de sérendipité - utiliser une attitude positive pour créer et entretenir la positivité. - Transformer le négatif en positif - utiliser un langage positif pour créer de la positivité - La pensée hexagonale - utiliser des cartes pour enregistrer, jouer avec et structurer les pensées et les idées. - Faire plus avec moins - utiliser l'ordinaire/le rebut pour créer des opportunités/de la joie

3.1 PLAN DES ACTIVITÉS DU MODULE

<i>Titre de l'activité</i>	<i>Durée</i>	<i>Face-à-face ou en ligne</i>	<i>Ressources et matériel</i>
1. Présentation du module 2 aux participants Objectif : donner une introduction au module et au sujet.	10 minutes.	Face-à-face seulement	Activité 1.1 (a) Brise-glace : jeu des noms
	15 min.	Face-à-face <i>Note : Cette activité peut être adaptée en ligne</i>	Activité 1.2 Opportunité Réflexion individuelle sur l'expérience et l'aperçu des possibilités et discussion en groupe. Ressources : PPoint, post-it, stylos, une zone d'affichage/de partage, un ordinateur portable, un projecteur.
2. Les manières de voir - utiliser nos sens pour voir les choses différemment	10 minutes	Face-à-face	Activité 2.1 Les illusions d'optique Activité - Utiliser des illusions d'optique pour partager différentes perspectives

Objectif - utiliser différentes techniques pour voir les choses sous un angle nouveau, comprendre comment notre cerveau filtre les informations en fonction de nos intérêts et de notre attention, et mettre en pratique des techniques permettant de surmonter les filtres et les angles morts qui peuvent limiter notre perception des possibilités et des opportunités.			Face-à-face - Imprimez les ressources et réalisez l'activité par deux ou en petits groupes.
	10 minutes	Face-à-face	Activité 2.2 Les filtres - un défi remarquable Activité - Dessiner une pièce de monnaie de faible valeur de mémoire Outils : crayon papier sélection de pièces de faible valeur
	10 minutes	Face-à-face	Activité 2.3 Jeu de notation alphabétique Activité : chercher dans la salle d'exercice un objet commençant par chaque lettre de l'alphabet. Outils : stylo papier
3. Rêves d'opportunités - utiliser les croyances, les besoins, les désirs et les envies pour générer des opportunités. Objectif - développer l'utilisation d'approches imaginatives pour accroître notre perception de ce qui est possible.	10 minutes	Face-à-face	Activité 3.1 - Rêves et croyances - Impossible lire l'article Face-à-face - Documents à imprimer Document 3.1 Rêves et croyances
	15 minutes		Activité 3.2 Les besoins et les désirs en tant qu'opportunités Activité - analyser et revoir les besoins et les souhaits par le biais d'une auto-évaluation et d'une évaluation de groupe. Sources : Document 3.2 Besoins et désirs
	15 minutes		Activité 3.3 Construire des rêves ensemble - espoirs et désirs Activité : Discussion en groupe Sources : Document 3.3 Espoirs et désirs
4. L'esprit de sérendipité - utiliser une attitude positive pour créer de la positivité Objectif - développer un état d'esprit plus positif et ouvert pour reconnaître plus facilement les opportunités et explorer différentes approches pour repenser une question/un problème/une amélioration	10 minutes	Face-à-face	Activité 4.1 - Article sur l'esprit de sérendipité The 'serendipity mindset': how to make your own luck Life and style Face-à-face - Imprimez les ressources et réalisez l'activité par deux ou en petits groupes.
	20 minutes	Face-à-face	Activité 4.2 - Questions sur l'innovation

comme une opportunité de valeur ajoutée.			http://www.game-changer.net/2014/06/24/7-essential-innovation-questions/#.X llqdi7SUk Face-à-face - Imprimez les ressources et réalisez l'activité par deux ou en petits groupes.
5. Transformer le négatif en positif - utiliser un langage positif pour créer de la positivité Objectif - comprendre l'effet de nos choix de langage et comment nous pouvons formuler le langage de manière plus positive pour augmenter la motivation et l'imagination.	20 minutes	Face-à-face	Activité 5 - Utiliser un langage positif pour créer de la positivité parler de soi et de son attitude, écrire des affirmations pour créer un effet positif Positive Daily Affirmations: Is There Science Behind It? Face-à-face - Imprimez les ressources et réalisez l'activité par deux ou en petits groupes.
6. Pensée hexagonale - utilisez des cartes d'artefacts pour jouer et structurer votre pensée et vos idées Objectif - explorer des stratégies pour capturer et structurer des idées afin de créer des connexions et des combinaisons nouvelles et intéressantes.	20 minutes	Face-à-face	Activité 6 - La pensée hexagonale Activité - décomposer et enregistrer les aspects d'une idée pour créer de la valeur pour les autres, enregistrer les problèmes et les aspects sur des cartes hexagonales, réfléchir à de nouvelles façons de penser pour créer des opportunités avec des combinaisons intéressantes. How to Create Digital Hexagonal Thinking Templates Using 'Hexagonal Thinking' to Deepen Classroom Conversations Face-à-face - Imprimez les ressources et réalisez l'activité par deux ou en petits groupes.
7. Faire plus avec moins - utiliser l'ordinaire/le rebut pour créer des opportunités/de la joie Objectif : démontrer la valeur que l'on peut créer à partir d'objets ordinaires du quotidien, voire de déchets.	15 minutes	Face-à-face	Activité 7 Faire plus avec moins Des idées pour créer de la valeur afin de faire pousser des plantes et de s'amuser. Activité – faire du neuf avec du vieux, jouets et jeux, compostage Did You Know You Can Grow Vegetables From Scraps? Face-à-face - Imprimez et distribuez les ressources et réalisez l'activité par deux ou en petits groupes.
8. Neurosciences pour les enfants	20 minutes	En ligne/ auto-dirigé	Activité 8 - Le plaisir de l'optique Neuroscience for Kids - Vision Exp.

9. Voir plus et voir différemment - exposition de photos	45 minutes	En ligne/ auto-dirigé	Activité 9 - La photographie prépositionnelle padlet pour appareil photo numérique
10. Je sais que je peux le faire - histoire	30 minutes	En ligne/ auto-dirigé	Activité 10 : Histoire Ce texte a été adapté du texte original intitulé The Little Engine That Could de Watty Piper.
11. Serendipité	10 minutes	En ligne/ auto-dirigé	Activité 11 : La sérendipité Everyday Serendipity Paul Hannam TEDxUniversityofBrighton
12. Reformuler les expériences en opportunités	20 minutes	En ligne/ auto-dirigé	Activité 12 : Repenser les expériences comme des opportunités 10 ways to reframe problems... rather, challenges
13. Traits positifs - langage positif pour l'apprentissage	25 minutes	En ligne/ auto-dirigé	Activité 13 : Un langage positif pour l'apprentissage Post-it, stylos, internet Affirmations
14. Regarder autour de soi - analyse des opportunités à 360 degrés	30 minutes	En ligne/ auto-dirigé	Activité 14 : Analyse d'opportunité à 360 degrés fiche de la pensée critique

3.2 PLANIFIER LES ACTIVITÉS PERSONNELLES

■ Activité n1. Présentation du module 2 aux participants

Activité n1.1 : Brise-glace

I. Type d'activité et description

(A)OBJECTIF : Le brise-glace est une courte activité qui vise à mettre les participants à l'aise avec les autres participants et le(s) formateur(s).

(B)TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité pratique de groupe

(D) DURÉE : 10 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Document en 4. Annexes - Activité n1.1 - Tableau 1 - Introduction au Module 2

III. Instructions

Accueillir le groupe. Demandez aux participants de s'asseoir sur leur chaise ou de se tenir debout en cercle. En cercle, tout le groupe se présente et présente ce qu'il aime, à tour de rôle, comme suit : Je m'appelle Jane et j'aime le chocolat.

Le participant suivant répète l'introduction précédente et la sienne : Elle s'appelle Jane et elle aime le chocolat. Je m'appelle Alex et j'aime nager.

Le participant suivant poursuit la contribution du participant précédent : Elle s'appelle Jane et elle aime le chocolat. Il s'appelle Alex et il aime nager. Je m'appelle Theo et j'aime les films d'horreur.

Et le groupe continue ainsi jusqu'à ce que tout le monde ait participé. À la fin de l'activité, chacun connaît le nom de l'autre et sait quelque chose sur l'autre.

Nous encourageons le formateur à participer également à l'activité.

IV. Références

Comment adapter les brise-glace à différents groupes.

[Présentez les membres de votre groupe avec des idées pour briser la glace.](#)

V. Alternatives

25 activités brise-glace : <https://www.signupgenius.com/groups/group-icebreakers.cfm>

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Les participants peuvent apprendre à se connaître et se sentir à l'aise pour parler de leur vie personnelle et professionnelle avec les autres membres du groupe.

Activité n1.2 : Réflexion sur les opportunités

I. Type d'activité et description

- (A) OBJECTIF : Réfléchir à la compréhension et aux expériences personnelles de l'opportunité ; les participants sont plus à l'aise avec les autres participants et le(s) formateur(s).
- (B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face
- (C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité pratique de groupe
- (D) DURÉE : 15 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Stylos
- Le document se trouve en 4. Annexes - Activité n1.2 - Tableau 1 "Réflexion sur l'opportunité".
- Tableau de conférence et stylos

III. Instructions

Demandez aux participants de répondre aux trois premières questions par eux-mêmes.

Créez une définition pour l'ensemble du groupe

Comparez-la à la définition du dictionnaire (définition du dictionnaire : un moment ou un ensemble de circonstances qui permet de faire quelque chose).

Donnez la définition sur le tableau de conférence en grand texte.

IV. Références

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Les participants peuvent réfléchir aux questions permettant d'identifier les opportunités personnelles et de créer une définition commune des opportunités.

■ Activité n2. Les manières de voir



ACTIVITÉ n2.1 Illusions d'optique

I. Type d'activité et description

- (A) OBJECTIF : Comprendre comment nous voyons les choses de différentes manières.
- (B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité face-à-face
- (C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité pratique de groupe
- (D) DURÉE : 10 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Document à trouver en 4. Annexes - Activité n2.1 - Tableau 1 - Illusions d'optique

III. Instructions

Distribuez le document 2.1.

Demandez aux participants ce qu'ils voient dans chacune des images et comparez leurs résultats avec un partenaire ou un petit groupe.

Script : *Le cerveau est un outil très puissant, mais il a des défauts très intéressants. Parfois, on peut regarder quelque chose en face et ne pas le voir.*

IV. Références

[How Do Optical Illusions Work?](#)

___ V. Alternatives www.optics4kids.org

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Les participants peuvent utiliser différentes techniques pour voir les choses sous un angle nouveau.

ACTIVITÉ 2.2 : Un défi de taille

I. Type d'activité et description

- (A)OBJECTIF : Comprendre comment notre cerveau filtre les informations en fonction de nos intérêts et de notre attention.
- (B)TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face
- (C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité pratique de groupe
- (D)DURÉE : 10 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires Crayons, papier, sélection de pièces de monnaie de faible valeur

III. Instructions

Distribuez des crayons et du papier et demandez aux participants de dessiner de mémoire les deux faces d'une pièce de faible valeur. Une fois les croquis terminés, demandez aux participants de comparer les résultats avec un partenaire. Distribuez des pièces de faible valeur pour comparaison. Demandez aux participants ce qui les a surpris dans leurs résultats. Utilisez l'explication dans le script ci-dessous.

Script : Nos sens perçoivent le monde qui nous entoure comme une symphonie florissante et vibrante d'odeurs, d'images, de sons et de sensations. Pour nous aider à traiter ces informations, à leur donner un sens et à éviter de nous laisser submerger, notre cerveau filtre ce qui nous semble utile, ce qui nous intéresse ou ce qui correspond à ce que nous croyons. Pensez à un moment où vous avez décidé de visiter un certain endroit ou d'acheter une certaine voiture et où vous commencez soudainement à remarquer des choses en rapport avec cette idée ou ce sujet. Les personnes qui vivent à proximité de routes, d'aéroports ou de voies ferrées très fréquentées remarqueront qu'au bout d'un certain temps, elles ne perçoivent plus ces bruits par rapport à leur première impression de perturbation.

De nombreux algorithmes de réseaux sociaux ont des fonctions de filtrage similaires, nous montrant plus de publicités, de mèmes et d'articles en fonction de ce sur quoi nous passons le plus de temps. Si nous regardons beaucoup de photos de chats, l'algorithme nous montrera plus de photos de chats. Testez vos filtres - la prochaine fois que vous vous promenez, comptez combien de camionnettes blanches il y a. En général, nous les filtrons et ne les remarquons pas parce qu'il y a beaucoup de camionnettes blanches partout. Lorsque nous sommes jeunes, nous avons tendance à ignorer la beauté fraîche de notre visage au profit d'une obsession pour la petite tache rouge qui, selon nous, nous enlaidit.

Nous sommes très doués pour ne pas prêter attention aux choses dont nous ne pensons pas avoir besoin ou auxquelles nous accordons une grande valeur. Vous pouvez également essayer cette activité avec un objet familier - téléphone portable, télévision, bureau de PC, tableau de bord de voiture. Si vous réalisez cette activité en famille, faites-en un jeu où vous attribuez des points pour chaque caractéristique de l'objet qui y figure.

IV. Références

[Why We Stop Noticing the World Around Us](#)

V. Alternatives

Vous pouvez essayer l'activité avec n'importe quel objet connu - téléphone portable/bureau/clés de voiture.

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Les participants peuvent mettre en pratique des techniques permettant de surmonter les filtres et les angles morts qui peuvent limiter leur perception des possibilités et des opportunités.

ACTIVITÉ n2.3 : Jeu de reconnaissance de l'alphabet

I. Type d'activité et description

(A)OBJECTIF : Comprendre comment nous voyons différentes choses et ces choses de différentes manières.

(B)TYPE D'ACTIVITÉ : Activité F2f

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité pratique de groupe

(DURÉE : 10 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- stylo et papier

III. Instructions

Demandez aux participants d'écrire l'alphabet sur une feuille de papier. Demandez-leur de trouver par deux dans la salle d'exercice un objet qui commence par chaque lettre. Le couple qui trouve le plus rapidement possible un élément commençant par chaque lettre de l'alphabet est le gagnant.

Script : Créez et jouez à ce jeu avec vos amis ou votre famille pour désigner un objet dans la pièce pour chaque lettre initiale de l'alphabet. Fixez une limite de temps pour faire durer la tension. Il est peu probable que vous puissiez désigner des objets spécifiques pour chaque lettre et le jeu devient alors une occasion de réfléchir aux sentiments, aux valeurs et aux relations dans la pièce pour relever le défi. Utilisez ces activités avec vos amis et votre famille pour pratiquer et démontrer comment nous pouvons voir plus que ce qui est habituellement programmé. Lorsque nous sommes capables de voir davantage et de voir les choses de manières différentes et plus nombreuses, nous sommes mieux à même de voir les opportunités.

À l'issue de ce module, vous serez plus conscient de la fonction de filtrage de votre cerveau et vous saurez comment remarquer vos filtres personnels au travail. Jouez avec ce matériel d'apprentissage avec votre famille et vos amis. Collectionnez les illusions d'optique et les choses qui vous surprennent comme nouvelles et fraîches. Continuez à chercher des moyens d'ouvrir votre esprit à de nouvelles façons de voir, ou de voir des choses familières d'une manière nouvelle, avec des yeux neufs. Continuez à essayer de nouvelles perspectives.

IV. Références

<https://psmag.com/social-justice/did-you-see-the-gorilla>

V. Alternatives

Ce jeu peut être développé et joué n'importe où. Essayez-le dans différents endroits, ou à l'oral, où les participants suggèrent à tour de rôle quelque chose pour chaque lettre.

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Les participants peuvent pratiquer des techniques pour surmonter les filtres et les angles morts qui peuvent limiter leur sens des possibilités et des opportunités et comprendre l'importance pour leur enfant d'utiliser son imagination.

■ **Activité n3. Rêves d'opportunités - utiliser les croyances, les besoins, les désirs et les envies pour générer des opportunités.**

ACTIVITÉ n3.1 : Rêves et croyances - l'impossible possible

I. Type d'activité et description

- (A)OBJECTIF : Partager des exemples de situations dans lesquelles les croyances ont limité et créé des opportunités.
- (B)TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face
- (C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité pratique de groupe
- (D)DURÉE : 10 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Annexes - Activité n3.1 - Tableau 1 - Rêves et croyances

III. Instructions

Distribuez le document 3.1. Partagez l'histoire avec les participants. Demandez aux participants de partager avec le groupe des exemples de moments où ils ne croyaient pas qu'une chose était possible et où ils ont quand même réussi à la réaliser. Demandez aux participants d'indiquer un facteur qui les a aidés à y parvenir.

IV. Références

Martin Luther King's I have a dream speech [Martin Luther King Jr I have a dream...](#)

Le mile de quatre minutes de Roger Bannister

[Archive: Watch Sir Roger Bannister run world's first sub-four minute mile](#)

[The Legend of Cliff Young: The 61 Year Old Farmer Who Won the World's Toughest Race](#)

V. Alternatives

Discutez avec les participants d'exemples d'innovations pour explorer et mettre en évidence la relation entre les idées de possible et d'impossible.

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Les participants peuvent utiliser des approches imaginatives pour augmenter la perception de ce qui est possible et comprendre qu'il est important que leur enfant utilise son imagination.

Les participants peuvent obtenir des idées sur la manière d'aider leur enfant à être imaginatif quand ils aident les autres.

Les participants comprennent qu'il est important pour leur enfant d'être capable de reconnaître les besoins et les défis dans son environnement et d'utiliser son imagination pour trouver des idées pour les résoudre, et d'encourager leur enfant à reconnaître les besoins et les défis dans son environnement qu'ils peuvent les aider à résoudre.

ACTIVITÉ n3.2 : Les besoins et les désirs comme opportunités

I. Type d'activité et description

(A)OBJECTIF : Analyser et utiliser le modèle de la hiérarchie des besoins de Maslow comme cadre d'analyse des besoins et des désirs personnels et des moyens de les satisfaire, puis examiner comment les besoins des autres peuvent être satisfaits individuellement et en groupe.

(B)TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité pratique de groupe

(D)DURÉE : 15 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Annexes - Activité n3.2 - Tableau 1 - Besoins et désirs

III. Instructions

Distribuez le document 3.2 aux participants.

Demandez-leur de remplir individuellement le tableau 1 du polycopié pour donner des exemples concrets de ce qu'ils font pour répondre à leurs besoins dans la première colonne et de ce qu'ils pourraient faire pour répondre plus efficacement à leurs besoins. Il est bon que les participants partagent leurs boîtes remplies avec les autres membres du groupe afin d'échanger des idées pour améliorer la satisfaction de leurs propres besoins. Le fait de partager des exemples et des idées entre nous permet également de voir très clairement comment les gens travaillent tous pour répondre aux mêmes besoins.

Comment puis-je aider d'autres personnes à répondre à leurs besoins ?

Utilisez le tableau 2 pour discuter en groupe de ce que les participants peuvent faire en tant qu'individus pour aider à répondre aux besoins des autres et de ce qu'ils peuvent faire en tant que famille ou groupe. Remplissez le modèle dans le cadre d'une discussion sur ce qu'ils peuvent faire pour aider à répondre aux besoins des autres. Ils peuvent remplir le modèle seul ou en discutant avec le groupe. Il est intéressant de partager des idées. Créez des opportunités pour qu'ils puissent partager leurs idées avec d'autres. Évaluez la faisabilité des idées. Quelles idées peuvent être transformées en une activité réelle ? Quelles sont les idées que les gens aimeraient mettre en œuvre ? Quels sont les avantages et les défis des différentes idées ?

Animez une réflexion de groupe pour discuter et répondre aux questions suivantes :

Quelque chose m'a surpris dans cette activité ?

Est-ce que j'y ai inclus quelque chose qui n'est pas un besoin mais un souhait ?

-Lorsque vous travaillez avec d'autres personnes, avez-vous été surpris par les différences et les similitudes entre vos réponses ?

IV. Références

[Maslow's Hierarchy of Needs](#)

[Economics for Kids: Needs and Wants](#)

[Economics for Kids: Goods and Services](#)

[Happiness is helping others](#)

V. Alternatives

Vous pouvez personnaliser cette activité en choisissant un seul ou un petit nombre de "besoins" à prendre en compte ou un aspect d'un besoin, par exemple la nourriture ou l'amitié.

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Les participants comprennent l'importance pour leur enfant d'utiliser son imagination pour aider les autres.

Les participants peuvent obtenir des idées sur la manière d'aider leur enfant à être ingénieux et à aider les autres.

Les participants comprennent qu'il est important que leur enfant soit capable de reconnaître les besoins et les défis de son environnement et d'utiliser son imagination pour trouver des idées pour les résoudre.

Les participants encouragent leur enfant à identifier les besoins et les défis dans son environnement afin qu'il puisse aider à résoudre les problèmes.

ACTIVITÉ n3.3 : Construction de rêves en collaboration - espoirs et aspirations

I. Type d'activité et description

(A)OBJECTIF : Développer l'utilisation d'approches imaginatives pour accroître la perception de ce qui est possible et reconnaître la richesse et la diversité ajoutées par une contribution conjointe.

(B)TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité pratique de groupe

(D)DURÉE : 15 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Document à trouver dans 4. Annexes - Activité n3.3 - Tableau 1 - Travailler ensemble pour construire des rêves

III. Instructions

Distribuez le document 3.3. Répartissez les participants en groupes de 4 ou en un groupe entier (selon la taille du groupe).

Concluez l'activité par une discussion de groupe, en invitant les participants à répondre aux questions suivantes : Qu'est-ce que j'ai aimé ? Qu'est-ce que je n'ai pas aimé ? Qu'ai-je appris ? Qu'est-ce qui est précieux dans cette expérience ? Quels autres scénarios puis-je/ pouvons-nous rêver d'améliorer ?

En faisant le tour du cercle, chaque participant doit ajouter un détail au rêve pour construire une image ou une vision partagée d'un endroit meilleur. Continuez à inviter des détails autour du cercle jusqu'à ce que les participants aient développé une image complète et détaillée de leur idéal. S'ils sont dans un grand groupe, limitez le nombre de contributions que chaque personne peut faire.

Utilisez les questions ci-dessous pour structurer la réflexion et la discussion :

Qu'est-ce qui m'a plu ?

Qu'est-ce que je n'ai pas aimé ?

Qu'ai-je appris ?

Qu'est-ce qui est précieux dans cette expérience ?

Quels autres scénarios puis-je/pouvons-nous rêver ?

IV. Références

[Tori Press \(@revelatori\) - Photos et vidéos Instagram](#)

[11 Reasons Why You Should Dream Big](#)

V. Alternatives

Pour développer davantage cette activité, vous pouvez inviter les participants à représenter leur monde/ville/pays/île déserte idéale sur une photo ou un montage photo, comme un rappel de l'activité et un aide-mémoire pour la fixation d'objectifs futurs.

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Les participants peuvent montrer comment, et développer comment, ils peuvent utiliser les croyances, l'imagination et l'analyse des besoins pour imaginer des possibilités d'aide pour eux-mêmes et pour les autres.

■ Activité n4. La mentalité de sérendipité

Activité n4.1 L'esprit de sérendipité

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : Développer un esprit plus positif et ouvert afin de repérer plus facilement les opportunités.

Explorer différentes approches pour repenser une question/un problème/une amélioration comme une opportunité d'ajouter de la valeur.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Face-à-face

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité pratique ponctuelle

(D) DURÉE : 10 min.

Matériaux/ressources

- Annexes - Activité n4.1 - Tableau 1 - Article "Serendipity Mindset".

1. Instructions

Lisez l'article au groupe et demandez-leur de noter 5 leçons importantes de l'article - qu'ont-ils appris sur l'esprit de sérendipité ?

IV. Références

[The 'serendipity mindset': how to make your own luck | Life and style](#)

V. Alternatives

Demandez aux participants de réaliser un aide-mémoire ou un poster avec 5 messages clés de l'article à accrocher chez eux.

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Les participants peuvent explorer et pratiquer comment utiliser les croyances, l'imagination et l'analyse des besoins pour générer des idées et créer des opportunités, et identifier 5 façons de développer un état d'esprit de sérendipité.

Activité n4.2 Créer des opportunités par l'innovation

I. Type d'activité et description

- (A)OBJECTIF : Utiliser les questions d'innovation pour repenser une question/un problème/une amélioration comme une opportunité d'ajouter de la valeur.
- (B)TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face
- (C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité pratique de groupe
- (D) DURÉE : 20 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Le document complété se trouve en 4.

III. Instructions

Distribuez le document 4.2. Demandez aux participants de revenir sur les idées qu'ils ont eues pour aider les autres dans le document 3.2. Demandez aux participants de travailler en petits groupes ou en duos pour analyser et développer leurs idées à l'aide des questions d'innovation du document 4.2.

IV. Références

<http://www.game-changer.net/2014/06/24/7-essential-innovation-questions/#.X ISFdj7SUK>

[Bill O'Connor on the Autodesk Innovation Genome – Harvest Summit](#)

V. Alternatives

Les participants peuvent utiliser les questions pour analyser et approfondir une idée ou pour effectuer des recherches supplémentaires sur le sujet.

[Inspiring Serendipity in the Classroom](#)

[The Serendipity Mindset : the art and science of creating good fortune | Événement en ligne de la LSE](#) (London School of Economics)

Christian Busch révèle les secrets du pouvoir caché qui régit l'univers : la sérendipité.

[#LSESerendipityMindset](#)

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Les participants peuvent explorer différentes approches pour repenser un problème/une question/une amélioration comme une opportunité d'ajouter de la valeur et pour nourrir et maintenir un état d'esprit de sérendipité. Les participants peuvent réfléchir et identifier des moyens de créer de la valeur et de résoudre des problèmes de manière alternative. Les participants et leur enfant peuvent aider les autres en identifiant les besoins des autres et en essayant de résoudre leurs problèmes.

■ **Activité n5. Transformer le négatif en positif - le langage affirmatif**

I. Type d'activité et description

- (A)OBJECTIF : Comprendre l'effet de nos choix linguistiques et savoir comment formuler le discours de manière plus positive pour renforcer la motivation et l'imagination.
- (B)TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face
- (C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité pratique de groupe
- (D) DURÉE : 20 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Document à trouver en 4. Annexes - Activité n5 - Tableau 1 "Passer du négatif au positif".

III. Instructions

Distribuez le polycopié 5.1Script : Le **dialogue avec soi-même et l'attitude** "Nous sommes ce que nous pensons. Avec nos pensées, nous créons notre monde." Bouddha

Ce que nous nous disons, et la manière dont nous le disons, a une grande influence sur notre confiance en nous et notre attitude. Considérez un instant que votre attitude et votre perception du monde sont comme une échelle, une échelle attitudinale. Nos attitudes et nos perceptions peuvent créer un filtre cérébral qui affecte notre capacité à reconnaître les opportunités et à en tirer le meilleur parti.

D'un côté de l'échelle se trouve une attitude positive et de l'autre une attitude négative. Imaginez que tout ce que vous vous dites est une unité de poids. Chaque fois que vous dites quelque chose de positif ou de négatif, une unité de poids est ajoutée à ce côté de la balance. Avec le temps, vous verrez que ce que nous nous disons à nous-mêmes crée notre attitude. Votre discours personnel est-il principalement positif ou négatif ? Si oui, à quoi ressemblerait votre échelle ?

En posant des mots sur une idée, elle devient réalité. Nous pouvons littéralement nous parler à nous-mêmes pour gagner en confiance et en compétence en utilisant un langage plus positif. Un langage plus positif conduit à une attitude plus positive et à des croyances plus positives. Vous voyez où ça mène ? Des attitudes et des croyances plus positives créent des possibilités et des opportunités.

Une fois que les participants ont rédigé leurs affirmations, invitez-les à les échanger en petits groupes pour obtenir des idées et des commentaires.

IV. Références

Positive Daily Affirmations: Is There Science Behind It?

V. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer emporter chez eux)

Les participants se sont exercés à utiliser un langage positif et constructif pour imaginer et identifier des moyens de créer de la valeur et de résoudre les problèmes de manière alternative. En utilisant ce langage positif et en donnant aux problèmes et aux questions une tournure positive, ils peuvent, avec leur(s) enfant(s), aider les autres en reconnaissant leurs besoins et en essayant de les aider à résoudre leurs problèmes.

■ **Activité n6. Pensée hexagonale - utilisez des cartes d'artefacts pour jouer et structurer votre pensée et vos idées**

I. Type d'activité et description

- (A)** OBJECTIF : Explorer des stratégies pour capturer et structurer des idées afin de créer des connexions et des combinaisons nouvelles et intéressantes.
- (B)** TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face
- (C)** TYPE D'ACTIVITÉ : Activité pratique de groupe
- (D)** DURÉE : 20 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Document à trouver en 4. Annexes - Activité n6 - Tableau 1 - Cartes à idées hexagonales
- Cartes hexagonales vierges
- Des marqueurs fins (ou des cartes pré-imprimées avec vos propres idées pour un sujet) : [How to Create Digital Hexagonal Thinking Templates](#)

III. Instructions

Utilisez les cartes à jouer hexagonales vierges fournies pour créer un jeu qui décompose un sujet/thème/activité ou projet en ses parties/éléments constitutifs et inscrivez les éléments sur les cartes. Vous pouvez également donner un thème ou une idée générale et demander aux élèves d'en identifier les parties/éléments constitutifs. Les élèves travaillent en binômes/petits groupes pour expérimenter avec les cartes et créer différentes formes et combinaisons de parties afin d'identifier les nouvelles possibilités qu'offrent ces différentes manières de structurer les cartes/idées.

Demandez aux binômes/petits groupes de préparer 2 formes/structures pour illustrer leur idée de valeur et 2 observations sur l'apprentissage qui résulte du processus ?

Commencez par exposer les objectifs de l'activité aux participants.

Script : *Sortez votre grande idée qui était précédemment rangée. Vos conversations vont maintenant consister à montrer comment et pourquoi vous pensez que les différentes idées et options s'accordent. Chacun verra les choses différemment et c'est bien ainsi. Continuez à parler jusqu'à ce que vous trouviez les connexions qui collent.*

Faites savoir aux participants que chaque hexagone peut être relié à un maximum de six autres et qu'ils doivent continuer à le réorganiser jusqu'à ce qu'ils aient l'impression d'avoir créé le réseau le plus solide d'idées interconnectées.

En petits groupes, se mettre d'accord sur l'idée choisie dans l'activité précédente.

Remue-méninges individuelle sur les considérations relatives à l'idée et partage en petits groupes. Notez les considérations ou les aspects de l'idée et utilisez les cartes hexagonales pour établir des liens.

Une fois que les participants ont terminé leurs discussions et terminé leurs grilles, ils peuvent commencer à utiliser les flèches de connexion pour marquer les intersections entre les idées principales. Demandez-leur d'expliquer leur réflexion par rapport à ces intersections dans une présentation en petit groupe ou désignez un porte-parole du groupe pour donner son avis.

Au terme de leur projet, demandez aux participants de donner une brève explication décrivant leur contribution et la manière dont leurs atouts uniques - brainstorming, ajout de graphiques, animation de discussions, par exemple - ont permis de développer l'activité et de la mener à bien.

IV. Références

<https://www.edutopia.org/article/using-hexagonal-thinking-deepen-classroom-conversations?fbclid=IwAR2MKXjzhaLkDCW1A9IdPp42rY1leyGHOPfuKpsrrUk5x85exAUDCsKGL0w>

[The winner's guide to playing with ideas](#)

[Using 'Hexagonal Thinking' to Deepen Classroom Conversations](#)

[Free Hexagonal Thinking Digital Toolkit](#)

V. Alternatives

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Les participants peuvent explorer des stratégies pour capturer et structurer des idées afin de créer des connexions et des combinaisons nouvelles et intéressantes.

■ **Activité n7. Faire plus avec moins**

I. Type d'activité et description

- (A) OBJECTIF : démontrer la valeur qui peut être créée à partir d'objets ordinaires du quotidien, voire de déchets.
- (B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité F2f
- (C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité pratique de groupe
- (D) DURÉE : 10 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Document à trouver en 4. Annexes - Activité n7 - Tableau 1
- Vidéo YouTube

III. Instructions

Script : Les activités suivantes sont des moyens très puissants d'apprendre à créer de la valeur et des opportunités pour nous-mêmes et pour les autres. Aider les autres ne doit pas être coûteux. Nous pouvons créer des opportunités en utilisant notre imagination, notre créativité et ce que nous trouvons autour de nous.

Cultiver des légumes à partir de restes Regardez la vidéo pour voir comment les participants peuvent utiliser les déchets alimentaires pour créer de nouvelles vies et opportunités et créer de la nourriture gratuite ! Regardez la vidéo seul ou en groupe et utilisez les déchets alimentaires que les participants ont à leur disposition - essayez ! [Saviez-vous que vous pouvez faire pousser des légumes avec des restes ?](#)

Jouets dans la nature : Dans un cadre personnel, fournissez une boîte d'objets de l'environnement quotidien, des graines, des pierres, des feuilles, des rouleaux de coton, des tubes de papier toilette, des briques de lait, etc. et mettez au défi les binômes/petits groupes de les utiliser pour fabriquer un jouet ou un jeu.

[25 DIY Toys from Nature](#)

Revoyez l'activité en discutant en groupe des questions ci-dessous.

Quelles sont les idées qui vous plaisent le plus ?

Quelles activités pourriez-vous essayer dans votre quartier ?

Quelles ressources sont à votre disposition gratuitement et facilement ?

IV. Références

[Did You Know You Can Grow Vegetables From Scraps?](#)

[25 DIY Toys from Nature](#)

[Composting For Kids - teach them the circle of life](#)

<https://urbangardenersrepublic.com/composting-for-kids-activities>

[Parenting support](#)

[38 after school club ideas](#)

[36 Upcycled Kids Crafts & Activities to Make!](#)

V. Alternatives

Jouets et bricolage dans la nature : lors de vos promenades autour de votre maison ou dans le quartier, prenez le temps de collecter des objets de l'environnement local, tels que des feuilles, des cailloux, des glands, des bouchons de bouteille. Ces objets peuvent être transformés en jouets et en jeux.

Regardez des photos d'artisanat avec ce type d'objets : quelles idées préférez-vous ? Quelles activités pourriez-vous essayer dans votre propre quartier ? Quelles ressources sont à votre disposition gratuitement et facilement ?



Le compostage est une excellente activité pour démontrer que les choses que nous jetons ou négligeons habituellement peuvent créer de nouvelles opportunités.

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Les participants peuvent trouver des idées pour créer de la valeur pour faire pousser des plantes et s'amuser et jouer.

3.3 PLANS POUR LES ACTIVITÉS EN LIGNE/AUTONOMES

■ Activité n8 - Les neurosciences pour les enfants

- **OBJECTIF** : Cette activité permet aux participants d'étudier différentes illusions d'optique, les angles morts et les confusions du cerveau. L'activité d'analyse est puissante car nous pouvons observer les changements de pensée et les gens voient les mêmes choses différemment. C'est une façon très riche d'explorer notre façon de voir et de penser.
- **TYPE D'ACTIVITÉ** : Il s'agit d'une activité autodirigée.
- **DURÉE** : 20 minutes (15 minutes de répétition, 5 minutes de réflexion collective)

I. Matériaux/ressources

- **Page web en ligne** [Neuroscience for Kids - Vision Exp.](#)

II. Instructions

Visitez le site "Neuroscience for Kids" de l'université de Washington. Regardez les illusions d'optique. Choisissez-en 4 et montrez-les à votre/vos enfant(s)/amis. Notez leurs réactions.

III. Évaluation

Examinez et discutez les questions suivantes :

Qu'ont-ils vu au début ?

Qu'est-ce qui a changé lorsque ils ont regardé plus attentivement ?

Que s'est-il passé ? Qu'ont-ils ressenti ?

Qu'avez-vous remarqué au sujet de la réaction ?

IV. Références

[Neuroscience for Kids - Vision Exp.](#)

■ **Activité n9 - Les manières de voir - Exposition de photos**

- **OBJECTIF** : Dans cette activité, les participants explorent comment ils peuvent utiliser les prépositions pour regarder et voir les choses de manière intéressante et inhabituelle. L'activité d'analyse est puissante car elle nous permet de voir d'une manière nouvelle les choses ordinaires qui nous entourent tous les jours. Il nous montre tout ce qui peut nous échapper et tout ce qui est à notre portée si nous le regardons d'un point de vue différent. C'est une façon très riche d'explorer notre façon de voir et de penser.
- **TYPE D'ACTIVITÉ** : Il s'agit d'une activité autodirigée.
- **DURÉE** : 45 minutes (30 minutes de prise de vue et de présentation, 15 minutes de réflexion collective)

I. Matériel/ressources

- **page web en ligne**

II. Instructions

Fabriquez un cadre photo (200x150mm) ou utilisez un appareil photo numérique et promenez-vous dans votre maison ou dans le quartier lors d'une promenade pour prendre une photo du point de vue de chacune des prépositions suivantes :

En haut, en bas, au-dessus, en dessous, autour, à travers, à côté de, derrière, entre, au-delà

III. Évaluation

Créez un diaporama ou une exposition de vos photos à partager avec votre famille et/ou vos amis pour faire connaître vos nouvelles perspectives. Faites-en un jeu : vos amis et votre famille peuvent-ils reconnaître les lieux sous les angles nouveaux et intéressants que vous leur présentez ?

■ **Activité n10 : Je sais que je peux le faire - histoire**

- **OBJECTIFS** : Cette activité permettra aux participants de développer davantage leur capacité à utiliser un langage positif pour construire des scénarios positifs afin de créer des opportunités.
- **TYPE D'ACTIVITÉ** : C'est une activité autodirigée et une activité individuelle,
- **DURÉE** : 30 minutes (20 minutes d'activité autonome, 10 minutes de retour collectif/discussion sur la plateforme)

I. Matériel/ressources

Questions incitatives

[Ce texte a été adapté du texte original intitulé The Little Engine That Could par Watty Piper.](#)

II. Instructions

Lisez "L'histoire du petit moteur".

Comme Martin Luther King, Roger Bannister et Cliff Young, nous avons tous connu des moments dans notre vie où nous avons cru que quelque chose était impossible ou que nous ne pouvions pas l'accomplir. Il est très puissant de penser à ces moments où nous avons appris et maîtrisé une nouvelle compétence ou réalisé quelque chose que nous ne croyions pas possible. Pensez à la fois où vous avez appris quelque chose, par exemple faire du vélo, conduire une voiture, apprendre à nager. Ou pensez à un moment où vous avez réalisé quelque chose que vous n'étiez pas sûr d'être possible.

Pourquoi avez-vous voulu apprendre/atteindre cette compétence ? Qu'est-ce que vous n'avez pas pu faire/manqué parce que vous ne pouviez pas atteindre la compétence ?

En quoi la vie serait-elle différente avec cette compétence/réussite ?

Qu'est-ce qui a été difficile au début de l'apprentissage de cette compétence ? Quels défis avez-vous rencontrés ?

Qu'avez-vous fait pour surmonter ces difficultés ?

Quand avez-vous remarqué que vous faisiez des progrès ? Comment vous êtes-vous senti ?

À quoi ressemble la vie maintenant que vous pouvez/avez atteint cet objectif ? En quoi la vie est-elle meilleure ?

Comment vous sentez-vous ?

En utilisant ces questions comme point de départ, racontez une histoire à un enfant/ami sur vos expériences.

III. Évaluation

Discutez avec votre enfant/ami/partenaire des autres défis ou réalisations que vous pourriez raconter de cette manière. Pensez à des réalisations ou à des défis que vous n'avez pas encore surmontés. Rédigez l'histoire du point de vue que vous avez complété. Le fait de suivre les étapes vous aidera à imaginer la réalisation comme une réalité.

■ Activité n11 : La sérendipité

- **OBJECTIF** : Cette activité permet aux participants d'identifier les facteurs clés de succès pour développer un esprit de sérendipité. Il aide les participants à développer et à

mettre en pratique des stratégies et des techniques pour observer de manière plus positive

- **TYPE D'ACTIVITÉ** : C'est une activité autodirigée et une activité individuelle,
- **DURÉE** : 10 minutes (10 minutes de visionnage de la vidéo, 5 minutes de réflexion/discussion sur la plateforme)

I. Matériel/ressources

[Everyday Serendipity | Paul Hannam | TEDxUniversityofBrighton](#)

Everyday Serendipity | Paul Hannam | TEDxUniversityofBrighton - Paul parlera de l'appréciation des expériences fortuites qui illuminent nos vies.

II. Instructions

Regardez la vidéo. Découvrez les actions que nous pouvons entreprendre pour développer un état d'esprit de sérendipité afin de repérer davantage d'opportunités autour de nous.

Notez vos observations et transformez-les en conseils ou en techniques.

III. Évaluation

Essayez d'appliquer ces conseils dans votre vie quotidienne. Fixez-vous un objectif après quelques semaines pour voir quels conseils vous avez mis en pratique.

Réfléchissez à ces questions : Quelque chose a changé ? Quoi ? De quelle manière ?

■ **Activité n12 : Recadrer les expériences comme des opportunités**

- **OBJECTIF** : Cette activité permettra aux participants d'améliorer leurs compétences en matière d'utilisation d'un langage positif et d'approches structurées pour recadrer les problèmes ou les défis de manière positive et constructive.
- **TYPE D'ACTIVITÉ** : C'est une activité autodirigée et une activité individuelle,
- **DURÉE** : 20 minutes (15 minutes d'activité autonome, 5 minutes de réflexion collective)

I. Matériel/ressources

[10 ways to reframe problems... rather, challenges](#)

II. Instructions

Lire l'article. Notez dix messages clés de l'article. Travaillez avec un partenaire/un enfant/un membre de la famille pour identifier un problème que vous avez tous les deux/tous. Utilisez les dix conseils pour recadrer le problème.

III. Évaluation

Qu'avez-vous remarqué ? Qu'avez-vous appris ?

■ Activité n13 : Traits positifs - langage positif pour l'apprentissage

- **OBJECTIF** : Cette activité permettra aux participants de formuler un discours positif pour renforcer l'estime de soi et la confiance des enfants, des pairs, de la famille et des amis.
- **TYPE D'ACTIVITÉ** : il s'agit d'une activité en ligne autodirigée et d'une activité collective,
- **DURÉE** : 25 minutes (10 minutes d'activité autonome, 10 minutes de retour/discussion collective sur la plateforme, 5 minutes de réflexion collective)

I. Matériel/ressources

Post-it, stylos, internet

[Affirmations](#)

II. Instructions

Regardez la vidéo. Téléchargez un modèle sur le site web et 1. choisissez une affirmation ou une série d'affirmations à utiliser avec votre classe (voir les modèles en ligne sur le site web pour des exemples).

[pièce jointe 1.psf](#)

Apprenez à vos enfants, à votre famille et à vos pairs à quoi ressemblent les affirmations et comment les utiliser correctement.

Convenez de lignes directrices pour savoir quand et comment partager les affirmations et les afficher dans un espace partagé. Déterminez le comportement souhaité qui mérite une affirmation. En petit groupe, revoyez ce qui a été appris dans l'exercice Rédiger des affirmations positives. Chaque participant doit écrire une affirmation sur une note pour chacun des autres membres du groupe. Les membres du groupe partagent leurs affirmations entre eux. Chaque participant dispose d'un ensemble d'affirmations, validées par un collègue, pour commencer sa propre collection d'affirmations personnelles. Prenez le temps de reconnaître une qualité ou une compétence. Dites à haute voix ce que vous admirez exactement.

III. Évaluation

Qu'avez-vous ressenti en recevant des affirmations de la part d'autres personnes ?

Où et comment pouvez-vous utiliser les affirmations pour soutenir d'autres personnes ?

Quel effet pensez-vous qu'elle aura ? Recherchez les occasions de vous entraîner quotidiennement. Ciblez les personnes qui ont besoin d'un coup de pouce.

Pratiquez et réviser après un mois. Qu'est-ce qui a changé ?

■ Activité n14 : Regarder autour de soi - analyse d'opportunité à 360 degrés

- **OBJECTIFS** : Cette activité permettra aux participants de réfléchir à une question ou à une opportunité dans le cadre d'un tour de table. L'utilisation des questions de

l'antisèche permettra aux participants d'examiner tous les aspects d'une question ou d'une idée.

- **TYPE D'ACTIVITÉ** : Il s'agit d'une activité autodirigée et d'une activité individuelle,
- **DURÉE** : 30 minutes (25 minutes d'activité autonome, 10 minutes de retour collectif/discussion sur la plateforme)

I. Matériel/ressources

[fiche de pensée critique](#)

II. Instructions

Choisissez une idée, un défi ou une opportunité auxquels vous avez réfléchi au cours de votre apprentissage dans ce module. Répondez aux questions de l'antisèche pour faire une analyse complète de l'idée.

III. Évaluation

Que vous a apporté cette approche ? Qu'avez-vous appris ? Dans quelles circonstances cette antisèche vous sera-t-elle utile ?

4. Annexes

ACTIVITÉ N1.1 INTRODUCTION AU MODULE 2

Tableau 1 - Utilisez votre imagination et vos compétences pour identifier les opportunités de création de valeur

Félicitations pour avoir saisi cette occasion de développer votre capacité à voir les opportunités de créer de la valeur. Cette compétence est la salle des machines de l'innovation et des approches de résolution des problèmes. Il s'agit ici de l'art du possible et de ce que nous pouvons faire pour créer de la valeur avec et pour nous-mêmes et les autres. Amusez-vous bien !

L'identification des opportunités est la compétence qui donne un but aux idées. Identifier une opportunité de créer de la valeur est la première étape pour transformer les idées en valeur réelle. Reconnaître les opportunités est une façon de percevoir les choses comme des possibilités et cela commence par reconnaître, comprendre ou même inventer ce qui pourrait être possible.

L'imagination est la mère de l'apprentissage, de la créativité et de l'invention. Les enfants sont naturellement programmés pour apprendre par le jeu imaginatif, la répétition, l'empathie, l'exploration et la découverte.

Le monde change si vite ; il est volatile, incertain, complexe et ambigu. Nous devons tous inventer et créer des moyens de survivre et de prospérer. Nous devons résoudre des problèmes auxquels les gens n'ont peut-être jamais été confrontés auparavant. Le rythme du changement s'accélère. La technologie se développe si rapidement qu'il est impossible d'imaginer les services et les outils qui pourraient être inventés. Les défis de l'avenir exigent que nous cherchions tous des solutions à des problèmes sans précédent et des moyens de rendre la vie durable avec de meilleurs résultats pour tous. En développant vos compétences pour mieux reconnaître les opportunités, vous pouvez voir quelle valeur est nécessaire, où et par qui, et ce que vous pouvez faire pour aider.

L'apprentissage dans ce module développera également votre capacité à tester des idées et des opportunités ! Les idées sont l'oxygène de la créativité, de la finalité et de l'innovation, mais nous devons être en mesure de déterminer quelles idées créent de la valeur ou ont un potentiel et quelles idées étaient simplement amusantes à l'époque.

Que nous en soyons conscients ou non, nous avons tendance la plupart du temps à réfléchir. Comment sait-on que l'on a une idée, au lieu de simplement être en train de penser ? Dans les livres d'histoires, il y a un moment "ampoule" ou nous sautons de la baignoire en criant "Eureka !". Dans la vie réelle, nous devons apprendre à identifier, évaluer et mettre en œuvre nos idées, ou non, avec raison et compréhension. Nous devons apprendre à jouer avec nos idées, à les structurer et à les tester afin de pouvoir agir efficacement sur les meilleures d'entre elles.

Grâce aux activités de ce module, vous développerez et pratiquerez la pensée critique. Lorsque nous parlons d'esprit critique, nous ne voulons pas dire que nous voulons seulement souligner les mauvais points d'une idée ou d'une proposition, comme dans "elle a critiqué ma robe parce qu'elle ne l'aimait

pas". L'esprit critique consiste à utiliser une série de techniques de réflexion telles que l'analyse et l'évaluation.

L'esprit critique, qui permet d'analyser et d'évaluer nos idées et nos possibilités, nous aide à mieux nous comprendre, ainsi que nos motivations et nos objectifs, et cette compréhension débouche sur une plus grande confiance en soi. L'analyse critique et l'évaluation de nos idées nous aident à identifier les aspects les plus précieux et les plus utiles d'une idée afin de l'appliquer ou de la mettre en œuvre dans notre vie. De cette façon, nous pouvons apporter des améliorations et promouvoir de meilleurs résultats pour nous-mêmes et pour les autres.

ACTIVITÉ N1.2 - RÉFLEXION SUR LES OPPORTUNITÉS

Tableau 1

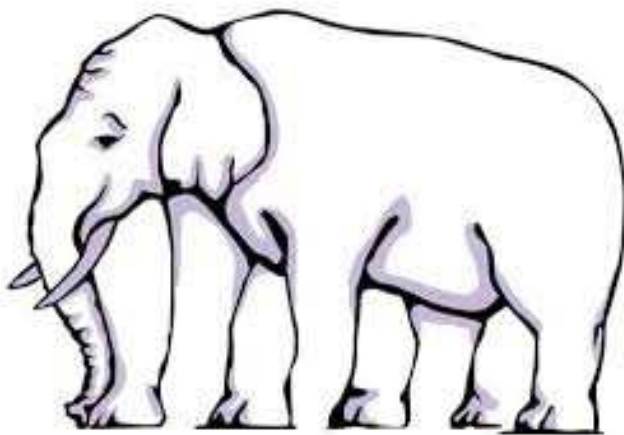
Quelles opportunités avez-vous eues dans votre vie ?
Quelles sont les opportunités que vous aimeriez avoir dans votre vie ?
Quelles opportunités pourriez-vous créer par vous-même ?
Qu'est-ce qu'une opportunité ?

ACTIVITE N2.1 - LES ILLUSIONS D'OPTIQUE

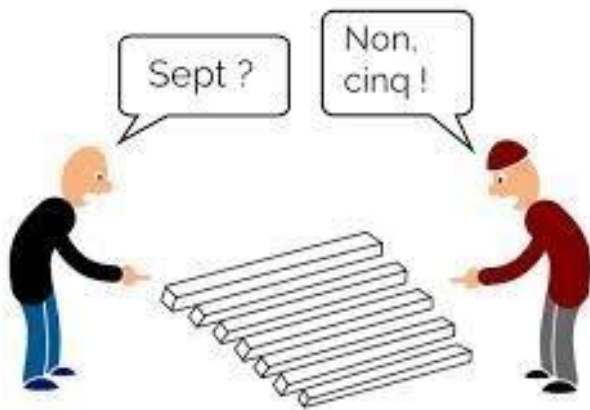
Tableau 1



Jeune femme/vieille femme ?



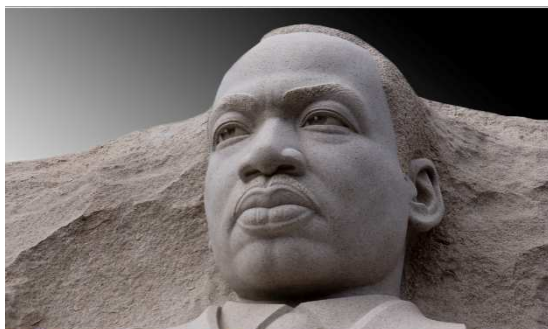
Combien de pattes a l'éléphant ?



Combien de planches ?

ACTIVITE N3.1 - RÊVES ET CROYANCES

Tableau 1



This Photo by Unknown Author is licensed under CC BY

Le puissant discours "I have a dream" a confirmé la croyance de Martin Luther King en la possibilité d'une plus grande égalité pour les Noirs aux États-Unis. Sa conviction a inspiré d'autres Afro-Américains et des personnes du monde entier à croire également à la possibilité d'une plus grande égalité et d'une plus grande compassion entre les races.



Ce que nous choisissons de croire est très puissant. Nos croyances déterminent ce que nous croyons possible. En 1954, Roger Bannister, du Royaume-Uni, a couru un mile en 3:59,4 minutes. C'est le premier mile de quatre minutes enregistré. Avant cette preuve, les gens ne croyaient pas qu'il était possible de courir un mile en moins de quatre minutes. Une fois que Bannister a établi que c'était possible, de nombreuses personnes ont commencé à courir un mile en quatre minutes ou moins.

Cliff Young était un berger australien de 61 ans lorsqu'il a remporté une course de 544 miles entre Sydney et Melbourne. Lorsque Cliff a pris le départ de la course dans sa salopette et ses bottes de travail, sans dentier, les autres concurrents étaient stupéfaits et certains ont même ri. Le premier jour, Cliff a fait une course lente et traînante, derrière les autres concurrents. Lorsque les autres participants se sont arrêtés pour aller se coucher, Cliff a continué à courir. Il a continué à courir pendant cinq jours sans s'arrêter pour dormir, a pris la tête de la course dès la première nuit et a gagné toute la course avec une avance de dix heures. Il était très résistant et en bonne forme physique pour avoir chassé des animaux à pied, dans une immense ferme et il n'avait pas réalisé que l'on était censé s'arrêter pour dormir. A partir de là...

Rêver nous permet de regarder au-delà de la réalité présente et de voir ce qui pourrait être. Et les possibilités peuvent devenir des opportunités. Le rêve peut façonner nos espoirs et nos désirs, et les espoirs et les désirs commencent par les besoins et les désirs.

ACTIVITÉ N3.2 - BESOINS ET DÉSIRS

Tableau 1

Il est important de pouvoir faire la distinction entre les besoins et les envies. Les besoins et les désirs créent des possibilités. Il est important que nous soyons capables de fixer des priorités, car c'est la satisfaction des besoins qui nous maintient en vie. Il est important que nous puissions faire la différence entre ce que nous devons avoir pour vivre et ce qu'il serait agréable d'avoir.

La hiérarchie des besoins de Maslow est une théorie de la psychologie du développement qui décrit cinq étapes associées à la motivation. Maslow affirme que pour que la motivation se manifeste au stade suivant, chaque stade antérieur de l'individu doit être satisfait.



Besoin de	Que fais-je pour répondre à mes besoins ? Comment mes besoins sont-ils satisfaits ?	Où/qu'est-ce que je pourrais faire différemment/plus/mieux ?
Réalisation de soi Désir de devenir le meilleur que l'on puisse être		

Estime Respect, estime de soi, statut, reconnaissance, pouvoir, liberté.		
Amour et solidarité Amitié, intimité, famille, sentiment d'appartenance		
Besoins en matière de sécurité Sécurité personnelle, emploi, ressources, santé, propriété		
Besoins physiologiques Air, eau, nourriture, abri, sommeil, vêtements, reproduction		

Tableau 2 Comment puis-je/pouvons- nous aider ?

Besoin de	Que pourrais-je faire de mon côté pour aider les autres ?	Que pouvons-nous faire ensemble pour aider les autres ?
Réalisation de soi Désir de devenir le meilleur que l'on puisse être		
Estime Respect, estime de soi, statut, reconnaissance, pouvoir, liberté.		
Amour et solidarité Amitié, intimité, famille, sentiment d'appartenance		
Besoins en matière de sécurité		

Sécurité personnelle, emploi, ressources, santé, propriété		
Besoins physiologiques Air, eau, nourriture, abri, sommeil, vêtements, Propagation		

ACTIVITÉ N3.3 - CONSTRUIRE DES RÊVES ENSEMBLE - ESPOIRS ET SOUHAITS

Tableau 1

En groupe, asseyez-vous en cercle et choisissez l'un des scénarios de rêve ci-dessous :

Si notre famille/groupe avait le pouvoir/un royaume, que ferions-nous pour améliorer le monde ?

Si nous pouvions concevoir la ville ou le pays idéal, à quoi ressemblerait-il ?

Nous avons atterri sur une île déserte et devons construire une communauté à partir de rien.
Comment voulons-nous qu'elle soit ?

Ma/notre fête parfaite - Qui ? Où se trouve-t-elle ? Quand se passe-t-elle ? De la musique ?
Nourriture ? Robe ?

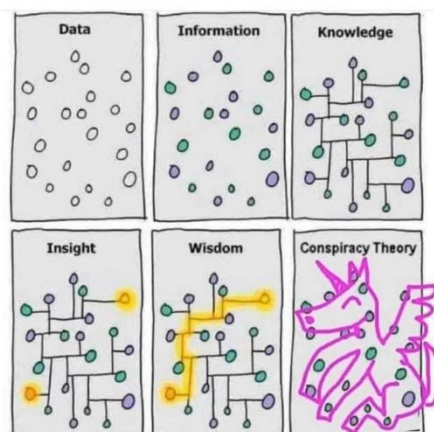
En faisant le tour du cercle, chaque participant doit ajouter un détail au rêve pour construire une image ou une vision partagée d'un endroit meilleur. Continuez à inviter des détails de la part des personnes du cercle jusqu'à ce que vous ayez développé une image complète et détaillée de votre idéal. Si vous êtes avec un grand groupe, limitez le nombre de contributions qu'une personne peut faire.

ACTIVITÉ N4.1 - L'ESPRIT DE SÉRENDIPITÉ

Tableau 1

"Cultiver la sérendipité, c'est avant tout regarder le monde avec des yeux ouverts et voir des opportunités que les autres ne voient pas. Il ne s'agit pas seulement d'être au bon endroit au bon moment et que quelque chose nous arrive (chance aveugle), mais plutôt d'un processus dans lequel nous pouvons être activement impliqués."

Caricature : Théorie du complot ou créativité ?



Avec une mentalité de sérendipité, nous pouvons voir le monde comme une opportunité de "mettre les points sur les i et les barres sur les t" de manière nouvelle pour créer des opportunités.

ACTIVITÉ N4.2 - CRÉER DES OPPORTUNITÉS PAR L'INNOVATION

Tableau 1

Le projet Autodesk Innovation Genome a cherché à quantifier les approches de la résolution de problèmes qui ont conduit aux 1000 plus grandes innovations de tous les temps. À partir de ces données, ils ont identifié sept questions que les innovateurs célèbres posaient systématiquement et auxquelles ils répondaient pour générer des idées susceptibles de déboucher sur de nouvelles innovations. Ces sept questions sur l'innovation vous aident à voir les problèmes comme des occasions d'innover. Pensez à vos idées pour répondre aux besoins des autres que vous avez précédemment parqués. Utilisez les sept questions sur l'innovation pour identifier les façons dont vous pouvez ajouter/créer de la valeur et détailler vos idées.

REGARDER	Que pouvons-nous regarder d'une nouvelle manière ou d'une nouvelle perspective ?
UTILISER	Que pouvons-nous utiliser d'une manière nouvelle ou pour la première fois ?

BOUGER	Que pouvons-nous déplacer, changer de position dans le temps ou l'espace ?
INTERCONNECTER	Que pouvons-nous relier d'une manière différente ou pour la première fois ?
ALTÉRER	Que pourrions-nous changer en termes de conception et de performance ?
FAIRE	Que pourrions-nous faire, créer quelque chose de vraiment nouveau ?
IMAGINER	Que pouvons-nous imaginer pour créer une expérience formidable pour quelqu'un ?

ACTIVITÉ N5 - TRANSFORMER LES NÉGATIFS EN POSITIFS

Tableau 1

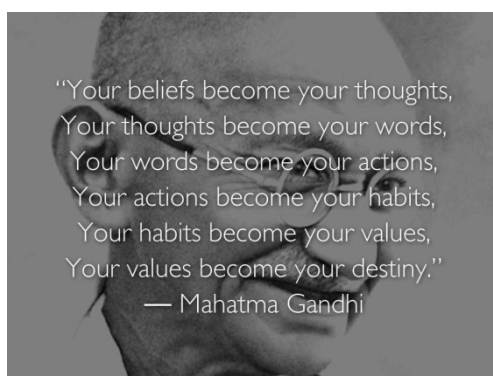
Dressez une liste de vos croyances négatives les plus tenaces.
Énumérez 3 exemples de choses négatives que vous croyez à votre sujet dans la colonne " Moi - " et 3 autres choses négatives que vous croyez au sujet du monde dans la colonne " Monde - ".

Identifiez les mots négatifs que vous avez utilisés et marquez-les.
Quel est le contraire de ce mot ? Par exemple : incompetent - capable, effrayé - courageux.
Réécrivez vos croyances négatives et remplacez les mots négatifs par le mot opposé positif.

Je suis nerveuse, mais je suis courageuse.
Je suis laide, mais je suis belle.



Moi -	Moi +	Monde -	Monde +



Quelques conseils

Commencez par les mots "Je suis". Ce sont les deux mots les plus puissants et les plus affirmatifs de la langue.

Utilisez le présent de l'indicatif.

Dites-le en termes positifs. Affirmez ce que vous voulez, pas ce que vous ne voulez pas.

Soyez bref.

Soyez précis.

Incluez un mot d'action.

Incluez au moins un mot d'émotion ou de sentiment dynamique.

Faites des affirmations pour vous-même, pas pour les autres.

Rédigez 2 ou 3 affirmations pour améliorer votre discours sur vous-même. Lorsque vous devez faire face à une situation ou un problème difficile, repensez-le en utilisant des mots positifs et les conseils ci-dessus pour décrire la réalité que vous souhaitez. Par exemple, vous pouvez remplacer "Je suis tellement désorganisé et toujours en retard" par "Je suis organisé et j'arrive toujours à l'heure".

Vous pouvez utiliser la phrase positive utilisée dans l'affirmation pour fixer et planifier vos objectifs.
Donnez à votre vie un tour positif !

ACTIVITÉ N6 - LA PENSÉE HEXAGONALE

Tableau 1

- La pensée hexagonale est une façon originale de dynamiser les discussions en classe.
- Cette activité vous aidera à vous mettre dans une "zone de pensée critique".
- Jouer avec les tuiles hexagonales vous aide à réfléchir de manière critique, à établir de nouveaux liens, à débattre et à fournir des preuves pour étayer votre raisonnement, fournissant ainsi un "tremplin pour une discussion totalement créative".

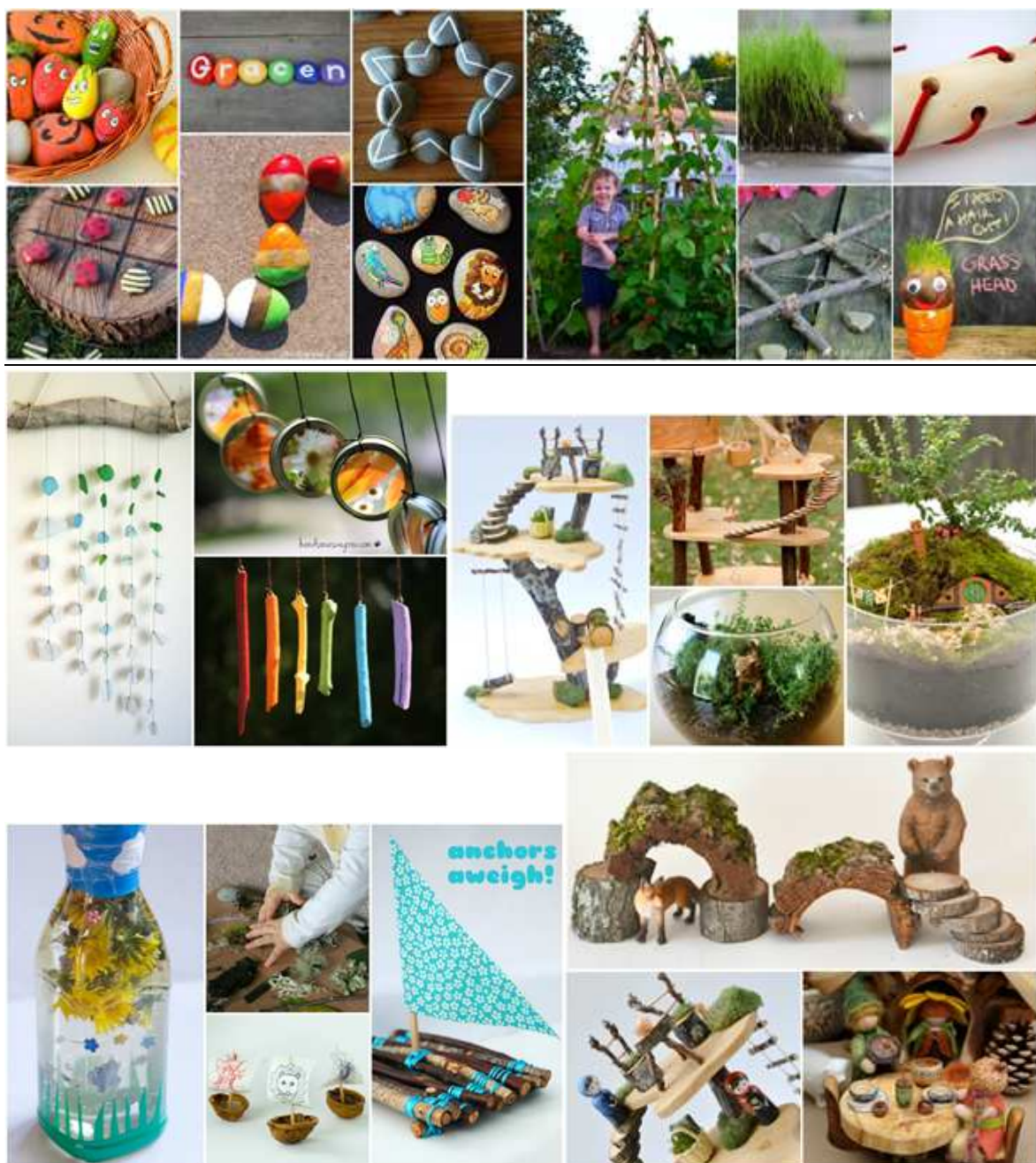
Instructions

- En petits groupes, révisitez votre idée pour créer de la valeur pour les autres.
- Choisissez une idée sur laquelle vous allez travailler en groupe.
- En utilisant les tuiles hexagonales, écrivez différentes idées ou aspects de votre idée pour créer de la valeur pour les autres, en réfléchissant à quoi, qui, où et quand.
- Jouez à relier vos tuiles de manière intéressante afin de planifier votre idée.
- Soyez prêt à partager et à expliquer vos réflexions avec les autres petits groupes.

ACTIVITÉ N7 - FAIRE PLUS AVEC MOINS

Tableau 1

Quelles sont les idées qui vous plaisent le plus ? Quelles activités pourriez-vous essayer dans votre quartier ? Quelles sont les ressources qui sont librement et facilement disponibles pour vous ?



5. Apprentissage élargi : plan de ressources

RESSOURCE 1

I. Type de ressource et description

Université de Leeds, Centre pour l'entrepreneuriat et les études commerciales : Opportunité de vision

Type - Étude de cas en ligne avec vidéos et prise de décision

II. Pourquoi cette ressource est-elle utile ?

La page web apprend à reconnaître les opportunités grâce à une étude de cas sur l'importance de la vision et des opportunités lors de la création d'une entreprise. Les étudiants doivent regarder un certain nombre de vidéos et répondre à des questions sur ce que le jeune entrepreneur doit faire.

III. Durée

20 minutes.

Liens Internet et références

[Activité 1 : Vision et opportunités](#)

RESSOURCE 2

I. Type et description de la ressource

Barclays Life Skills : Voir les opportunités

Type - Cahier d'exercices en ligne

Résultats de l'apprentissage

Identifier les problèmes à différentes échelles et ce qui est nécessaire pour les résoudre

- Démontrer une capacité à résoudre des problèmes dans une série de contextes.
- Expliquer la différence entre résoudre des problèmes et repérer des opportunités
- Travailler avec d'autres personnes pour résoudre un problème et/ou repérer une opportunité

I. Pourquoi cette ressource est-elle utile ?

Il s'agit d'une unité d'apprentissage autonome/distincte complète avec des plans de session et des ressources copiables.

II. Durée

2 heures

III. Liens Internet et références

[Solving problems and spotting opportunities](#)

6. Références

7. [Opportunity Spotting: Are you seeing differently?](#)
8. [How To Get Better at Spotting Opportunities](#)
9. [1 Spotting opportunities](#)
10. [10 Ways to Spot an Opportunity | Inc.com](#)
11. [What is opportunity recognition](#)
12. [REPORT: 5 Steps to integrating SDGs and Creating Value](#)

ParENTrepreneurs

Module n° 3

Faire preuve d'esprit d'entreprise dans la vie quotidienne pour favoriser la pensée créative

**O2 Kit de formation sur l'éducation à
l'entrepreneuriat par les parents**

Chef de file : Materahub

Avertissement : "Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."



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

Version#	Date	Préparé par	Raison
1	08/07/2020	Materahub	Modèle pour générer le contenu du module
2	15/07/2020	Materahub	première ébauche du contenu du module
3	03/08/2020	Materahub	le contenu du module a été ajouté
4	06/12/2020	Materahub	révision
5	30/12/2020	Materahub	contenu et mise en page dernière révision

Historique des versions

Auteur : Gabriella Antezza, Materahub

Table des matières

1. Introduction	112
2. Avantages et opportunités	114
3. Plan du module	117
3.1. Plan des activités du module	119
3.2 Plan des activités en face-à-face	124
■ ACTIVITÉ n1 : Présentation du module 3 aux participants	124
■ ACTIVITÉ n2 : Une approche parentale pour "sortir des sentiers battus".	127
■ ACTIVITÉ n3 : Les avantages du brainstorming pour promouvoir la pensée créative	129
■ ACTIVITÉ n4 : Approche parentale de la planification et de la gestion	132
3.3. PLANS POUR LES ACTIVITES EN LIGNE/AUTONOMES	135
■ Activité n.5 : Aperçu de la compétence "planification et gestion" (vidéo de motivation/explication)	135
■ Activité n6 : Créez votre propre calendrier	136
■ ACTIVITÉ n7 : Apprendre en expérimentant grâce à la "création-réutilisation".	138
■ ACTIVITÉ n8 : Apprentissage collaboratif, "je fais, nous faisons, vous faites".	139
■ Activité n9 : Test des connaissances des parents sur le thème "Sortir des sentiers battus".	140
4. Annexes (Ressources de l'activité)	143
○ Activité n1.2 - Introduction au module 3	143
○ Activité n1.3 - Le puzzle à 9 points	146
○ Activité n2.2 - Le test de Torrance	147
○ Activité n3.2 - Brainstorming	148
○ Activité n4.2 - Planifier un événement familial	149
○ Activité 8 - "Je fais, nous faisons, vous faites".	155
○ Activité 9 - Quiz sur les deux compétences	156
5. Apprentissage élargi : plan des ressources	158
○ Ressource 1	158
○ Ressource 2	158
○ Ressource 3	158
○ Ressource 4	159
6. Références	160

1. Introduction

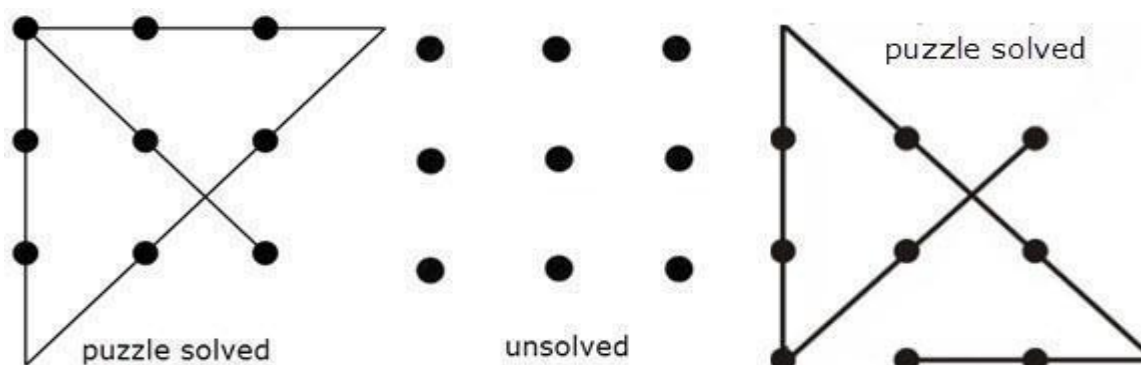
Dans ce module, les parents apprennent des stratégies de pensée créative et critique en développant et en entraînant des compétences efficaces pour aborder les questions, les problèmes et les défis de la vie quotidienne sous un angle nouveau, d'une manière que l'on appelle "penser hors des sentiers battus". Être créatif et capable de sortir des sentiers battus est généralement considéré comme une capacité innée, un talent que l'on a ou que l'on n'a pas (N.B. la créativité est également abordée dans le module 5).

Cependant, comme l'ont montré plusieurs chercheurs, la pensée créative et la pensée critique peuvent être considérées comme des compétences que chacun peut développer et améliorer grâce à diverses techniques et pratiques et qui peuvent devenir des clés essentielles pour réussir dans nos vies. Il est tout à fait possible de développer des aptitudes à "sortir des sentiers battus". Tout le monde a le potentiel pour le faire et les parents peuvent jouer un rôle fondamental dans la formation de cette compétence chez leurs enfants.

Mais, que signifie réellement "sortir des sentiers battus" ?

Sortir des sentiers battus, c'est la capacité de penser différemment. Cela signifie avoir la capacité de regarder quelque chose sous différents angles et de penser que l'on peut faire quelque chose de nouveau en évitant les solutions les plus évidentes et orthodoxes. Mais pour cela, il faut aborder les choses sous des angles différents en rassemblant des informations et des idées d'une manière nouvelle et innovante.

L'origine de la métaphore "sortir des sentiers battus" vient du quiz "Les 9 points" : lorsque vous dessinez 9 points régulièrement espacés de 3 x 3 comme dans l'image ci-dessous, vous devez les relier par 4 lignes sans jamais lever le stylo du papier. Ce quiz a été inventé entre les années 1970 et 1980 lorsque des groupes de conseil en gestion ont commencé à utiliser une énigme particulière appelée "l'énigme à neuf points", tirée d'un livre de Sam Lloyd paru en 1914 et intitulé *Cyclopaedia of Puzzles*. Pour trouver une solution, vous devez littéralement "sortir" du diagramme carré (boîte) représenté par les points disposés en 3x3 :



Cette boîte est le symbole de la pensée conventionnelle. Sortir de ce périmètre, c'est regarder la réalité d'une manière non conventionnelle. Depuis l'enfance, nous sommes tous encouragés à sortir des sentiers battus, mais nous ne comprenons guère ce que cela signifie. Le puzzle à neuf points est une puissante métaphore visuelle qui nous aide à comprendre le

concept et à changer notre façon de voir les choses. Si vous développez, améliorez et pratiquez les compétences de "réflexion hors des sentiers battus", vous deviendrez un véritable "penseur créatif" et... :

1. un bon communicateur
2. une personne ouverte d'esprit
3. un résolveur de problèmes
4. un penseur flexible et analytique
5. un bon planificateur



<https://inkbotdesign.com/creative-thinking/>

Il est essentiel d'apprendre à nos enfants à sortir des sentiers battus afin qu'ils deviennent plus dynamiques et flexibles, capables de résoudre des problèmes et de s'adapter aux changements numériques, sociaux et culturels rapides qui se produisent tout autour de nous.

La pensée créative et la pensée critique sont des éléments clés de l'enseignement de l'entrepreneuriat car elles permettent le développement de processus intéressants et favorisent un état d'esprit véritablement entrepreneurial, comme la réflexion sur la manière d'améliorer une expérience, un produit ou un service. L'éducation à l'esprit d'entreprise va au-delà de la création d'une entreprise et donne aux enfants la vision nécessaire pour saisir et transformer des opportunités de toutes sortes. Il s'agit de rendre les enfants plus aptes à anticiper et à réagir aux changements sociétaux.

C'est une chose de développer ce processus cognitif analytique et innovant, mais il est tout aussi important de développer la capacité de transformer ces idées en actions organisées. C'est à ce moment-là que la capacité à planifier et à gérer devient importante, ce que nous aborderons dans la deuxième partie de notre module.

Lorsque nous parlons de planification et de gestion, nous entendons la capacité à fixer des objectifs et des priorités, à organiser les ressources pour l'avenir et à répartir les

responsabilités de manière appropriée et efficace. Cela signifie être capable de planifier et de réaliser différents types d'activités, d'optimiser les coûts et les revenus, de gérer efficacement les ressources allouées, de respecter les engagements et les délais et d'évaluer l'efficacité du travail effectué.

- "La planification est généralement interprétée comme un processus d'élaboration d'une stratégie visant à atteindre les objectifs [] souhaités, à résoudre les problèmes et à faciliter l'action" (Mitchell 2002, 6).
- " La gestion fait référence au contrôle et à la planification des détails " (Bauer 1998). Grâce à une utilisation judicieuse des ressources disponibles, des décisions réelles sont prises et des actions sont menées pour atteindre les objectifs " (Storey 1960).

La planification et la gestion en tant que compétence peuvent être décomposées en différentes lignes d'apprentissage - celles-ci peuvent être incluses dans les programmes scolaires afin de garantir que les jeunes développent différents aspects de la compétence :

- Fixer des objectifs
- Planification et organisation
- Élaboration de plans durables
- Fixer des priorités
- Suivi de leurs progrès
- Être flexible et s'adapter aux changements

Les compétences en matière de planification et de gestion sont très importantes pour les enfants. À l'école, l'organisation est essentielle pour garder le contrôle des tâches, des projets et des programmes d'études. Par conséquent, l'idée d'organisation peut sembler lourde pour de nombreux enfants. Bien entendu, personne ne naît avec des compétences en matière de gestion, de planification et d'organisation, car celles-ci font partie d'un ensemble de compétences évolutives qui se développent progressivement, à mesure que les enfants grandissent.

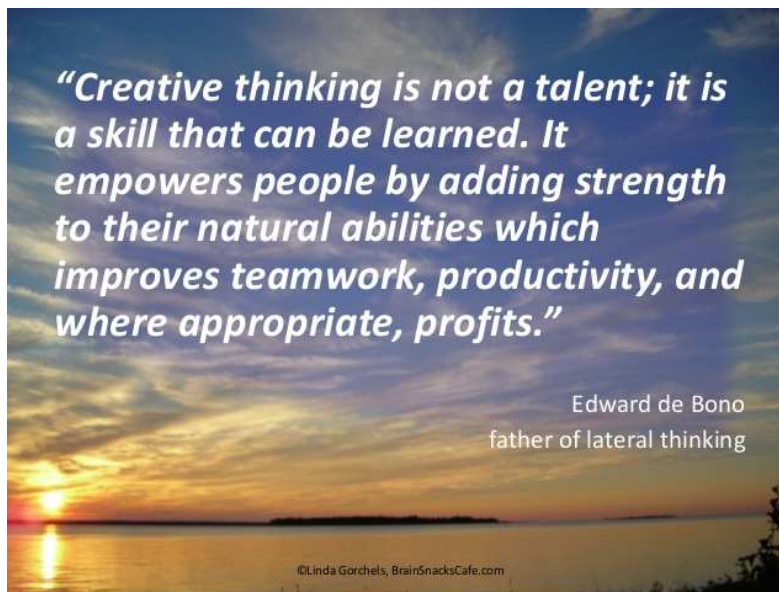
C'est pourquoi il peut être utile d'apprendre aux enfants à s'organiser, en commençant par les loisirs et les activités extrascolaires. Apprendre à organiser ce qu'ils aiment peut les aider à prendre de bonnes habitudes, qu'ils pourront ensuite appliquer à l'école, au travail et à la vie en général. L'adulte peut appliquer des stratégies et des outils pour permettre à l'enfant de développer et d'affiner ces compétences, l'aidant ainsi à gérer efficacement sa vie quotidienne.

2. Avantages et opportunités

Ce module présente les pratiques et les connaissances des approches parentales modernes de la pensée créative en tant que compétences essentielles pour favoriser un esprit d'entreprise chez les enfants, en fonction des besoins de notre monde en évolution rapide, qui exige un changement majeur dans la façon dont nous élevons nos enfants pour leur réussite future.

En suivant ce module, les parents développeront leurs compétences dans les domaines suivants du cadre de la parentalité entrepreneuriale :

- Sortir des sentiers battus



La pensée créative peut être considérée comme une compétence indispensable dans la vie au XXI^e siècle, elle joue donc un rôle très important et aide dans tous les domaines de la vie de votre enfant. (Sefton-Green 1999). Dans nos économies et nos sociétés complexes, des compétences transversales telles que la pensée créative sont essentielles non seulement pour changer l'état d'esprit des jeunes, mais aussi pour fournir les compétences, les connaissances et les attitudes qui sont fondamentales pour le développement d'une culture entrepreneuriale en Europe.

Mais aussi, la pensée créative assure :

- La capacité d'affronter le monde sans se juger, comme le font les enfants qui ne se soucient pas de ce que les gens pensent d'eux.
- la conscience de soi comme l'utilisation de nos propres pensées, sentiments et croyances lorsque nous prenons le temps et l'énergie de développer nos propres idées, de comprendre, de faire confiance et de respecter notre moi intérieur, et ainsi de mieux nous exprimer.
- plus de confiance dans nos idées alors que nous commençons à contribuer au groupe et à notre vie personnelle, émotionnelle et professionnelle en général.

Nous voulons encourager la réflexion des parents et les aider à comprendre comment il est possible de promouvoir la "pensée hors des sentiers battus" chez leurs enfants en leur fournissant des concepts et des outils. En outre, ce module enseignera aux parents des jeux et des activités qu'ils pourront faire avec leurs propres enfants. Cette approche met l'accent sur l'apprentissage par le jeu authentique, car nous pensons que l'apprentissage par le jeu joue un rôle important dans l'enseignement de cette compétence particulière.

- Planification et gestion

Les compétences en matière de planification et de gestion vous permettent de mieux organiser votre temps et de laisser plus de temps libre pour vos loisirs personnels. Cela peut donc avoir un impact important sur votre qualité de vie.

Cette compétence peut vous aider, vous et vos enfants, à :

- Avoir une plus grande capacité de contrôle et de concentration ;
- Être plus conscient du temps réellement disponible ;
- Acquérir de l'autonomie (l'enfant n'a pas à demander à l'adulte où se trouve le matériel ou ce qu'il doit faire aujourd'hui) ;
- Réduire la peur et la hâte ;
- Réduire les oublis (cahiers oubliés à la maison, tâches oubliées) ;
- Augmenter la motivation dans la réalisation de ce qui a été prévu.

Il est si important que les enfants apprennent à organiser leurs activités quotidiennes et à faire bon usage de leur temps. Aller à l'école, faire ses devoirs, avoir du temps pour jouer... Tout peut être fait avec un peu de planification et les parents peuvent apprendre aux enfants que chaque activité a un temps spécifique.

Apprendre aux enfants à utiliser leur temps de manière productive présente d'énormes avantages. Tout d'abord, cela les libère des soucis liés aux affaires inachevées. Elle leur permet également de remplir toutes leurs obligations de la manière la plus appropriée. Enfin, ils peuvent profiter d'un repos bien mérité et d'heures libres pour jouer et s'amuser.

Stimuler la pensée créative et la planification et la gestion peut se faire de deux manières. D'une part, il est possible de développer certaines attitudes, certains styles de pensée et certains comportements par le biais de procédures structurées, de la pratique et d'exercices appropriés. D'autre part, il est possible d'agir sur la créativité de manière indirecte, en favorisant la création d'un climat psychologique et de styles relationnels qui encouragent la libre expression, l'initiative personnelle et l'adoption d'attitudes et de comportements non conventionnels.

C'est pourquoi, dans ce module, nous ne fournirons pas seulement aux parents des activités et des pratiques qu'ils peuvent utiliser avec leurs enfants, mais aussi certaines études qui les aideront à comprendre comment les relations et l'environnement créatif qu'ils construisent avec leurs propres enfants peuvent être essentiels pour améliorer la pensée créative.

En conclusion, ces deux compétences sont transversales et vraiment importantes pour un état d'esprit entrepreneurial chez les enfants et les jeunes, qui les aidera à réaliser des idées et à les transformer en actions, actions qui ont le potentiel d'avoir un fort impact culturel, social ou économique sur nos sociétés.

3. Plan du module

<i>Module n°_3_</i>	<i>Faire preuve d'esprit d'entreprise dans la vie quotidienne pour favoriser la pensée créative</i>
<i>Type d'activité</i>	<i>X face-à-face - X En ligne/autonome</i>
<i>Durée (en minutes)</i>	180 minutes face-à-face plus 180 minutes en ligne
<i>Objectifs généraux</i>	Dans ce module, les participants comprendront mieux à quel point il est important de mettre en œuvre deux compétences importantes, "la pensée créative" et "la planification et la gestion" chez leurs enfants. Ils découvriront des activités pratiques qu'ils peuvent réaliser avec leurs enfants pour développer ces compétences, mais nous leur proposerons également des recherches et des réflexions intéressantes. Ils se rendront compte de l'importance de ces compétences pour relever les défis mondiaux et résoudre les problèmes quotidiens.
<i>Compétences traitées</i>	Apprendre par la pratique avec des jeux et des activités Éducation à "sortir des sentiers battus" Apprendre de nouvelles méthodologies de planification et de gestion
<i>Résultats de l'apprentissage</i>	En suivant ce module, les étudiants pourront : - Comprendre que "sortir des sentiers battus" est une compétence clé de la pensée créative et critique et pas seulement un talent inné que les parents peuvent aider leurs enfants à développer ; - Faciliter l'apprentissage créatif ;

	- fournir à leurs enfants les outils dont ils ont besoin pour s'exprimer de manière créative et gérer leurs pensées, leurs compétences, leur temps et leurs activités ; - développer leurs compétences en matière d'enseignement sur la base de l'apprentissage par la pratique ;
<i>Méthodes</i>	Les activités en face-à-face de la formation comprennent l'apprentissage par la pratique. Par le biais d'activités pratiques, les parents apprendront quels outils ils peuvent utiliser au mieux pour aider leurs enfants à développer les deux compétences clés du module "Travail individuel". Les activités de formation en ligne fournissent du matériel pour une étude plus approfondie afin d'aider les parents à développer les deux compétences-clés identifiées, ainsi que du matériel bibliographique utile pour l'étude.
<i>Contenu</i>	- Introduction : être entreprenant dans la vie de tous les jours pour promouvoir la "pensée créative". - Approches et méthodologies de la parentalité - Éducation, vidéos et observations - Apprendre par la pratique grâce à des exercices créatifs

3.1. PLAN DES ACTIVITÉS DU MODULE

<i>Titre de l'activité</i>	<i>Durée</i>	<i>F2F ou en ligne</i>	<i>Ressources et matériel</i>
Introduction du module 3 et des deux compétences aux participants <i>(Sortir des sentiers battus) + (Planification & gestion)</i>	10'	Face-à-face seulement	ACTIVITÉ n1.1 - Brise-glace/renforcement
	15'	Face-à-face <i>Note : Cette activité peut également être adaptée en ligne</i>	ACTIVITÉ n1.2 Introduction au Module 3 Document d'introduction au module 3 comprenant des informations sur "sortir des sentiers battus" et "planification et gestion", basé sur les ressources suivantes : https://www.entrepreneur.com/article/336883 + https://greatergood.berkeley.edu/article/item/7_ways_to_foster_creativity_in_your_kids
	20'	Face-à-face <i>Note : Cette activité peut également être adaptée en ligne</i>	ACTIVITÉ n1.3 Apprendre par la pratique : Le problème des neuf points pour vous aider à sortir des sentiers battus Stylos, papier Ressources pour l'activité en face-à-face : https://www.fabriziocostantini.it/marketing/lateral-thinking/esercizio-9punti-lateral-thinking.pdf
2. l'approche parentale consistant à " sortir des sentiers battus ". <i>(Sortir des sentiers battus)</i>	15'	Face-à-face <i>Note : Cette activité peut également être</i>	ACTIVITÉ n2.1 Aperçu de TOTB (Thinking outside the box = Sortir des sentiers battus) - Vidéo Tedx https://www.youtube.com/watch?v=bEusrD8g-dM&feature=emb_title&ab_channel=TEDxTalks

		<i>adaptée en ligne</i>	
	15'	Face-à-face <i>Note : Cette activité peut également être adaptée en ligne</i>	ACTIVITÉ n2.2 Le test de Torrance pour la pensée créative Courte activité pour mettre en pratique le concept de pensée créative et encourager la réflexion sur le TOTB comme compétence plutôt que comme aptitude innée. Feuille imprimable de : https://gumroad.com/l/czIRK
3. Les avantages du brainstorming pour promouvoir la pensée créative	10'	Face-à-face <i>Note : Cette activité peut également être adaptée en ligne</i>	ACTIVITÉ n3.1 Le processus de brainstorming Introduction au processus de brainstorming et à ses avantages.
	35'	Face-à-face <i>Note : Cette activité peut également être adaptée en ligne</i>	ACTIVITÉ n3.2 Mettre en pratique le brainstorming avec des objets de la vie quotidienne Activité de brainstorming sur les objets multifonctionnels.

4. la participation des parents à la "planification et à la gestion". <i>(Planification & gestion)</i>	15'	Face-à-face <i>Note : Cette activité peut également être adaptée en ligne</i>	ACTIVITÉ n4.1 Avantages des réunions de famille Activité de transition qui ouvre une discussion sur les stratégies de planification et de gestion dans un contexte familial en utilisant l'exemple d'une vidéo YouTube (exemple : https://youtu.be/PsIHViDoi80)
	45'	Face-à-face <i>Note : Cette activité peut également être adaptée en ligne</i>	ACTIVITÉ n4.2 Apprendre à planifier un événement ou une idée de projet Objectifs : Organisez un événement (anniversaire, dîner, sortie) avec vos enfants. http://www.momentsaday.com/wp-content/uploads/2018/03/Event-Planning-Worksheet.pdf http://www.momentsaday.com/teach-kids-event-planning-skills-printable/ (autres sites gratuits en ligne https://www.verywellfamily.com/top-online-family-calendars-1269837)
5. Apprendre par l'exemple <i>(Planification et gestion)</i>	15'	Activité en ligne / autodirigée	ACTIVITÉ n5 : Aperçu des P&G - Vidéo de conseils pour la planification et la gestion https://www.youtube.com/watch?v=qL5h0d6VKmI&ab_channel=DrSusanYoung

6. Apprendre par la pratique <i>(Planification et gestion)</i>	55'	Activité en ligne / autodirigée	ACTIVITÉ n6 Créez votre propre calendrier Post-it, toile, crayons https://www.post-it.com/3M/en_US/post-it/ideas/articles/5-fun-activities-for-at-home-students/
7. Apprendre par l'expérience : <i>(ThinkingOutsideTheBox)</i>	60'	Activité en ligne / autodirigée	ACTIVITÉ n7 "Réutilisation créative Tous les articles recyclés (boîtes en carton, boîtes à œufs et rouleaux d'essuie-tout, cintres, palettes...) (source https://www.scholastic.com/parents/kids-activities-and-printables/activities-for-kids/arts-and-craft-ideas/think-outside-box.html)
8. Apprentissage collaboratif "Je fais, nous faisons, vous faites" : applications pratiques <i>(Penser en dehors des sentiers battus +</i> <i>(Planification et gestion)</i>	30'	Activité en ligne / autodirigée	ACTIVITÉ n8 sur cette méthode d'apprentissage. Les recherches montrent que la meilleure façon d'enseigner une nouvelle compétence est d'abord d'en faire la démonstration (je le fais), puis de la faire avec l'enfant (nous le faisons) et enfin de donner à l'enfant une chance de la faire par lui-même, sous supervision et avec un retour d'information (tu le fais). (L'instruction sera en partie basée sur les sources suivantes : https://www.youtube.com/watch?v=xEkISDTFcf0&ab_channel=TeachforLife https://www.youtube.com/watch?v=1Dkshr8Sbuw&ab_channel=TeachforLife

9. Test des connaissances des parents sur les deux compétences <i>(Planification et gestion)</i>	20'	Activité en ligne / autodirigée	ACTIVITÉ n9 Testez les connaissances des participants sur "Penser en dehors des sentiers battus" et "Planification et gestion". Outil interactif pour tester les connaissances et la compréhension (exemple : https://kahoot.com/)
--	------------	--	--

3.2 PLAN DES ACTIVITÉS EN FACE-À-FACE

■ ACTIVITÉ n1 : Présenter le module 3 aux participants

ACTIVITÉ n1.1 : Brise-glace

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : Le brise-glace est une courte activité destinée à mettre les participants à l'aise avec les autres participants et le(s) formateur(s).

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité pratique de groupe

(D) DURÉE : 10 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

Les participants ont des clés ou des porte-clés ou d'autres objets qu'ils peuvent trouver dans leur sac ou leur poche.

III. Instructions

Demandez à chaque participant de sortir leur clé. À l'aide de leurs clés et de leurs porte-clés, chaque participant doit parler au groupe de lui-même et de la façon dont ses clés le représentent.

Par exemple, un trousseau de clés comportant de nombreux porte-clés de différents pays peut représenter l'amour de la personne pour les voyages.

Si les participants n'ont pas de clés, demandez-leur de choisir un objet qu'ils ont habituellement dans leur poche ou leur sac.

Nous encourageons le formateur à participer également à l'activité.

IV. Références

Les avantages des activités brise-glace : <https://drexel.edu/goodwin/professional-studies-blog/overview/2018/July/The-3-benefits-of-ising-ice-breakers/>

V. Alternatives

Des activités alternatives pour briser la glace peuvent être trouvées ici : https://www.mindtools.com/pages/article/newLDR_76.htm

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

L'objectif de cet exercice est d'aider les participants à faire connaissance et à se sentir à l'aise pour parler de leur vie personnelle et professionnelle avec les autres membres du groupe.

ACTIVITÉ n1.2 : Introduction au Module 3

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : Cette activité est une courte introduction au cours de laquelle les participants acquièrent des connaissances et des informations sur les deux compétences les plus importantes : "Sortir des sentiers battus" et "Planification et gestion".

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Discussion de groupe

(D) DURÉE : 15 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Manuel "Introduction au module 3" (imprimable) à trouver dans 4.
- Un ordinateur portable/ordinateur fixe (facultatif)
- Un projecteur (facultatif)

III. Instructions

Le formateur présente le module aux participants sur la base du contenu de la section "Introduction" dans laquelle les deux compétences sont présentées. Il est recommandé de remettre à chaque participant l'"Introduction au module 3" sous forme de fichier numérique ou de document imprimé.

IV. Références

Le contenu de l'"Introduction au module 3" est basé sur les chapitres 1. Introduction et 2. Avantages et opportunités.

V. Alternatives

Le formateur est libre d'adapter ce document au format PowerPoint (PPT) si l'environnement s'y prête. Un modèle de PPT pour les ParENTrepreneurs est disponible sur la plateforme de formation. Cependant, le PPT doit être utilisé comme une aide visuelle supplémentaire pour le groupe et ne doit pas remplacer le polycopié qui est partagé individuellement.

VI. Résultats de l'apprentissage

Les participants auront une meilleure compréhension de ce qu'implique le module, des avantages des compétences abordées et un aperçu du plan du module.

ACTIVITÉ n1.3 : Puzzle de réflexion créative "Le problème des neuf points" pour vous aider à sortir des sentiers battus.

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : Grâce à cette activité, les participants comprendront d'où vient la métaphore "sortir des sentiers battus". L'exercice est puissant car il nous aide à comprendre ce que signifie "sortir des sentiers battus", au sens propre comme au sens figuré.

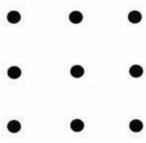
(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Exercice individuel suivi d'une discussion de groupe

(D) DURÉE : 20 minutes (10 minutes d'exercice, 10 minutes de réflexion commune)

II. Matériel/ressources

- Fiche de travail "Les 9 points" se trouvant dans 4. Annexes - Activité n1.3 - Tableau 1
- Crayons et papier



Réf. 4. Annexes - Activité n1.3 - Tableau 1

III. Instructions

- Après l'"introduction au module" et l'explication de l'origine de la métaphore "sortir des sentiers battus", le formateur distribue à chaque participant le quiz "Les 9 points et les 4 lignes" ou une feuille blanche (au choix du formateur). Les participants prennent un stylo et suivent les instructions pour dessiner le puzzle. Les instructions peuvent être données verbalement par le formateur ou elles peuvent être trouvées sur la "feuille de travail des 9 points" en 4.
- Les neuf points doivent être espacés de manière égale en 3 x 3. Les instructions du puzzle sont les suivantes : le but est de relier tous les points par quatre lignes **droites sans jamais quitter** le papier. Vous pouvez trouver plus d'instructions et d'explications sur la solution ici :

<http://www.brainstorming.co.uk/puzzles/ninedotsnj.html>

<https://creativityboost.net/solutions-to-the-nine-dot-problem/>

- Les participants sont invités à résoudre l'exercice des neuf points en moins de dix minutes ; le formateur peut lancer un minuteur. Ensuite, les participants partagent leurs résultats et discutent de l'exercice avec le formateur. Le formateur révèle les deux façons de résoudre le problème abordé dans la section "I". Section "Introduction".

IV. Références

- https://en.wikipedia.org/wiki/Thinking_outside_the_box
- <https://www.artofplay.com/blogs/articles/history-of-the-nine-dot-problem>

V. Alternatives

Il est possible de résoudre les problèmes en ligne via cette page interactive :

<https://www.permadi.com/fcgi/9dots/index.php?sa=mkpage&framed=0&ga=new>

VI. Résultats de l'apprentissage

En analysant la définition dans cet exercice pour savoir ce qui est autorisé et ce qui ne l'est pas, les participants sont confrontés au défi de penser littéralement en dehors de la boîte, car ils doivent dessiner en dehors de la boîte, ce qui renforce la méthodologie.

■ ACTIVITÉ n2 : Approche éducative pour "sortir des sentiers battus"

ACTIVITÉ n.2.1 : Sortir des sentiers battus, Vidéo explicative

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : En regardant cette vidéo, les participants comprendront mieux l'aptitude à "sortir des sentiers battus" et se familiariseront avec le concept de "compétence" par rapport à celui de "qualité innée". C'est un excellent outil de motivation et d'explication.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Révision et discussion en groupe

(D) DURÉE : 15 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Vidéo TEDx, ["Creative thinking - how to step out of the box and generate ideas : Giovanni Corazzabattini TEDxRoma"](https://www.tedxroma.com/2019/04/26/giovanni-corazzabattini-creative-thinking-how-to-step-out-of-the-box-and-generate-ideas/).
- Un ordinateur portable (PC)
- Un projecteur
- Connexion Internet

III. Instructions

Le formateur commencera par diffuser la vidéo TEDx expliquant la pensée créative aux participants. Il est recommandé au formateur de télécharger la vidéo sur YouTube avant de la montrer, en cas de connexion internet instable. Après avoir visionné la vidéo, le formateur discute du contenu avec les participants et leur donne l'occasion de poser des questions et d'exprimer leurs points de vue. Il est important que le formateur insiste sur le concept de compétence par rapport à la qualité innée mentionné dans la vidéo.

IV. Références

- "8 façons d'encourager la pensée créative chez les enfants", Entrepreneur, **Arunprasad Durairaj** : <https://www.entrepreneur.com/article/336883> ;
- "7 façons d'encourager la pensée créative chez vos enfants", Greater Good Magazine, **Christine Carter** : https://greatergood.berkeley.edu/article/item/7_ways_to_foster_creativity_in_your_kids

V. Alternatives

Le formateur peut partager les liens vers les vidéos avec les participants afin qu'ils puissent les regarder sur leurs propres appareils si nécessaire (exemple : pas de projecteur disponible). Nous vous recommandons de visionner la vidéo ci-dessus et aucune autre alternative car les activités suivantes seront basées sur le contenu de la vidéo.

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Grâce à cette vidéo, les participants apprendront les concepts clés de "Sortir des sentiers battus".

ACTIVITÉ n2.2 : Le test de Torrance pour la pensée créative

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : Présenter aux participants une courte activité qui met à l'épreuve leur propre pensée créative. L'activité suggère que la pensée créative peut être encouragée et pratiquée et incite les participants à réfléchir à la compétence, en lien avec l'activité 2.1.

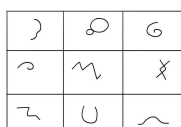
(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Exercice pratique individuel/individuel

(D) DURÉE : 15 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Le "test de Torrance" (reproduit ci-dessous pour référence) se trouve dans 4. Annexes – Activité n2.2 – Table 1. La feuille imprimable est également disponible ici : <https://gumroad.com/l/czIRK>.
- Stylos ou crayons de couleur



Réf. 4. Annexes - Activité n2.2 - Tableau 1

III. Instructions

Chaque participant reçoit la feuille et dispose de dix minutes pour compléter les figures dessinées dans chaque carré. Le but est de faire quelque chose de différent de chaque figure en utilisant le premier dessin comme base (exemple : un cercle devient une horloge). Les participants partagent leurs dessins avec le formateur et soulignent que chaque individu peut apporter un point de vue différent et que les idées sont infinies en matière de pensée créative, chaque idée apportant une perspective innovante.

IV. Références

Tests de Torrance sur la pensée créative - 3 exemples

<https://innovators-guide.ch/wp-content/uploads/2012/12/torrance-creativity-test.pdf>

Qu'est-ce que la méthode du test de Torrance ?

<https://www.ststesting.com/gift/>

V. Alternatives

Le formateur peut trouver d'autres feuilles de travail ou créer sa propre feuille de travail selon les principes du test de Torrance.

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Grâce à cette activité, les participants seront initiés à la méthode du test de Torrance, testeront leurs propres capacités de réflexion créative et prendront conscience du processus de pratique à travers des exercices simples et accessibles.

■ ACTIVITÉ n3 : Les avantages du brainstorming pour promouvoir la pensée créative

ACTIVITÉ n3.1 : Le processus de brainstorming

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : Cette activité présentera aux participants le processus et les avantages du brainstorming et comment il peut aider à générer de nouvelles idées.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Discussion de groupe

(D) DURÉE : 10 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

Aucun.

III. Instructions

Cette activité est une introduction au brainstorming, tandis que l'activité suivante est une expérience. Pour que l'expérience soit réussie et ait un impact, il est important que le formateur discute d'abord avec les participants de ce qu'est le brainstorming. Elle commence par demander aux participants "qu'est-ce que le brainstorming" et aboutit à ce qui suit :

→ **"La meilleure façon d'avoir une bonne idée est d'avoir beaucoup d'idées."**

"Il n'est pas toujours facile de penser à d'autres solutions et le brainstorming peut aider. Le brainstorming consiste à dire tout ce qui vous vient à l'esprit sans vous soucier de la réaction des autres. C'est un excellent moyen pour un groupe de personnes de trouver de bonnes solutions et de nouvelles idées. Le brainstorming peut être très amusant. Il est conçu pour vous aider à sortir de vos schémas de pensée habituels et à trouver de nouvelles façons de voir les choses. Il n'y a pas de limites au brainstorming - toute idée est bonne au départ. Chacun doit essayer de proposer autant d'idées que possible et personne ne doit juger ou discuter ces idées. Les solutions peuvent être inhabituelles, et elles ne doivent même pas avoir de sens. Aussi folle que puisse paraître une idée, elle peut donner à quelqu'un une autre idée ou une meilleure idée. Cela pourrait même s'avérer être la meilleure idée de toutes !"

IV. Références

- 101 ways of teaching children social skills, par Lawrence E. Shapiro, activité 62 : <https://healthiersfexcel.org/wp-content/uploads/2018/07/101-Ways-to-Teach-Children-Social-Skills.pdf>

V. Alternatives

Le formateur est libre de choisir la manière dont il souhaite transmettre ce qui précède ("La meilleure façon d'avoir une bonne idée est d'avoir beaucoup d'idées"). Il peut s'agir d'une discussion ouverte ou de l'utilisation d'aides visuelles telles qu'un très court PPT ou un photocopié.

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Cette introduction au brainstorming donnera aux participants un aperçu du processus et des avantages du brainstorming pour promouvoir la pensée créative.

Activité n3.2 : Mettre en pratique le brainstorming avec des objets de la vie quotidienne

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : Cette activité donne aux participants l'occasion d'expérimenter le processus de brainstorming et ses avantages. L'objectif de l'expérience est de montrer un moyen de générer une grande variété d'idées en un court laps de temps.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité pratique de groupe

(D) DURÉE : 30 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- De grandes feuilles de papier.
- Des stylos.
- Tableaux blancs.
- Marqueurs pour tableau blanc.
- Feuille de travail sur les sujets alternatifs à trouver dans 4. Annexes - Activité n3.2 - Tableau 1 - Brainstorming avec des objets du quotidien



Réf. 4. Annexes - Activité n3.2 - Tableau 1

III. Instructions

Avant de donner aux participants un sujet de brainstorming, le formateur présentera les règles du processus de brainstorming. Ces règles visent à créer un environnement dans lequel les participants se sentiront à l'aise pour laisser libre cours à leurs idées et les partager avec d'autres. Les règles sont également un guide pour maximiser l'impact de cette activité. Nous

recommandons au formateur d'écrire ces règles sur un grand tableau ou de les montrer avec un projecteur pour un support visuel supplémentaire.

Les règles

Les gens DOIVENT se sentir libres d'apporter des idées de manière créative.

→ Aucune critique (par exemple : "Oh quelle idée stupide").

→ Aucune idée n'est une mauvaise idée.

"Roue libre" bienvenue.

→ Il faut **beaucoup d'idées** - ne vous contentez pas de dire ce que vous avez en tête.

→ Aucune question posée pendant la session.

→ Afficher les idées rapidement et d'une manière qui ne nécessite pas de développement.

→ N'ayez pas peur de dire ce qui est évident.

→ N'ayez pas peur de la répétition.

→ Combiner et améliorer d'autres idées.

Les participants ont cinq minutes pour faire un brainstorming.

Une fois que les règles sont claires, le formateur donne une grande feuille de papier avec des marqueurs ou un tableau blanc avec des marqueurs pour que les participants écrivent leurs idées.

Le formateur est libre de choisir le(s) sujet(s) à traiter et de ne donner qu'un seul sujet à l'ensemble du groupe ou de diviser les participants en groupes plus petits. Le sujet est ouvert car l'aspect le plus important de l'exercice est le processus lui-même. Il peut donc s'agir d'un problème professionnel, d'un défi de la vie quotidienne, de différentes façons d'utiliser un objet, etc. Ce qui importe, c'est que les participants génèrent autant d'idées que possible dans le court laps de temps imparti.

Le formateur doit prévoir au moins 10 minutes pour que les participants passent en revue chaque idée (pour chaque groupe) et pour que tous les participants se mettent d'accord sur l'idée ou la combinaison d'idées qui fonctionnerait le mieux pour chaque sujet. Les participants doivent ensuite discuter de leur expérience de brainstorming avec le formateur.

IV. Références

<https://www.mindtools.com/brainstm.html>

V. Alternatives

Le formateur peut trouver les sujets de brainstorming sur la feuille en 4. Annexes - Activité n3.2 "Brainstorming avec des objets du quotidien".

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Grâce à cette activité, les participants expérimenteront le processus de génération d'une grande variété d'idées en un court laps de temps, ainsi que les avantages de penser différemment et de saisir les idées qui fument pour créer ou résoudre des problèmes.

■ ACTIVITÉ n4 : Approche parentale de la "Planification & gestion"

ACTIVITÉ n4.1 : Avantages du planning familial

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : Passer de la "réflexion hors des sentiers battus" à la compétence de "planification et gestion". Amener les participants à identifier et à réfléchir aux différentes techniques permettant de promouvoir les compétences de planification et d'organisation dans un contexte familial. Demandez aux participants d'exprimer leurs opinions et de discuter des avantages de la planification.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Révision et discussion en groupe

(D) DURÉE : 15 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Vidéo "Comment organiser une réunion de famille" trouvée sur YouTube : <https://youtu.be/PsIHViDoi80>
- Un ordinateur portable
- Un projecteur
- Connexion Internet

III. Instructions

Le formateur montre d'abord une courte vidéo d'une famille de cinq enfants parlant de leur réunion de famille hebdomadaire, des raisons pour lesquelles ils ont introduit une réunion de famille et des avantages de celle-ci pour les parents et les enfants. Nous recommandons au formateur de télécharger au préalable la vidéo sur YouTube en cas de connexion internet instable.

Après avoir visionné la vidéo, le formateur invite les parents à **identifier les stratégies de planification que les parents utilisent au sein de la famille**, puis à réfléchir aux **avantages que ces stratégies peuvent avoir pour la famille dans son ensemble et pour chaque individu (parents et enfants)**.

V. Références

<https://www.rootsofaction.com/family-meetings/>

IV. Alternatives

Toutefois, s'il est impossible pour le formateur de montrer la vidéo pendant la session de formation en raison d'un manque de ressources technologiques ou d'accès à Internet, il est recommandé que le formateur regarde la vidéo à l'avance et prépare une série de questions à discuter avec les participants sur les "réunions de famille". Ces questions devraient aider les participants à réfléchir à **ce que les réunions de famille peuvent signifier pour la famille dans son ensemble et pour chacun de ses membres** et aux **stratégies que les parents**

peuvent utiliser pour que ces réunions de famille soient fructueuses. Le formateur peut soutenir la discussion avec une étude de cas trouvée en ligne ou une de ses propres études.

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

À l'aide d'un exemple familial et d'une discussion, les participants découvriront différentes façons d'encourager une mentalité de planification dans un contexte familial et recevront des outils qu'ils pourront utiliser avec leurs propres enfants. Les participants acquerront une meilleure compréhension de la "planification et de la gestion" en tant que compétence dans un contexte réel.

Activité n4.2 : Apprendre à organiser un événement familial

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIFS : Cette activité permettra aux participants d'améliorer leurs compétences en matière de planification et de gestion. Pour ce faire, ils doivent organiser un événement, tel qu'une fête d'anniversaire, un voyage/une excursion ou un dîner.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité ponctuelle/individuelle suivie d'une discussion de groupe

(D) DURÉE : 45 minutes (35 minutes d'activité autonome, 10 minutes de retour collectif)

II. Matériel/ressources

- Un modèle pour l'organisation d'une fête d'anniversaire ou d'un dîner peut être trouvé dans 4.2 - Tableau 1 "Apprendre à organiser un dîner" (3 pages)
- Un modèle de planification d'une excursion/excursion se trouve dans 4. Annexes - Activité 4.2 - Tableau 2 "Apprendre à planifier une excursion" (3 pages) ou sur Google drive via ce lien

<https://drive.google.com/file/d/1RkSKfScspVajUoxAs93EVyhDK3FgVGXD/view?usp=sharing>.

- Stylos

Party Planner	
Event Details	
Event Name	Event Date
Event Time	Event Location
Event Budget	Event Host
Guest List	
Guest Name	Guest Email
Guest Phone	Guest Address
Party Details	
Party Theme	Party Decor
Party Food	Party Drink
Party Music	Party Games

Réf. 4. Annexes - Activité n4.2 - Tableau 1

Family Trip Planner	
Trip Details	
Trip Name	Trip Date
Trip Time	Trip Location
Trip Budget	Trip Host
Itinerary	
Day 1	Day 2
Day 3	Day 4
Day 5	Day 6
Day 7	Day 8
Day 9	Day 10
Day 11	Day 12
Day 13	Day 14
Day 15	Day 16
Day 17	Day 18
Day 19	Day 20
Day 21	Day 22
Day 23	Day 24
Day 25	Day 26
Day 27	Day 28
Day 29	Day 30
Day 31	Day 32
Day 33	Day 34
Day 35	Day 36
Day 37	Day 38
Day 39	Day 40
Day 41	Day 42
Day 43	Day 44
Day 45	Day 46
Day 47	Day 48
Day 49	Day 50
Day 51	Day 52
Day 53	Day 54
Day 55	Day 56
Day 57	Day 58
Day 59	Day 60
Day 61	Day 62
Day 63	Day 64
Day 65	Day 66
Day 67	Day 68
Day 69	Day 70
Day 71	Day 72
Day 73	Day 74
Day 75	Day 76
Day 77	Day 78
Day 79	Day 80
Day 81	Day 82
Day 83	Day 84
Day 85	Day 86
Day 87	Day 88
Day 89	Day 90
Day 91	Day 92
Day 93	Day 94
Day 95	Day 96
Day 97	Day 98
Day 99	Day 100

Réf. 4. Annexes -

Activité n4.2 - Tableau 2

III. Instructions

Il existe différentes façons de réaliser cette activité, parmi lesquelles le formateur peut choisir librement.

- Le formateur peut choisir de donner aux participants un scénario sur lequel travailler (exemple : C'est une fête pour les 18 ans de votre fils, vous invitez six personnes, le thème de la fête est "Gatsby le magnifique"...). Ces scénarios peuvent être imaginés par les formateurs eux-mêmes. Une autre façon de réaliser cette activité consiste pour

le formateur à ne pas proposer de scénario et à demander aux participants d'imaginer leur propre scénario, sur la base d'une inspiration réelle ou non.

- Cette activité peut être réalisée individuellement, par deux ou en groupe. Les formateurs sont libres de choisir comment réaliser l'activité, en tenant compte du fait que le travail individuel peut impliquer des aspects de "planification et de gestion" différents de ceux du travail de groupe. Par exemple, un travail de groupe dans lequel chaque membre du groupe se voit confier une tâche mettra les participants dans une situation de coopération et de délégation, tandis qu'un travail individuel mettra l'accent sur la capacité des participants à assumer de plus grandes responsabilités. Il est donc important que les formateurs réfléchissent à l'effet qu'ils veulent que cette activité ait sur les participants avant de choisir la méthode d'enseignement.

Les participants choisissent et travaillent sur une seule feuille de travail, soit à la planification d'un voyage ou soit à celle d'un dîner. Chaque fiche de travail comprend trois pages, ce qui devrait inciter les participants à réfléchir en détail à leur planification. Le formateur fournit les deux modèles de feuilles de travail en version numérique ou papier. Les participants choisissent l'une des fiches de travail et remplissent la version papier ou numérique en fonction de leur choix.

Ils disposent de 35 minutes pour cette activité. Ils partagent ensuite leur travail avec les autres participants et le formateur, signalent les difficultés qu'ils ont rencontrées au cours du processus de planification, donnent des astuces et des conseils personnels sur la planification d'un événement et posent des questions.

IV. Références

- [3 REASONS WHY YOU SHOULD PLAN YOUR EVENT IN ADVANCE](#)
- [TOP TIPS FOR TRIP PLANNING WITH KIDS](#)
- [Teach Kids Event Planning](#)

V. Alternatives

Le formateur peut choisir si cette activité est mieux réalisée individuellement, par deux ou en groupe, en fonction de la dynamique du groupe. On peut aussi diviser le groupe en deux et attribuer un événement à chaque groupe, avec plus de détails/restrictions/objectifs pour chaque événement.

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

En partageant leur travail à la fin de la session, les participants peuvent recevoir un retour constructif de la part des autres et du formateur et obtenir des conseils précieux sur la manière la plus efficace d'organiser un événement familial.

3.3. PLANS POUR LES ACTIVITÉS EN LIGNE/AUTONOMES

- Activité n.5 : **Aperçu de la compétence "planification et gestion" (vidéo de motivation/explication)**

I. Type d'activité et description

(D) OBJECTIF : En regardant cette vidéo, les participants comprendront mieux la compétence de planification et de gestion et obtiendront quelques conseils précieux sur la façon de planifier.

(E) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en ligne/auto-dirigée

(F) TYPE D'ACTIVITÉ : Visionnage en ligne suivi d'une discussion de groupe

(D) DURÉE : 15 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Lien vers la vidéo sur la plateforme YouTube : ["TOP TIPS - PLANNING FORWARD"](#).
- Plateforme de forum pour les discussions de groupe

III. Instructions

Le formateur affiche la vidéo en utilisant l'option d'écran partagé (par exemple sur Zoom) ou partage le lien vers la vidéo sur le forum de la plateforme. Après avoir visionné la vidéo, le formateur discute du contenu avec les participants, et leur donne l'occasion de poser des questions et d'exprimer leurs points de vue. La vidéo fournit des conseils utiles pour aider les enfants à développer leurs compétences en matière de planification. Un contenu intéressant à discuter avec les participants par le formateur :

"Susan Young, docteur en psychologie spécialisée dans le neurodéveloppement chez l'enfant, décrit ce que les parents et les personnes en charge peuvent faire pour aider leur enfant à apprendre à penser à l'avenir, à se fixer des objectifs constructifs et à planifier les étapes à suivre pour les atteindre. Cela les aidera à atteindre leurs objectifs personnels à la maison et à l'école, à répondre aux attentes de l'école et à trouver un équilibre avec les activités sociales. Ces techniques les aideront également à planifier et à fixer des objectifs plus modestes pour réaliser des tâches spécifiques, comme le respect des délais, la réalisation des devoirs et des tâches ménagères. La vidéo montre comment les parents/tuteurs peuvent soutenir au mieux leur enfant dans ces efforts en proposant des stratégies constructives et aidera également les parents".

IV. Évaluation

Grâce à cette vidéo, les participants pourront acquérir des connaissances et des conseils sur la planification et la gestion.

V. Références

Vous trouverez d'autres travaux et publications du Dr Young à l'adresse suivante :
<http://psychology-services.uk.com/publications-susan-young->.

VI. Alternatives

Nous vous recommandons de regarder la vidéo ci-dessus et aucune autre alternative, car les activités suivantes seront basées sur le contenu de la vidéo.

■ **Activité n6 : Créez votre propre calendrier**

I. Type d'activité et description

- (A) **OBJECTIFS** : Cette activité permettra aux participants d'améliorer leurs compétences en matière de planification et de gestion en organisant un calendrier qui permet de fixer des priorités, d'optimiser la journée et dans le but ultime d'avoir plus de temps libre à consacrer aux enfants.
- (B) **TYPE D'ACTIVITÉ** : En ligne/auto-apprentissage
- (C) **TYPE D'ACTIVITÉ** : activité ponctuelle/individuelle suivie d'une discussion de groupe en ligne
- (D) **DURÉE** : 55 minutes (45 minutes d'activité autodirigée, 10 minutes de retour collectif/discussion sur la plateforme)

II. Matériel/ressources

Cette activité met en pratique les conseils appris précédemment sur la façon de mieux planifier. Les participants ont plusieurs possibilités pour créer leur propre calendrier. Ils peuvent créer un calendrier numérique sur leur ordinateur portable, leur tablette ou leur téléphone, qu'ils peuvent facilement consulter et modifier chaque jour.

- Un excellent outil gratuit utilisé par de nombreuses personnes est **Google Agenda**, qui est modifiable et personnalisable. Google Agenda peut être ouvert depuis un ordinateur de bureau ou en tant qu'application.
- Il existe également de nombreuses autres options d'**applications gratuites** pour la création de calendriers en ligne qui sont disponibles sur l'AppStore et sur Android, et dans différentes langues, ce qui permet aux participants de choisir ce qui leur convient le mieux.
- Peut-être qu'un **calendrier physique, imprimé à partir d'un site web, ou un calendrier réalisé par les participants eux-mêmes** serait plus approprié pour certains. L'avantage d'un calendrier physique est qu'il s'agit d'un outil visuel qui peut être placé quelque part dans la maison et que les participants peuvent voir, ce qui leur rappelle quotidiennement ce qui figure sur le calendrier. Il offre également une plus grande liberté dans la décoration du calendrier en fonction des choix des participants et une autre bonne occasion de penser de manière créative lors de sa réalisation. Pour réaliser un calendrier, il est recommandé d'utiliser un papier grand format, au moins A4 et des stylos de couleur, avec des couleurs différentes pour les différents types d'activités. L'utilisation de repères visuels tels que des images, des symboles ou des

marqueurs peut contribuer à rendre le calendrier plus agréable à regarder et à motiver davantage les personnes à accomplir les tâches qui y figurent.

- Plateforme de forum pour les discussions de groupe

III. Instructions

→ Google Agenda peut être trouvé en ligne ou sous forme d'application et peut être utilisé à la fois sur Microsoft et IOS/Apple. Son utilisation est gratuite pour autant que le participant possède/crée un compte Google (Gmail). Avec Google Agenda, les utilisateurs peuvent facilement planifier des événements, inviter des personnes et ajouter/visualiser les agendas de leurs amis. Les utilisateurs peuvent également synchroniser leur calendrier avec leurs appareils mobiles. Les participants peuvent trouver toutes les informations sur la création d'un Agenda Google dans ce tutoriel : <https://youtu.be/IyHvKYeeuB8>.

→ Pour imprimer un calendrier qui a déjà été créé, les participants peuvent se rendre sur ce site web <http://myonlysunshineblog.com/blog-1/2019/7/31/free-2021-printable-calendars>.

et choisir les calendriers qui leur plaisent, cliquer sur l'image et imprimer le document. Il leur suffit ensuite de remplir leurs propres activités et événements.

Les participants sont encouragés à adapter leur propre calendrier à leurs besoins et à leurs goûts. Pour que le calendrier soit facile à lire, il est important d'y ajouter des éléments visuels, d'indiquer clairement les divisions entre les jours et les heures et d'accorder suffisamment d'espace à la description de l'événement. Décorer le calendrier avec des couleurs, des dessins et des formes est également un bon moyen de le rendre plus personnel et d'en faire quelque chose que les participants auront plaisir à regarder. Un petit guide pour la réalisation d'un calendrier peut aider à donner un point de départ aux participants : https://youtu.be/0et_Aep74Ao.

Une fois que les participants auront terminé l'activité, ils partageront leur travail sur la plateforme avec les autres participants et le formateur.

IV. Évaluation

Grâce à cette activité, les participants peuvent évaluer leurs propres compétences en matière de planification et appliquer les techniques qu'ils ont apprises pour gérer leur temps plus efficacement. La réalisation d'un calendrier peut devenir un outil dans leur vie quotidienne, qu'ils peuvent partager avec leurs enfants et leur famille, et analyser ses bénéfices à long terme. En soumettant leurs travaux sur la plateforme, les participants peuvent recevoir un retour constructif de la part du formateur et des autres participants, et s'inspirer des travaux des autres.

V. Références

- Tutoriel Google Agenda : <https://youtu.be/IyHvKYeeuB8>
- Calendriers imprimables gratuits : <http://myonlysunshineblog.com/blog-1/2019/7/31/free-2021-printable-calendars>
- Conseils pour réaliser votre propre calendrier : https://youtu.be/0et_Aep74Ao

VI. Autres lectures

Les avantages d'utiliser un calendrier tous les jours, Andrew Rocha

<https://successfulstepsblog.com/2017/11/19/5-benefits-of-using-a-calendar-every-day/>

■ ACTIVITÉ n7 : Apprendre par l'expérimentation grâce à la "création-réutilisation".

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : Dans cette activité, les participants apprennent par l'expérience, en favorisant leur capacité à "sortir des sentiers battus" à la maison, avec des objets de la vie quotidienne. L'objectif est d'encourager les participants à réfléchir de manière créative et/ou critique dans le contexte de leur maison et dans un délai limité, puis de partager leur création avec les autres participants.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : En ligne/auto-apprentissage

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : activité ponctuelle/individuelle suivie d'une discussion de groupe en ligne

(D) DURÉE : 60 minutes (50 minutes de création et 10 minutes de discussion de groupe)

II. Matériel/ressources nécessaires

- Plate-forme de discussion
- Matériel de la maison

III. Instructions

Les participants font appel à leur esprit créatif et collectent des objets aléatoires dans leur maison qu'ils n'utilisent plus et trouvent un moyen de les réutiliser. La réutilisation des objets peut aboutir à une création artistique ou à une création pratique (par exemple, la réalisation d'une sculpture à des fins décoratives serait plutôt une création artistique, tandis que la réutilisation de cintres pour ranger des journaux serait pratique). Les participants ont 50 minutes pour réaliser leur création et sont ensuite dirigés vers la plateforme en ligne où ils peuvent télécharger une photo ou une vidéo de leur création ou la présenter en direct via un appel vidéo. Les participants ont 10 minutes pour partager et discuter de leur création.

IV. Évaluation

Grâce à cette activité, les participants se rendront compte que la pensée créative peut être encouragée dans n'importe quel contexte, même quotidien, avec n'importe quel type de matériel. Les participants prendront conscience des outils qu'ils peuvent utiliser pour sortir des sentiers battus, de leur accessibilité et de la possibilité de les mettre à l'œuvre tous les jours, en examinant leur propre maison sous un angle différent. En soumettant leur travail sur la plateforme, les participants peuvent recevoir un retour constructif de la part du formateur et des autres participants et s'inspirer du travail des autres.

V. Références

Exemple d'utilisation de la mentalité "sortir des sentiers battus" dans le contexte de la réutilisation : <https://blog.greencarrier.com/reusing-shipping-containers-thinking-outside-the-box/>.

VI. Alternatives

Le formateur est libre de choisir une histoire différente pour la réutilisation créative, en ajoutant des règles, en mettant en place un thème, ou en donnant à chaque participant des tâches spécifiques. L'objectif de l'activité, qui est d'amener les participants à réfléchir de manière créative dans le contexte de leur propre maison et avec leurs propres objets, doit être maintenu, mais la manière dont l'activité est réalisée est flexible.

■ ACTIVITÉ n8 : Apprentissage collaboratif, "je fais, nous faisons, tu fais".

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : Grâce à cette activité, les participants apprendront une méthodologie pour partager avec leurs enfants de nouveaux concepts de "pensée hors des sentiers battus" et construire une relation solide avec eux. Ils comprendront également combien il est important d'aménager leur temps et leurs activités afin de pouvoir consacrer du temps à leurs enfants.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en ligne/auto-dirigée

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Enseignement en groupe

(D) DURÉE : 30 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Document "Je fais, nous faisons, tu fais", trouvé dans 4. Annexes - Activité n8 - Tableau 1 "Méthodologie Je fais, nous faisons, tu fais".
- Plateforme de forum pour les discussions de groupe

III. Instructions

Cette activité sert de conclusion aux méthodes et concepts enseignés précédemment. Le formateur explique l'importance de répéter toutes les activités de l'ensemble du module et du cours avec leurs enfants, et présente aux parents la méthodologie "Je fais - Nous faisons - Tu fais", qui est une manière de répéter les activités avec les enfants par un apprentissage planifié et guidé. Il est important que le formateur se familiarise avec la méthodologie au préalable et consulte les références ci-dessous pour plus de connaissances. Pour cette activité, le formateur partage la méthodologie avec les participants en ligne (via la plateforme ou par email). La feuille de travail se trouve dans 4. Annexes. Le formateur donne 15 minutes aux participants pour lire la méthodologie. Ensuite, les participants se réunissent dans le forum pour discuter et poser des questions (Connaissez-vous cette méthodologie ? Avez-vous déjà appliqué cette méthodologie sans en être conscient ? Cette méthodologie vous semble-t-elle réalisable ?).

IV. Évaluation

- l'apprentissage de nouvelles méthodes d'enseignement ;
- la planification et la gestion de l'apprentissage ;
- enseigner aux enfants de manière innovante, en faisant de la pensée créative une compétence ;

V. Références

- [I Do We Do You Do Methodology](#)
- [Think-Plan-Do, Mary Mazzoni](#)
- [Teaching Strategy: I Do, We Do, You Do. \(2013, October 7\)](#)

VI. Alternatives

Pour une interaction plus intuitive et une explication plus approfondie, le formateur peut choisir d'introduire la méthodologie par le biais d'entretiens vidéo (tels que Zoom). Le formateur peut expliquer la méthodologie étape par étape avec des supports visuels tels qu'un PPT ou le photocopié pendant 15 minutes, puis mener une discussion avec les participants. À la fin de l'appel vidéo, le formateur peut partager la feuille "Je fais, nous faisons, tu fais" avec les participants, afin qu'ils puissent la télécharger et l'enregistrer.

- **Activité n9 : Test des connaissances des parents sur le thème "Sortir des sentiers battus".**

Activité n9.1 : Quiz sur les compétences du module (TOTB & P&G)

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : Cette activité permet aux participants de vérifier, de manière ludique et interactive, leur compréhension des compétences et des informations contenues dans le module. En leur faisant répondre à des questions prédéterminées, l'objectif est d'amener les participants à réfléchir aux concepts de "réflexion hors des sentiers battus" et de "planification et gestion". À la fin du quiz, les participants sont invités à partager leurs opinions avec les autres pour conclure la session du module.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en ligne/autonome

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Quiz individuel suivi d'une discussion de groupe en ligne.

(D) DURÉE : 20 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Plateforme de forum pour les discussions de groupe
- Questions du quiz pour TOTB (Sortir des Sentiers Battus / Thinking Outside The Box) trouvé dans le 4. Annexes - Activité 9 - Tableau 1
- Les questions du quiz pour les P&G se trouvent en 4. Annexes - Activité 9 - Tableau 2
- Kahoot, outil interactif de partage et de collecte d'idées et d'opinions : <https://kahoot.com/>

III. Instructions

Cette activité est une façon amusante et interactive de terminer le module en testant brièvement les connaissances des participants et en leur rappelant les concepts clés appris pendant le module grâce à deux petits quiz (un sur TOTB et un sur P&G). La plateforme Kahoot est un outil populaire pour les quiz de groupe en ligne et pour sa configuration conviviale. Vous trouverez ci-dessous les instructions pour le formateur sur la façon de mettre en place

un quiz en ligne en utilisant la plateforme **kahoot**. Nous recommandons au formateur de visiter la plateforme et de tester le quiz avant la session du module afin de se familiariser avec le système et d'anticiper toute éventualité.

Comment créer un quiz sur Kahoot ? Manuel ici : <https://youtu.be/KJgZZQcsSPk>

- L'entraîneur devra se rendre sur <https://kahoot.com/>.
- Le formateur doit créer un compte kahoot et peut **s'inscrire** gratuitement.
- La création d'un test est simple et rapide. Sur la page d'accueil du site, le formateur peut cliquer sur "créer" (dans le coin supérieur droit).
- Le formateur sélectionne "new kahoot" et saisit les questions et les réponses ci-dessous.
- Le chronomètre pour chaque question doit être réglé sur 30 secondes.
- Il y a sept questions au total.
- Une fois le quiz créé, le formateur clique sur "prêt", puis sur l'option "classique" (joueur contre joueur).
- Une broche/un code est généré. Le formateur invite les participants à se rendre à l'adresse <https://kahoot.it/> sur leur appareil et à saisir le code pin pour accéder au quiz. Il est important de noter que le lien pour créer le quiz et le lien pour jouer le quiz sont différents.
- Les participants seront invités à choisir un surnom.
- Dès que le formateur clique sur "start" sur son appareil, les participants peuvent commencer le quiz.
- Les réponses marquées en bleu dans les questions du quiz sont les réponses correctes.

La personne qui répond au plus grand nombre de questions correctes dans le temps le plus court obtient le meilleur score, mais l'objectif de cet outil interactif est de permettre aux participants d'engager une discussion entre eux et de justifier ensuite leurs réponses et leurs réflexions.

IV. Évaluation

Ces quiz interactifs sont une façon amusante de revoir rapidement les deux compétences du module "sortir des sentiers battus" et "planification et gestion" et de clôturer le module avec les participants en partageant leurs dernières questions et réflexions.

V. Références

Les questions des quiz sont basées sur le contenu des activités précédentes.

V. Alternatives

Alternativement, le formateur peut utiliser la plateforme du forum pour mettre en place un quiz pour les participants, mais cette plateforme ne dispose ni d'un chronomètre ni d'un système de comptage de points avec classement.

4. Annexes (Ressources des activités)

○ ACTIVITÉ N1.2 - INTRODUCTION AU MODULE 3

Tableau 1

Le module 3 est conçu pour aborder deux compétences du cadre EntreComp :

- Sortir des sentiers battus
- Planification et gestion

Ces deux compétences vous aideront, vous et vos enfants, à concrétiser des idées et à les transformer en actes, des actes qui peuvent avoir un fort impact culturel, social ou économique sur nos sociétés.

TOTB

Tout au long de ce module, et du programme dans son ensemble, vous vous rendrez compte que les concepts-clés sont souvent transversaux et semblent soutenir diverses compétences. La **pensée créative et la pensée critique** sont de parfaits exemples de processus intellectuels qui constituent la base et parfois **le cœur des méthodologies**. Vous vous êtes peut-être déjà familiarisé avec l'esprit critique dans le module 2, et vous acquerez des connaissances plus approfondies sur la créativité dans le module 5, mais vous y trouverez également d'autres références dans d'autres modules.

Nous allons ici examiner de plus près un aspect spécifique de la pensée créative et critique, comme moyen de promouvoir la "pensée hors des sentiers battus", un concept très utile dans un esprit d'entreprise. "Thinking outside the box" (parfois aussi appelé TOTB = « sortir des sentiers battus »), est une méthodologie qui encourage à aborder les questions, les problèmes et les défis de la vie quotidienne sous un angle nouveau. Elle est décrite comme la capacité de regarder quelque chose sous différents angles et d'imaginer faire quelque chose de nouveau en évitant les solutions les plus évidentes et orthodoxes.

Origine

Les origines de la métaphore de la "réflexion hors de la boîte" remontent aux années 1970/80, lorsque des groupes de conseil en gestion ont commencé à utiliser une énigme particulière appelée "**l'énigme à neuf points**" (tirée d'un livre de Sam Lloyd publié en 1914 et intitulé *Cyclopaedia of Puzzles*).

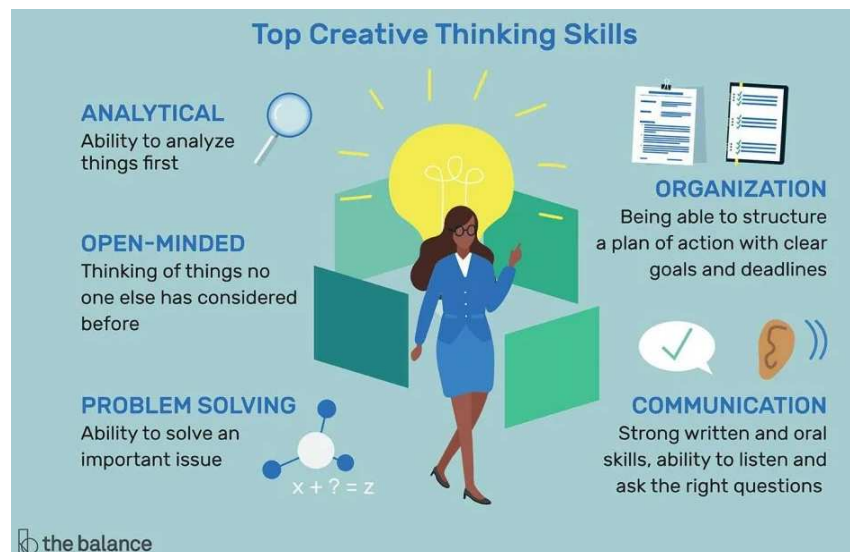
Le puzzle se compose simplement de neuf points placés en forme de carré. Pour eux, le carré représentait une boîte, la boîte étant associée à la "pensée conventionnelle" imposée par la société. Ces gestionnaires ont décidé de chercher des moyens non conventionnels de résoudre l'énigme, d'où l'idée d'une nouvelle façon de penser, symbolisée par le fait de sortir du carré, c'est-à-dire de penser "hors de la boîte".

Avantages

Le TOTB est un élément clé de l'apprentissage de l'esprit d'entreprise et constitue une **compétence essentielle** pour les enfants, car il leur apprend à devenir plus dynamiques et

résilients en recherchant des solutions innovantes dans des contextes difficiles. Il permet également de développer les compétences suivantes :

<https://inkbotdesign.com/creative-thinking/>



Planification et gestion

Après ce processus d'analyse et d'innovation de l'esprit, une autre compétence importante à développer est celle de **transformer ces considérations en actions organisées**. C'est alors que la capacité à planifier et à gérer devient importante. La planification et la gestion signifient ici la capacité de fixer des objectifs et des priorités, d'organiser les ressources pour l'avenir et de répartir les responsabilités de manière appropriée et efficace. Cela signifie être capable de planifier et de réaliser différents types d'activités, d'optimiser les coûts et les revenus, de gérer efficacement les ressources allouées, de respecter les engagements et les délais et d'évaluer l'efficacité du travail effectué.

"La planification est généralement interprétée comme un processus d'élaboration d'une stratégie visant à atteindre les objectifs [] souhaités, à résoudre les problèmes et à faciliter l'action" (Mitchell 2002, 6).

Avantages

Les compétences en matière de planification et de gestion sont très importantes pour les enfants. À l'école, l'organisation est essentielle pour garder le contrôle des tâches, des projets et des programmes d'apprentissage. Il peut donc être utile d'apprendre aux enfants à s'organiser, en commençant par les loisirs et les activités extrascolaires, et à faire **bon usage de leur temps**. Apprendre à organiser ce qui leur plaît peut les aider à développer de bonnes habitudes, qu'ils pourront ensuite appliquer à l'école, au travail et dans la vie en général, car cela aide à :

- Avoir une plus grande capacité de contrôle et de concentration ;
- Être plus conscient du temps réellement disponible ;
- Acquérir de l'autonomie (l'enfant n'a pas à demander à l'adulte où se trouve le matériel ou ce qu'il doit faire aujourd'hui) ;

- Réduire la peur et la hâte ;
- Réduire les oublis (cahiers laissés à la maison, tâches oubliées) ;
- Augmenter la motivation dans la réalisation de ce qui a été prévu.

Outils

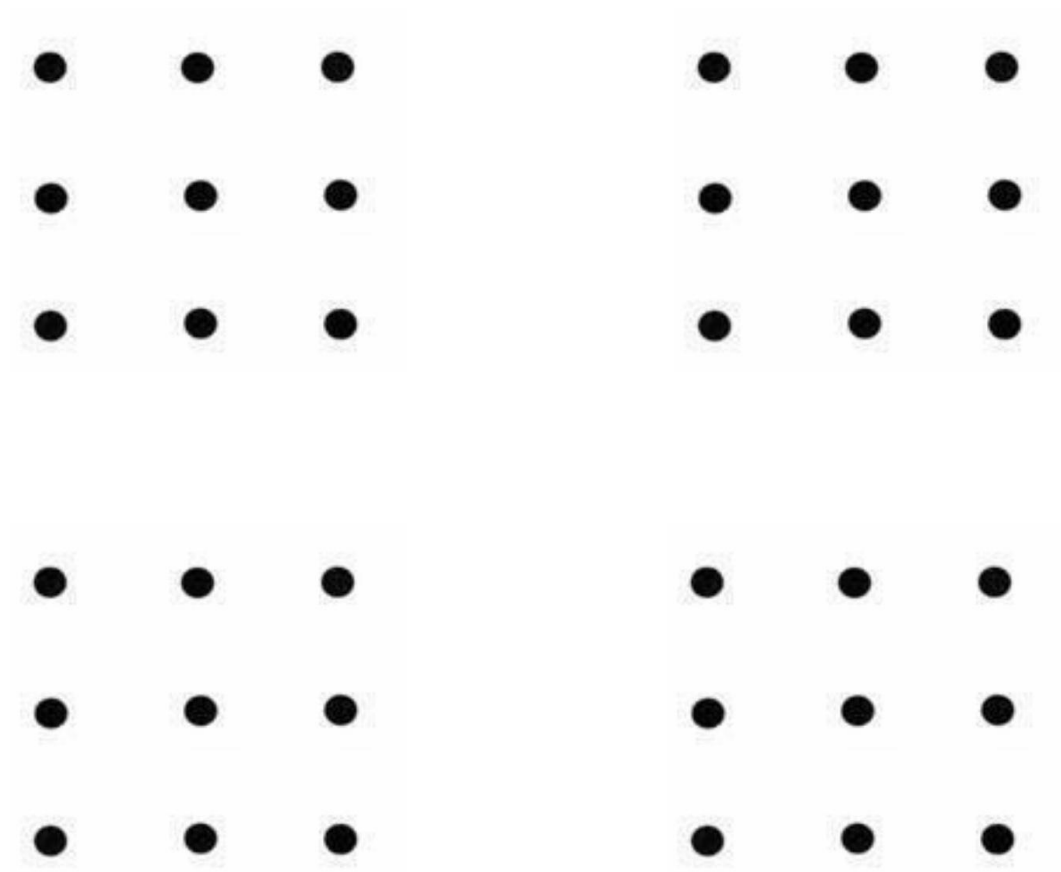
Ce module propose des **jeux**, des **activités**, des **exercices** et des **études** qui permettent de développer :

- Des occasions d'affronter le monde sans se juger, comme le font les enfants qui ne se soucient pas de ce que les gens pensent d'eux.
- La conscience de soi, qui consiste à utiliser nos propres pensées, sentiments et croyances et à prendre le temps et l'énergie nécessaires pour développer nos propres idées, pour comprendre, faire confiance et respecter notre moi intérieur et pour mieux nous exprimer en conséquence.
- Plus de confiance dans nos idées alors que nous commençons à contribuer au groupe et à notre vie personnelle, émotionnelle et professionnelle en général.
- L'apprentissage par le jeu authentique, car nous pensons que l'apprentissage par le jeu joue un rôle important dans l'apprentissage de cette compétence spécifique.
- Climats psychologiques et styles relationnels qui encouragent la libre expression, l'initiative personnelle, l'adoption d'attitudes et de comportements non conventionnels.

○ ACTIVITÉ N1.3 - LE PUZZLE DES 9 POINTS

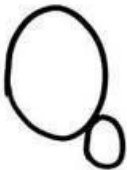
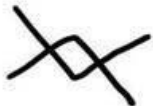
Tableau 1

Ce puzzle représente neuf points situés à égale distance les uns des autres sur une surface de 3 x 3. Pour résoudre le puzzle, vous devez relier tous les points par quatre lignes **droites sans jamais que le crayon quitte** le papier. Voyons combien de solutions vous pouvez trouver.



- ACTIVITÉ N2.2 - LE TEST DE TORRANCE

Tableau 1

○ ACTIVITÉ N3.2 - BRAINSTORMING

Tableau 1

CREATIVITY BOOSTING EXERCISE
From Torrance Test of Creative Thinking

INSTRUCTIONS Print out the sheet. Give yourself a time frame. Fill out the squares with drawings that incorporate the black squiggles into an object or a situation. It can be anything - let your imagination run wild! And remember, the drawings are not supposed to look good. They are supposed to be original.

PREPARED FOR YOU BY
LINESCAPES

Multi-purpose Items

What are the different uses of a fork?



- Open cans
- Eat food
- Clean pans
- Comb hair
- Mix ingredients
- _____

What are the different uses of the following items?



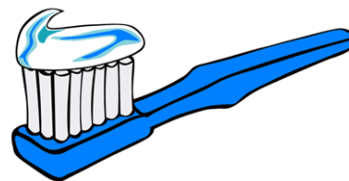
Rubber Boots



Jam



Newspaper



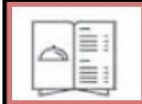
Toothbrush

○ ACTIVITÉ N4.2 - PLANIFIER UN ÉVÉNEMENT FAMILIAL

Table 1 - Fête d'anniversaire ou dîner

			
Event overview		Event details	
Kind of event (birthday, family dinner...)		Host(s)	
Date		Venue address	
Time (start-end)		Number of guests	
Purpose of the event (ex: to celebrate my sister's 18th birthday)			

Stage 1 - Invitations 			
Guest list	Invite made	Invite sent	Invite confirmed



Stage 2 - Menu



Food list (ex: chocolate for cake)	Shopped (✓ or ✕)	Ordered (✓ or ✕)	Cooked (✓ or ✕)



Stage 3 - Theme/Decorations

Theme description					
Decorations		Costumes		Accessories	
Have	Need	Have	Need	Have	Need

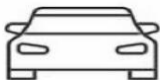
Stage 4 - Activities 	
Activities description	Material needed

Stage 5 - People in charge 		
To do list (ex: shopping, bake a cake...)	Who is in charge?	Who is helping?

Tableau 2 - Planifier un voyage/un itinéraire

Family Trip Planner				
Trip Overview		Traveler Details		
		Names	Blood Types	
Trip Start Date				
Trip End Date				
Number of Days/Nights				
Number of Travelers				
Number of Pets				

	Itinerary		
Day 1		Day 2	
Time	Activity	Time	Activity
Time	Activity	Time	Activity
Time	Activity	Time	Activity
Time	Activity	Time	Activity
Time	Activity	Time	Activity
Time	Activity	Time	Activity

Transportation							
Mode of Transportation							
							
Number of passengers			Needed (gaz, ticket...)		Cost €		

Bookings			
What (hotel, ticket, park fees) ?	Booked (✓ or ✗) ?	Paid ?	Cost €
Total Budget:			

○ ACTIVITÉ 8 - "JE FAIS, NOUS FAISONS, TU FAIS".

Tableau 1

La méthodologie "Je fais - Nous faisons - Tu fais".

Les recherches montrent que la meilleure façon d'enseigner une nouvelle compétence est d'abord de la démontrer (**je le fais**), puis de la faire avec l'enfant (**nous le faisons**) et enfin de donner à l'enfant une chance de la faire par lui-même, sous supervision et avec un retour d'information (**tu le fais**).

Alors, commencez par "**je le fais**". Modélisez la stratégie à plusieurs reprises pour votre enfant. Choisissez un de vos propres objectifs. Utilisez le diagramme et "pensez à voix haute" à chaque étape. Choisissez d'abord des objectifs immédiats (je veux une salle de bain propre, je veux planter des fleurs aujourd'hui), puis des objectifs plus complexes qui se déroulent dans le temps (je veux servir le dîner à des amis vendredi, je veux partir en vacances dans deux mois, etc.)

Ensuite, allez à "**Nous faisons**". Aidez votre enfant à utiliser le tableau graphique pour formuler son objectif (ce qu'il veut), planifier les étapes et les cocher au fur et à mesure. Commencez par des objectifs immédiats (je veux __ pour le déjeuner), puis des objectifs plus complexes qui se déroulent dans le temps (je veux ____ d'ici vendredi, je veux ____ le mois prochain).

Votre enfant aura besoin que vous lui posiez des questions pour le guider à chaque étape.

Par exemple : **PENSER**- Votre enfant peut choisir un objectif pour lequel il ne dispose pas des ressources nécessaires. Posez des questions comme "Avons-nous les ingrédients ? Avons-nous assez d'argent ? Y a-t-il assez de temps ?" Cela aidera votre enfant à comprendre les questions à poser lors de l'élaboration de ses objectifs futurs.

PLANIFIER - Votre enfant peut avoir besoin d'aide pour réfléchir aux étapes nécessaires pour atteindre l'objectif.

FAIRE - Lorsque votre enfant commence à planifier des objectifs à atteindre dans le temps, organisez des moments de "contrôle" quotidiens ou hebdomadaires pour lui demander s'il a réalisé les étapes qu'il a prévues. (Ne lui rendez pas visite à n'importe quel moment, sinon votre enfant interprétera cela comme un harcèlement).

Il est toujours préférable de convenir à l'avance de ces moments de réflexion, de planification et d'action, afin que votre enfant sache que vous passerez du temps ensemble et que vous ne le soustrairez pas à l'improviste de son activité favorite. Nous voulons que nos enfants vivent cette expérience comme un moment positif qui les renforce et permet une interaction entre nous, plutôt que comme une ornière qui les empêche de s'amuser.

★ Après plusieurs expériences de "Nous faisons", encouragez votre enfant à utiliser le planificateur graphique seul ("**Tu fais**") ou avec quelqu'un d'autre, comme un membre de la famille ou un ami en qui il a confiance - pour établir un plan pour un objectif qui est important pour lui.

Une fois que votre enfant aura fait plusieurs expériences réussies avec la méthode Penser-Planifier-Faire, il sera peut-être intéressant pour vous de vous entretenir avec son enseignant pour lui expliquer la stratégie, afin qu'il puisse l'aider à l'utiliser à l'école.

○ ACTIVITÉ 9 - QUIZ SUR LES DEUX COMPÉTENCES

Tableau 1 - TOTB (les bonnes réponses sont marquées en bleu)

1) "Sortir des sentiers battus" est-il une qualité innée ? (Vrai ou faux)

- A. vrai
- B. faux

2) "Sortir des sentiers battus" est-il une compétence qui ne concerne que l'expression artistique ? (vrai ou faux)

- A. vrai
- B. faux

3) Lesquelles des aptitudes suivantes sont des expressions de cette compétence ?

- A. pensée critique (correct)
- B. savoir dessiner
- C. la capacité de penser différemment (correct)
- D. seulement l'expression musicale

4) Est-ce que "sortir des sentiers battus" est la capacité de voir une opportunité là où les autres voient des problèmes ?

- A. vrai
- B. faux

5) Selon Giovanni Corazza, qu'est-ce que la pensée "out of the box" ?

- 1) une nécessité en tant qu'être humain
- 2) un luxe
- 3) un jeu
- 4) consiste à trouver de nombreuses alternatives et à choisir la meilleure réponse et non à trouver la bonne réponse.

6) Comment sortir des sentiers battus selon Giovanni Corazza ?

- 1) Par les informations divergentes
- 2) Par les idées dominantes
- 3) en mélangeant et associant différentes disciplines

7) « Être dans les sentiers battus » signifie :

- a. avoir des idées toutes faites
- b. avoir peur de penser différemment des autres
- c. avoir un esprit critique

- d. propager nos idées, même si tout le monde pense différemment de nous

Tableau 2 - P&G (les réponses correctes sont marquées en bleu)

1) La "planification et la gestion" sont-elles une qualité innée ?

- A. vrai
- B. faux

2) La planification et la gestion, c'est ?

- A. Définir vos objectifs
- B. Développer des principes pour l'avenir
- C. Le processus de fixation des objectifs et de décision sur la manière de les atteindre.
- D. Analyser et choisir la meilleure alternative

3) Qu'est-ce que demain ?

- A. une terre mystique où la productivité humaine est stockée
- B. oui
- C. aujourd'hui
- D. un temps

4) Lorsque vous planifiez quelque chose avec vos enfants, assurez-vous que les objectifs sont fixés :

- A. à court terme
- B. archivable
- C. des objectifs spécifiques
- D. des objectifs à long terme

5) Lorsque les objectifs sont décomposés en petites étapes, ils semblent plus réalisables.

- a. Vrai
- b. Faux

6) Selon le professeur Susan Young, il est très important de tenir un journal et de faire un calendrier d'activités.

- a. vrai
- b. faux

7) Il est bon d'avoir une bonne routine, cela peut aider votre enfant à planifier. Cela signifie qu'ils peuvent :

- a. PRÉVOIR
- b. PLANIFIER
- c. PRÉPARER
- d. JOUER

5. Apprentissage élargi : plan des ressources

○ RESSOURCE 1

I. Type de ressource et description

Voici comment appliquer la pensée créative en tant qu'entrepreneur, Dr. Pragya Agarwal, FORBES

(A) est une lecture

(B) comprendre la corrélation entre la pensée créative et l'esprit d'entreprise.

II. Pourquoi cette ressource est-elle utile ?

Cet article est utile pour comprendre la corrélation entre la pensée créative et l'esprit d'entreprise.

III. Durée

5 minutes.

IV. Liens Internet et références

<https://www.forbes.com/sites/pragyaagarwaleurope/2018/06/04/heres-how-to-apply-creative-thinking-as-an-entrepreneur/?sh=277feee65d9e>

○ RESSOURCE 2

I. Type de source et description

Apprenez aux enfants à sortir des sentiers battus, GrowingPlay

(A) une conférence

(B) obtenir des idées et des outils pour apprendre aux enfants à sortir des sentiers battus.

II. Pourquoi cette source est-elle utile ?

Cet article web est utile pour mieux comprendre les avantages de la pensée créative pour les enfants et les conseils sur la façon de la promouvoir en tant que parent.

III. Durée

5 minutes.

IV. Liens Internet et références

<https://www.growingplay.com/2018/09/teach-children-to-think-outside-of-the-box/>

○ RESSOURCE 3

I. Type de source et description

Le pouvoir de l'esprit d'entreprise, TEDx Langley ED, Bill Roche

(A) une vidéo YouTube

(B) expliquer les avantages des compétences entrepreneuriales

II. Pourquoi cette ressource est-elle utile ?

Cette vidéo donne une vision différente de la raison pour laquelle la pensée créative et critique, la planification et l'esprit d'entreprise en général sont des compétences essentielles pour les enfants et les adultes.

III. Durée

17 minutes

IV. Liens Internet et références

<https://youtu.be/lhs4VFZWwn4>

○ RESSOURCE 4

I. Type de ressource et description

5 CONSEILS POUR AMÉLIORER VOTRE PENSÉE CRITIQUE, Samantha Agoos, TEDx

(A) une vidéo YouTube

(B) expliquer comment améliorer la pensée critique

II. Pourquoi cette source est-elle utile ?

Chaque jour, un océan de décisions se présente à nous et il est impossible de faire le choix parfait à chaque fois. Mais il existe de nombreuses façons d'améliorer nos chances - et une technique particulièrement efficace est la pensée critique. Samantha Agoos décrit un processus en 5 étapes qui peut vous aider à résoudre un certain nombre de problèmes.

III. Durée

4.29

IV. Liens Internet et références

https://www.youtube.com/watch?v=dltUGF8GdTw&t=3s&ab_channel=TED-Ed

6. Références

- Brainstorming: generating many radical, creative ideas. Mind Tools, retrieved May 27, 2014 from www.mindtools.com/brainstm.html
- Creative and Critical Thinking Skills in Problem-based Learning Environments , Journal of Gifted Education and Creativity, 2(2), 71-80 December, 2015 <http://jgedc.org> DOI: 10.18200/JGEDC.2015214253
- De Bono, Edward (1992) Serious creativity: Using the power of lateral thinking to create new ideas. New York, Harper Business
- “Handmade Creative Thinking”, Manual funded by the European Commission Lifelong Learning Programme, sectorial programme Leonardo da Vinci, Transfer of Innovation action (LLP-LDV-TOI-09-IT-0479), <https://cesie.org/media/2011/10/Manuale-HCT-ENG-A5-DEF.pdf>
- McCallum, E., Weicht R., McMullan, L. & Price, A. (2018). EntreComp into Action - Get inspired, make it happen: A user guide to the European Entrepreneurship Competence Framework. Luxembourg: Publications Office of the European Union. Available at <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/entrecomp-action-get-inspired-make-it-happen-user-guide-european-entrepreneurship-competence>
- Mitchell W. cited in meaning of planning and management at https://www.geo.fu-berlin.de/en/v/geolearning/watershed_management/introduction_wm/natural_resource_management_planning/definitions_planning_management/index.html
- ‘Six Thinking Hats’ (1985), Edward de Bono
- Planning, organising and time management: Best practice report Amaratunga, RDG and Jeong, KS
- United Nations General Assembly, 2015. Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development, New York: United Nations.



ParENTrepreneurs

Module n°4

Vous-même et les autres

O2 Kit de formation sur l'éducation à l'entrepreneuriat par les parents

Chef de file : Materahub

Numéro de projet : 2019-1-NL01-KA204-060263

Avertissement : "Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."



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

Historique des versions

Version#	Date	Préparé par	Raison
1	03/08/2020	Inova	Premier projet
2	17/8/20	Inova	2 nd dessins
3	24/8/20	Inova	3 rd projets à soumettre à l'IPA
4	30/9/20	Inova	4 th projets à soumettre aux partenaires
5	26/10/20	Inova	5 th soumissions à MateraHub
6	2/12/20	Inova	6 th soumission
7	15/12/20	Inova	7 th présentations
8	08/01/2021	Inova	8 th Soumission - finale ?
9	12/01/2021	Inova	Version finale

Auteurs : Inova Consultancy Ltd

Table des matières

1. Introduction	164
2. Avantages et opportunités	166
3. Plan du module	169
3.1 Plan des activités du module	171
3.2 Plan des activités en face-à-face	175
Activité n1 : Exercice du Jelly Baby	175
Activité n2 : Conscience de soi/efficacité personnelle : valeurs et facteurs	176
Activité n3 : Scénarios d'autonomie et de vie familiale	178
Activité n4 : Se mobiliser et mobiliser les autres	179
Activité n5 : Approches du mentorat et du coaching	180
Activité n6 : Journal de réflexion	182
3.3 Plan des activités en ligne/autonomes	182
Activité n7 : Le "Good Enough Parenting" de Winnicott	182
Activité n8 : L'estime de soi dans l'éducation des enfants	183
Activité n9 : Conscience de soi et fenêtre de Johari	185
Activité n10 : Explorer davantage la fenêtre de Johari	186
Activité n11 : Le langage propre et son importance dans le coaching, le mentorat et la parentalité	187
Activité n12 : Le Parent Conscient avec le Dr Shefali Tsabary	188
Activité n13 : Explorer pourquoi l'auto-efficacité est importante	189
4. Annexes (Ressources des activités)	190
5. Apprentissage élargi : plan des ressources	204
6. Références	205

1. Introduction

Les compétences explorées dans ce module "Soi-même et les autres" reposent sur la reconnaissance du fait que les parents sont susceptibles d'être de meilleurs éducateurs informels et d'avoir une approche plus active de la vie et une "parentalité suffisante" (Good Enough Parenting), en fonction de leur niveau de conscience de soi. Pour accroître l'estime de soi, l'autonomie, le sens de l'initiative, la créativité et l'ouverture à l'esprit d'entreprise de leurs enfants, les parents doivent avoir un niveau élevé de conscience de soi, une volonté de travailler sur eux-mêmes, un esprit critique, de la créativité, de la curiosité et une compréhension de leurs motivations, de leurs modèles et de leurs comportements privilégiés. Il est toujours utile d'examiner les expériences formatrices qui peuvent avoir influencé les valeurs et s'être manifestées de manière non utile, ce qui peut être projeté, souvent inconsciemment, sur leurs enfants. En étant ouverts à reconnaître leurs faiblesses et leurs défauts et en étant capables de s'améliorer, grâce à de nouveaux outils, de nouvelles techniques et à la psychologie positive, les parents seront en mesure d'apporter des avantages à toute la famille et à la communauté.

Cette conscience de soi et ces aptitudes à la communication, associées à une intelligence émotionnelle élevée, peuvent être développées et entretenues pour aider les parents à avoir un impact significatif, à modéliser un comportement fonctionnel et à donner l'exemple. Lorsque les parents ont développé de telles compétences, il est probable qu'ils seront en mesure de transmettre ces attitudes positives et favorables à la vie à leurs enfants.

En conséquence, la résilience de la famille peut être accrue et l'éducation par les pairs que les parents offrent à d'autres parents peut conduire à une résilience accrue au sein de la communauté pour faire face aux défis actuels et pour saisir et profiter des opportunités présentées. La société évolue rapidement ; la positivité, la flexibilité et l'adaptabilité sont des orientations utiles pour avancer dans un monde en constante évolution. Les premières expériences de vie jouent un rôle important dans le développement de la neuroplasticité, de la croissance émotionnelle et de la confiance en soi d'une personne. Les parents ou les principaux responsables de l'enfant contribuent de manière importante à la résilience et aux stratégies d'adaptation que les enfants développent. Les modules stimuleront les compétences des parents afin qu'ils puissent contribuer de manière significative à l'amélioration de leur rôle parental et donc de l'impact sur leurs enfants.

Ce module fait appel aux théories et aux outils de la psychologie positive, du coaching, du mentorat et des approches orientées vers les solutions. Nous reconnaissons également la grande valeur de l'apprentissage social et intégrons donc dans le programme des activités discursives, le partage d'expériences, la résolution de problèmes en groupe et des discussions sur des études de cas. Nous développons un climat pro-social où l'ouverture, le défi constructif et l'honnêteté authentique ajoutent de la valeur à l'expérience partagée de l'apprentissage.

2. Avantages et opportunités

Le module comprend :

- Conscience de soi et efficacité personnelle
- Travailler avec les autres et les mobiliser, y compris l'automotivation et la mobilisation.
- Approches du coaching et du mentorat et vie familiale

Conscience de soi, efficacité personnelle

Ce module explore la conscience de soi et l'auto-efficacité des parents. Il présente la théorie de Winnicott du "Good Enough Parenting" (parentalité suffisante). Les parents ne sont pas des réceptacles vides ; ils sont le produit de leur éducation, de leur compréhension, de leur expérience éducative, de leurs expériences antérieures, de leurs propres expériences de vie. Cela peut également inclure les différentes formes de soins reçus, par exemple l'implication des grands-parents, des familles d'accueil et des parents adoptifs. Toutes les expériences de la vie ont un impact sur la conscience de soi.

Pour que les parents soient "suffisamment bons", selon les termes de Winnicott (1988), ils doivent être aussi conscients que possible des influences, afin d'éviter de projeter des attentes sur leurs enfants, et être présents et conscients des besoins de leurs enfants, sans pour autant les surprotéger ou les affaiblir. En outre, la théorie de Winnicott aborde la question "Qu'est-ce qui est suffisamment bon et qui décide ?" en encourageant les parents et le personnel à comprendre que cela évolue constamment grâce à la croissance et à l'expérience et qu'il est mal venu de se juger ou de juger les autres parents. Au contraire, le soutien est encouragé, notamment de la part des pairs et des autres parents et de la communauté au sens large. Les parents peuvent se poser la question "Suis-je assez bon ?". La prise de conscience de soi et l'exploration de sa propre efficacité l'aident à être plus gentil avec lui-même et à explorer les changements positifs qu'il peut apporter pour une vie plus heureuse et plus productive et à diffuser cet apprentissage.

Les exercices aident les apprenants à réfléchir aux valeurs, approches, influences et croyances qu'ils ont et qui peuvent guider leur comportement. Les exercices encouragent également les parents à examiner la vision de l'éducation qui guide leurs interactions avec leurs enfants.

Un parent "suffisamment bon" a une conscience de soi qu'il utilise efficacement pour nourrir et développer les membres de sa famille de manière appropriée. Forts de cette connaissance de soi, il leur est possible d'assurer la protection et l'autonomie d'une manière qui soit adaptée au développement, constructive et favorable, mais qui reconnaisse les différences individuelles et les besoins d'autonomie des membres de la famille et des contacts dans la communauté au sens large. Être parent n'est pas facile : il y a des tensions, des dilemmes,

des points de décision, différents besoins et droits individuels à prendre en compte, des problèmes à résoudre et des solutions à trouver et à négocier.

Les exercices proposés font appel à la discussion et à la théorie, ce qui est utile pour examiner les problèmes et trouver des solutions. Les parents sont également encouragés à réfléchir afin d'accroître leur conscience d'eux-mêmes.

Travailler avec et mobiliser les autres, y compris se motiver et se mobiliser soi-même.

Pour diriger, mobiliser et motiver les autres, il est nécessaire d'avoir une vision claire de soi ; il est utile de réfléchir aux objectifs, aux motivations, aux intentions, aux influences et de considérer son impact sur la famille. Nous fournissons des outils et des techniques pour réfléchir sur le moi et ses effets, permettant un réexamen, un recadrage et la formation de nouvelles habitudes qui peuvent être bénéfiques pour la motivation de soi et des autres. Nous présentons également aux parents des théories de manière accessible, telles *que Good Enough Parenting* de Winnicott (1988), et nous proposons des activités de discussion pour aider les parents à examiner les anciennes habitudes et les résultats et à acquérir les connaissances et les compétences nécessaires pour apporter des changements dans la communication familiale avec les conjoints, les partenaires, les enfants, la famille élargie et éventuellement la communauté.

Les avantages sont susceptibles d'être :

- Développer une plus grande conscience de soi et une meilleure compréhension des conséquences psychologiques.
- Comprendre les valeurs et les influences qui ont contribué à la formation de croyances qui peuvent avoir un contenu fonctionnel et dysfonctionnel dans la vie personnelle et familiale.
- Amélioration des capacités d'analyse, de la pensée critique, de l'auto-questionnement et de la motivation.
- Comprendre de nouvelles techniques pour trouver des solutions à utiliser dans la vie personnelle et familiale.

Opportunités :

- Prendre conscience de vous-même.
- Développer des plans et des actions pour améliorer les résultats dans la vie familiale.
- Utiliser et pratiquer davantage d'outils et de techniques de résolution de problèmes et de communication.
- Élargir le répertoire des styles parentaux disponibles pour favoriser le développement des enfants et de soi-même.

Comprend également les approches de coaching et de mentorat et la vie de famille.

Nous présentons des outils et des techniques qui s'éloignent des modèles autoritaires de gestion des relations au sein des familles pour privilégier des techniques d'accompagnement telles que le questionnement, les approches axées sur la recherche de solutions et les outils de la psychologie positive qui s'appuient sur les ressources intérieures d'un individu.

3. Plan du module

<i>Module n° 4_</i>	<i>Vous-même et les autres</i>
<i>Type d'activité</i>	<i>x face-à-face -x En ligne/autonome</i> 180 minutes en face à face, pouvant être adapté pour devenir un cours de formation interactif en ligne
<i>Durée (en minutes)</i>	<i>3 heures en face-à-face plus 3 heures auto-dirigées en ligne</i>
<i>Objectifs généraux</i>	Dans ce module, les parents explorent leurs propres valeurs et les facteurs qui ont influencé leurs valeurs personnelles. Exploration et réflexion sur les valeurs pour accroître la conscience de soi et exploration de l'auto-efficacité pour examiner les défis, les habitudes et les choix. Comprendre les valeurs des autres peut créer des liens plus forts et, s'ils transfèrent leurs compétences entrepreneuriales aux autres, y compris à leurs enfants, le bien-être est amélioré grâce à une parentalité positive.
<i>Compétences traitées</i>	Conscience de soi et efficacité personnelle Travailler avec les autres et les mobiliser, y compris l'automotivation et la mobilisation. Approches du coaching et du mentorat et vie familiale Confiance en soi grâce à la conscience de soi et à l'auto-efficacité
<i>Résultats de l'apprentissage</i>	À la fin de la session, les participants pourront : - • comprendre les influences et les valeurs, tant positives que négatives, qui guident leur propre comportement • comprendre comment leur propre comportement et leurs habitudes affectent leur(s) enfant(s) • évaluer si le comportement doit être modifié et établir un plan d'action pour un changement personnel. • examiner les études de cas et la théorie • Développer par la discussion et la pratique un répertoire comportemental plus large dans le style parental et la communication familiale. • utiliser une gamme d'outils et de techniques pour fournir des moyens de communication fondés sur la psychologie, tels que poser des questions dans le contexte de l'état d'esprit de croissance, des approches axées sur les solutions et l'utilisation de la psychologie positive pour améliorer l'éducation des enfants et la vie de famille • Explorer les stéréotypes, les motivations et les réseaux pour améliorer l'auto-efficacité et le style parental. • Explorer et utiliser une série d'outils et de techniques pour améliorer le style de communication, tels que : les techniques de questionnement, le questionnement appréciatif, l'écoute active et efficace.

<i>Méthodes</i>	• Face à face ou interactif en ligne - le matériel est conçu pour fonctionner dans les deux formats. Travail individuel et collectif plus discussions en petits groupes. Les discussions et l'apprentissage par les pairs sont une partie essentielle de la méthodologie. Grâce à la réflexion, les élèves développeront des capacités de réflexion plus approfondies. • La partie en ligne de la formation contient des ressources éducatives ouvertes et des suggestions de lectures complémentaires et d'apprentissage autonome.
<i>Contenu</i>	• Introduction à la conscience de soi et à l'auto-efficacité • Travailler avec les autres et les mobiliser, y compris l'automotivation et la mobilisation. • Approches du coaching et du mentorat et vie familiale • Études de cas • Pratique de la communication • Réflexion personnelle • Plan d'action

3.1 PLAN DES ACTIVITÉS DU MODULE

<i>Titre de l'activité</i>	<i>Durée</i>	<i>Face-à-face ou en ligne</i>	<i>Ressources et matériel</i>
1. Introduction du module/des sujets. Choisissez un brise-glace en fonction des besoins du groupe. Par exemple, une série d'images, les apprenants choisissent chacun une carte et donnent ensuite la raison de leur choix ou bien un exercice de Jelly Baby pour questionner la confiance et la conscience de soi (peut également être utilisé pour évaluer la compréhension des compétences entrepreneuriales, haut/milieu/bas).	15'	Face-à-face <i>Remarque : pour chaque cas, l'activité peut être adaptée à une diffusion en ligne.</i>	Brise-glace. Feuilles de travail ou cartes/images de Jelly Baby Une présentation PowerPoint peut être utilisée pour l'introduction au module (y compris Mentimeter si interactif en ligne).
2. conscience de soi/efficacité personnelle : - Croyances et valeurs : D'où viennent-ils ? (Un large éventail de réponses peut être abordé : vos parents, vos grands-parents, votre communauté, votre culture, votre religion, votre scolarité, etc.) Comment ces valeurs influencent-elles votre comportement et vos pensées ? - Quels sont les facteurs qui influencent la parentalité ? (un large éventail de réponses devrait être exploré - âge des parents, parent isolé, emploi du ou des parents ou non, éducation, confiance en soi, etc.) Que mettez-vous en avant dans votre style parental ? Introduire la théorie de la fenêtre de Johari, puis les apprenants doivent faire un exercice de prise de conscience de soi - en 3 parties, individuel, en binôme et enfin discussion de groupe.	30'	Face-à-face	2.1 Exercices - y compris les cartes de valeur Exercice : discussion de groupe pour briser les stéréotypes. Par exemple, d'où viennent-ils ? Vidéos suivies de questions et réponses
	10'	Face-à-face	2.2 Feuille de travail pour l'exercice "Identity Windows" (fenêtres d'identité) Diapositives PowerPoint
3. Auto-efficacité et vie familiale - Scénarios de l'esprit de croissance et de l'esprit fixe - discussion - De l'apprentissage de la propriété aux problèmes de l'adolescence - approches axées sur les solutions : étude de cas et jeu de rôle - Discussion : Comment développez-vous ces compétences chez vos enfants ?	30'	Face-à-face	Document sur les scénarios Discussion sur les scénarios/diapositives PowerPoint

4. Se mobiliser et mobiliser les autres 1) Habitudes, stéréotypes, vos motivations, réseaux et influences 2) Arrêter, démarrer, continuer 3) Priorités - exercice des Jellybeans ou quelque chose de similaire	30'	Face-à-face	Les exercices Jellybean permettent aux étudiants d'explorer leurs véritables priorités dans la vie et au quotidien Diapositives PowerPoint
5. Approches du mentorat et du coaching 1) Compétences pour poser des questions sur des sujets tels que : 2) Questionnement appréciatif et 3) écoute active et efficace 4) Études de cas pour le coaching et le mentorat 5) Langage propre - sans jugement, sans étiquetage	45'	Face-à-face	Les exercices d'écoute active peuvent être "l'exercice de dessin" ou "M'as-tu entendu ?", tous deux suivis d'une question et d'une réponse, où l'enseignant peut poser des questions telles que : <i>qu'est-ce que cela fait de ne pas pouvoir poser de questions ?</i> Pour "Vous m'avez entendu ?" <i>Qu'est-ce que ça fait de ne pas être entendu ?</i> Approches de coaching et de mentorat pour une communication efficace Le coaching en tant qu'intervention est une approche bien documentée qui s'appuie sur l'ingéniosité intérieure et l'autodirection de l'individu. Le coaching consiste à poser des questions qui aident les apprenants à découvrir leurs motivations, leurs besoins et leurs objectifs, leur permettant ainsi de planifier et de résoudre des problèmes et d'exploiter efficacement les opportunités. Le locus de contrôle est fermement ancré chez l'individu et le coach pose des questions, sonde, aide et soutient l'individu pour qu'il agisse de manière ciblée. Diapositives PowerPoint
6. Journal de réflexion (approches du mentorat et du coaching) Les participants sont invités à tenir un journal de réflexion pour	20'	Face-à-face	En utilisant les questions du modèle en ligne fourni pendant la formation, tenez un journal électronique dans lequel vous réfléchissez à ce que vous

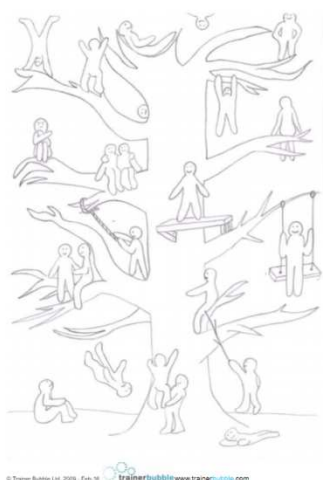
rendre compte de leur processus d'apprentissage. Voir en annexe l'activité n6 - Journal de réflexion. Cette activité soutient le suivi des progrès dans tous les modules.			avez appris et à votre rôle de parent. Assurez-vous d'avoir 2 notes avant la prochaine session d'entraînement en face-à-face.
La liste ci-dessous fait référence aux activités en ligne telles que les vidéos et les OERS, qui doivent être suivies d'une réflexion pour consolider les connaissances. Les élèves s'y réfèrent en complément des activités en classe.			
7. Autres lectures sur Winnicott et le "Good Enough Parenting". (Conscience de soi/auto-efficacité)	25'	en ligne	Utilisez le lien ci-dessous pour explorer la théorie de Winnicott https://iahip.org/inside-out/issue-24-spring-1996/winnicott-and-parenting
8. L'estime de soi dans l'éducation des enfants (Conscience de soi/ auto-efficacité)	20'	en ligne	Regardez les vidéos YouTube suivantes pour améliorer votre compréhension de l'estime de soi dans la parentalité https://www.youtube.com/watch?v=FScEucMMDsA https://www.youtube.com/watch?v=4ibXHoxOzO0
9. Vidéo sur la conscience de soi sur YouTube (Conscience de soi/ auto-efficacité)	20'	en ligne	Vidéo pour mieux comprendre la conscience de soi et la fenêtre de Johari https://www.youtube.com/watch?v=-7FhcvoVK8s
10. Explorer davantage la fenêtre de Johari (Conscience de soi/ auto-efficacité)	25'	en ligne	https://kevan.org/johari.cgi https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/sample-activities/social-identity-wheel/

11. Lisez l'article sur le langage propre et son importance dans le coaching, le mentorat et l'éducation des enfants. (approches du mentorat et du coaching)	20'	en ligne	https://www.linkedin.com/pulse/clean-language-how-you-can-use-your-child-aisha-ahmad
12. Le parent conscient avec Shefali Tsabary (Auto-efficacité et vie familiale)	30'	en ligne	https://www.youtube.com/watch?v=c4HBqR0aov4
13. Explication de l'importance de l'auto-efficacité (Mobilisez-vous et mobilisez les autres)	40'	en ligne	Regardez les vidéos YouTube suivantes et prenez des notes pour consolider vos connaissances et votre compréhension de l'auto-efficacité et de son importance pour le développement des compétences entrepreneuriales : Pourquoi la confiance en soi est importante - Mamie Marrow https://www.youtube.com/watch?v=agwsjYg9hJ8 https://www.youtube.com/watch?v=HnACsrdGZAI

3.2 PLAN DES ACTIVITÉS EN FACE-À-FACE

Activité n1 : Exercice de Jelly Baby

I. Type d'activité et description



(A) OBJECTIF : Brise-glace pour augmenter la confiance dans le travail en groupe et la prise de parole en groupe. Il peut également être utilisé pour évaluer le niveau de compétence, par exemple en utilisant l'arbre pour auto-évaluer ce que vous comprenez des compétences entrepreneuriales, où vous vous tenez dans l'arbre et donnez une phrase pour l'expliquer.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité individuelle suivie d'une discussion de groupe

(D) DURÉE : 15 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- La feuille de travail "L'arbre Jelly Baby" se trouve dans le dossier de presse de la Commission européenne. 4. Annexes - Activité n1, Tableau 1 - L'arbre Jelly Baby
- Suggestions de cartes et d'images

III. Instructions

Pour l'exercice "Jelly Baby", les élèves reçoivent les éléments suivants. Ils sont invités à colorier le personnage de gelée sur l'arbre qu'ils pensent les représente le mieux - puis chaque individu donne une raison, suivie d'une discussion en groupe sur la confiance en soi et la conscience de soi ou sur les compétences entrepreneuriales.

IV. Références

Winnicott, D.W. (1988) *Babies and their Mothers* Londres : Free Association Books

Feuille de travail sur les Jell Baby (ACTIVITÉ n1-voir pièce jointe)

V. Alternatives

Une série de photos/images. Les élèves en choisissent une qui, selon eux, rayonne de confiance et de conscience de soi. Fournissez un large éventail d'images pour que cela fonctionne bien. On peut également utiliser l'exercice de dessin (expliqué dans l'activité 6).

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Par la discussion, les apprenants prennent conscience de leur situation actuelle en matière de confiance en soi, de conscience de soi, d'efficacité personnelle et de compréhension des compétences entrepreneuriales et de leur importance dans la vie quotidienne pour leur propre développement et celui des autres.

Activité n2 : Conscience de soi/auto-efficacité : valeurs et facteurs

Activité n2.1 : Introduction au sujet – Activité Briller et Mettre en lumière.

I. Type d'activité et description

- (A) OBJECTIF :** comprendre d'où viennent nos valeurs, quels sont les facteurs qui les influencent et améliorer la conscience de soi.
- (B) TYPE D'ACTIVITÉ :** Activité en face-à-face
- (C) TYPE D'ACTIVITÉ :** Discussion de groupe
- (D) TEMPS :** 45 minutes (30+ 15 minutes)

II. Matériel/ressources nécessaires

- Tableau de conférence, stylos, papier,
- Introduction au sujet via la feuille de travail " Briller et Mettre en lumière " se trouve dans 4. Annexes - Activité n2.1 - Tableau 2 - Briller et Mettre en lumière.

III. Instructions

Le formateur présente d'abord le sujet aux participants à l'aide du document "Activité n2.1 Tableau 1 Introduction au sujet avec la feuille d'exercice Briller et mettre en lumière" et souligne que nous ne sommes pas des vases vides et que les influences au cours de la vie font de nous les personnes que nous sommes. Nombre de ces influences nous aident à briller dans la vie. Certaines influences peuvent nous mettre au défi. La feuille de travail propose aux participants des questions concernant les valeurs, la culture, etc. Celles-ci sont explorées en petits groupes, puis l'animateur mène une discussion en groupe entier.

IV. Références/matériel supplémentaire facultatif

<https://www.youtube.com/watch?v=1R7o-fo9EFE>

https://www.youtube.com/watch/Kz_qGJmTMY

https://www.youtube.com/watch?v=_a1Fc6nwps

V. Alternatives

Le formateur est libre de faire un PPT pour introduire le sujet.

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Les élèves deviennent plus conscients de l'origine de leurs valeurs et comprennent pourquoi les autres peuvent avoir des valeurs différentes des leurs.

Activité n2.2 : Fenêtre d'identité

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : comprendre d'où viennent nos valeurs, quels sont les facteurs qui les influencent et améliorer la conscience de soi.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Individuel - Travail en binôme - Discussion de groupe

(D) TEMPS : 40 minutes (30+ 10 minutes)

II. Matériel/ressources nécessaires

- L'introduction à la fenêtre d'identité et les questions peuvent être trouvées dans 4. Annexes - Activité n2.2 - Tableau 1 - "Fenêtre d'identité"

III. Instructions

Partie 1

- Distribuer la feuille de travail Activité n2.2 - Tableau 1 - "Fenêtre d'identité » contenant des mots descriptifs qui évoquent des caractéristiques personnelles. Demandez aux participants de les regarder et d'en choisir 5 qu'ils utiliseraient pour se décrire et de les écrire dans le cadre numéro 1.

Faites remarquer que ce modèle porte sur la divulgation de soi et qu'il est important que les élèves ne divulguent que ce qu'ils sont prêts à partager.

Animateur : après l'activité, traitez-la en discussion de groupe :

Qu'en a-t-il émergé ?

Qu'avez-vous trouvé intéressant ?

Quelles sont les forces que vous pourriez utiliser davantage ?

Avez-vous confiance en vous pour montrer vos points forts ?

Que voulez-vous améliorer ?

Partie 2 : Ensuite, demandez-leur de travailler en binômes ; les participants échangent leurs feuilles et demandent à leur partenaire de remplir les cases 3 et 4. Quels mots de la liste utiliseraient-ils pour se décrire mutuellement ? Demandez-leur ensuite de s'échanger leurs résultats et d'en discuter.

Partie 3 : Animez une discussion de groupe. Faites remarquer : En partageant des informations sur eux-mêmes, ils instaurent la confiance et établissent des relations. Certes, cet exercice fonctionne mieux lorsque les gens se connaissent bien les uns les autres, mais les nouvelles connaissances peuvent donner un aperçu de ce que nous révélons et de ce qui reste caché.

IV. Références

Pour vos devoirs, réfléchissez à cet exercice et approfondissez la théorie de la fenêtre de Johari en regardant le tutoriel vidéo Ted Talk suivant avec le Dr Lori Zakel grâce au lien ci-dessous <https://www.youtube.com/watch?v=-7FhcvoVK8s> (14 minutes)

Pour plus de descriptions et de possibilités personnelles :

OERS : <http://www.cytss.edu.hk/cytss97pyl/car/testimonial%20reference.pdf>

V. Alternatives

Non applicable à ce stade

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Les élèves deviennent plus conscients de l'origine de leurs valeurs et comprennent pourquoi les autres peuvent avoir des valeurs différentes des leurs.

Activité n3 : Scénarios d'autonomie et de vie familiale

I. Type d'activité et description

- (A) OBJET :** Explorer la résolution de problèmes et la résilience
- (B) TYPE D'ACTIVITÉ :** Activité en face-à-face
- (C) TYPE D'ACTIVITÉ :** Activité de groupe
- (D) DURÉE :** 30 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Tableau de conférence, stylos, papier
- Scénarios à trouver dans 4. Annexes - Activité n3 - Tableau 1 "Scénarios vie familiale".

III. Instructions

Activité en binôme dans laquelle les apprenants examinent différents scénarios, accompagnés d'images, portant sur des enfants à différents stades de développement ainsi que différentes approches ou situations parentales. Discussion en binôme suivie d'une discussion de groupe explorant la résolution de problèmes et le style parental.

Scénarios photocopié - scénarios à confirmer. Ils peuvent également devoir différer d'un partenaire à l'autre, en fonction de certaines différences culturelles. *Nous pouvons commencer par rassembler des scénarios qui conviendraient à chacun d'entre nous, par exemple une femme travaillant à domicile (très approprié en ce moment) essayant d'organiser la garde de ses 3 enfants pendant les appels Zoom, etc.) D'autres suggestions suivront.*

IV. Références

Référence appropriée à Winnicott pour cet exercice, ainsi que des références pour les scénarios/images seront fournies.

V. Alternatives

Non applicable à ce stade

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Les élèves apprennent les uns des autres et en explorant différentes approches des problèmes/questions. Les élèves développent la résilience et la conscience de soi, la patience et la compréhension des autres.

Activité n4 : Se mobiliser et mobiliser les autres

I. Type d'activité et description : Habitudes saines ?

(A) OBJECTIF : explorer comment changer nos habitudes, garder celles que nous aimons et changer celles qui ne sont pas propices à notre développement personnel et à notre démobilisation. En outre, examiner les stéréotypes, les motivations, les réseaux et les influences.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Exercice en groupe

(D) DURÉE : 30 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Tableau de conférence, stylos, papier
- Feuille de travail "Habitudes" à trouver dans 4. Annexes - Activité n4 - Tableau 1 - "Feuille de travail sur les habitudes".

III. Instructions

Activité individuelle pour compléter la fiche de travail, suivie d'une activité de groupe au cours de laquelle les apprenants examinent les habitudes les plus importantes qu'ils aimeraient changer dans leur vie. Suivi d'une discussion de groupe et d'une présentation de diapositives montrant comment les habitudes peuvent nous freiner et comment des changements positifs peuvent être mis en œuvre. Briser les stéréotypes pour améliorer la communication et le travail en réseau.

IV. Références

Aucun.

V. Alternatives - activités facultatives

a) Exercice avec intentions : boutons (ou quelque chose de similaire) et bouchons avec autocollants relatifs aux priorités quotidiennes et aux priorités de vie. (Bon exercice, mais dépend du nombre d'élèves dans la classe et du temps alloué - plus de détails à suivre si nécessaire).

b) Arrêter, Commencer. Continuer

Lorsque nous pensons à changer les habitudes, nous demandons aux apprenants d'identifier en eux les comportements qui sont utiles et ceux qui ne le sont pas.

Quels comportements veulent-ils ARRÊTER ? Faites-en la liste.

Quels sont les nouveaux comportements à mettre en place ? COMMENCER. Faites-en la liste.

Quels comportements doivent être poursuivis et éventuellement développés ? CONTINUER. Faites-en la liste.

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Les apprenants prendront conscience de leurs propres priorités et des changements nécessaires pour une vie familiale et personnelle plus harmonieuse et plus heureuse. Ils comprendront mieux comment leurs décisions affectent les autres. Établir des plans d'action pour apporter des changements positifs à leurs habitudes et à leur vie. Faire preuve de créativité pour améliorer leurs compétences entrepreneuriales et leur interaction avec les autres.

Activité n5 : Approches du mentorat et du coaching

I. Type d'activité et description

- (A) **OBJECTIF** : comprendre le rôle important du coaching et du mentorat dans la parentalité et l'entrepreneuriat.
- (B) **TYPE D'ACTIVITÉ** : Activité en face-à-face
- (C) **TYPE D'ACTIVITÉ** : Activité de groupe
- (D) **DURATION** : 45 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Tableau de conférence, stylos, papier
- Diapositives PowerPoint liées au sujet
- Feuille de travail "Habitudes" en 4.

III. Instructions

En fonction de la taille du groupe, vous divisez le groupe en 2 groupes de coaching plus petits, chacun avec un coach. Chaque personne apporte en tant qu'individu un problème à la discussion et les collègues proposent des idées et des suggestions de soutien (attention : il ne s'agit pas de donner des conseils). Cette approche permet à chacun d'explorer ses propres solutions et les étapes/actions qu'il souhaite entreprendre.

Par exemple, les questions peuvent inclure :

- Équilibre entre vie professionnelle et vie privée
- Trouver plus de temps pour moi/temps pour les hobbies/intérêt pour la socialisation
- vouloir discuter de questions concernant les membres de la famille - encourager les adolescents à participer aux activités familiales, à s'intéresser davantage à l'école, etc.

- vouloir continuer à apprendre et avoir du mal à trouver du temps pendant la semaine.
- Défendre ses propres besoins au milieu des nombreuses tensions et exigences familiales dans un environnement très actif.

Les élèves sont invités à définir ce qu'est un problème.

Pourquoi est-ce un problème maintenant ?

Quels sont les effets ?

Ils peuvent ensuite essayer de trouver des solutions par le biais de discussions.

Les participants reçoivent un certain nombre de conseils et de questions sur le coaching et le mentorat dans le polycopié. Chaque personne prend la parole à tour de rôle et le timing est géré par l'animateur et dépend du nombre de personnes dans le groupe. Il est important que l'animateur gère les horaires de manière à ce que chaque apprenant puisse parler de son problème à son tour.

IV. Références

Site web d'Inova pour plus d'informations sur le coaching et Mentoring Circles™.
(<http://www.inovacircles.org.uk/>).

V. Alternatives

- Selon le plan de cours - l'**exercice d'écoute efficace**. Cela aiderait à créer l'atmosphère avant le "cercle". Pour l'exercice de dessin - l'enseignant donne des instructions et les élèves dessinent selon les instructions sans voir le résultat. Il y a deux façons de procéder : soit l'enseignant donne des instructions, sachant quel doit être le résultat final du dessin, soit les élèves ne sont pas autorisés à poser des questions et doivent attendre la fin pour le faire. L'autre méthode consiste à faire travailler les élèves par deux, dos à dos, l'un ayant un objet et l'autre devant le dessiner. La personne qui dessine peut poser des questions, mais celle qui a l'objet ne peut répondre que par oui ou non. Tout cela doit être fait dans le temps imparti.

- Une autre possibilité est l'exercice " **Tu m'as entendu ?** ", dans lequel les apprenants travaillent en binôme : l'un parle et l'autre fait tout pour ne pas **écouter**. Il s'ensuit une discussion pour voir comment on se sent quand on n'est pas écouté. Cet exercice encourage l'empathie et la compréhension de "l'autre". Comme les "cercles" prennent du temps par élève, cela dépend du nombre d'élèves dans le groupe. Une autre suggestion consiste à utiliser l'un des exercices d'écoute pour briser la glace, si l'enseignant/animateur pense que cela convient mieux à ses élèves.

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Les élèves participeront activement à un mini-cercle de mentorat et amélioreront leur plan d'action pour un changement positif. Ils augmenteront leur conscience de soi et leur efficacité personnelle et amélioreront leurs compétences en matière de communication et d'écoute efficace.

Activité n6: Journal de réflexion

I. Type d'activité et description

(E) OBJECTIF : Développer des techniques de réflexion et suivre leur évolution.

(F) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face

(G) TYPE D'ACTIVITÉ : activité individuelle, autodirigée ou de groupe (la flexibilité est donnée en fonction du temps et de l'utilisation)

(H) DURÉE : 20 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Stylo
- Scénarios à trouver dans 4. Annexes - Activité n.6 - Journal de réflexion

III. Instructions

En utilisant les questions du modèle fourni dans la formation, les participants doivent tenir un journal pour réfléchir à leur apprentissage et à leur rôle de parent. Ils doivent s'efforcer d'avoir deux notes avant la prochaine réunion en face-à-face.

IV. Références

Non applicable

V. Alternatives

Non applicable à ce stade

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Les apprenants sont encouragés à être réalistes quant à leurs propres besoins et à ceux des autres. En encourageant la réflexion, les apprenants peuvent tenir un journal de leurs défis, réalisations et réussites et de leur réflexion sur chaque processus.

3.3 PLAN DES ACTIVITÉS EN LIGNE/AUTONOMES

Activité n7 : Le "Good Enough Parenting" de Winnicott

I. Type d'activité et description

(E) OBJECTIF : Réflexion sur ce qui a été appris et utilisation de la théorie et de l'auto-réflexion pour un développement ultérieur.

(F) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en ligne/auto-dirigée

(G) TYPE D'ACTIVITÉ : Réflexion autonome à votre propre rythme.

(H) DURÉE : 25 minutes (en fonction du temps nécessaire à la réflexion)

II. Matériel/ressources nécessaires

- Lien : <https://iahip.org/inside-out/issue-24-spring-1996/winnicott-and-parenting>

III. Instructions

Les participants doivent lire les informations sur ce lien concernant Donald Winnicott, un psychanalyste, et son point de vue sur l'éducation des enfants. Après avoir lu ces

informations, les participants doivent faire des recherches plus approfondies sur cette théorie et réfléchir à la manière dont elle pourrait s'appliquer à leurs propres pratiques parentales ou à leurs points de vue sur les styles parentaux.

Le fait de consigner leurs réflexions dans un journal de bord peut les aider à consolider leurs pensées et réflexions, notamment en ce qui concerne leurs propres stratégies parentales.

IV. Références

Article rédigé par Ingrid Masterson, , Irish Association of Humanistic and Integrative Psychotherapy, numéro 24 : printemps 1996, Winnicott and Parenting.

V. Alternatives

Non applicable

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

- Les participants pourront approfondir leurs connaissances et leur compréhension de la théorie du "good enough parenting" et des opinions et théories de Donald Winnicott. En acquérant ces connaissances, les participants devraient être mieux à même de comparer ces théories et croyances par rapport aux leurs. Ce faisant, les participants développeront une plus grande conscience d'eux-mêmes dans leur rôle de parent.

Activité n8 : L'estime de soi dans l'éducation des enfants

I. Type d'activité et description

(I) **OBJECTIF** : Accroître l'estime de soi dans le cadre de la parentalité.

(J) **TYPE D'ACTIVITÉ** : Activité en ligne/auto-dirigée

(K) **TYPE D'ACTIVITÉ** : Réflexion autonome à votre propre rythme

(L) **DURÉE** : 20 minutes (en fonction du temps nécessaire à la réflexion)

II. Matériel/ressources nécessaires

Lien 1 : <https://www.youtube.com/watch?v=FScEucMMDsA>

Lien 2 : <https://www.youtube.com/watch?v=4ibXHoxOzO0>

III. Instructions

Les participants doivent regarder les deux vidéos YouTube pour améliorer leur compréhension de l'estime de soi dans la parentalité. Après chaque vidéo, ils doivent

réfléchir à la manière dont ils l'ont regardée et à la façon dont ils peuvent relier le contenu à leur propre rôle de parent.

Le fait de consigner leurs réflexions dans un journal de bord peut les aider à consolider leurs pensées et réflexions, notamment en ce qui concerne leurs propres stratégies parentales.

IV. Références

Lien 1 : Cultural Parenting Self Efficacy, FamilyProcess1, 2016 (YouTube)

Lien 2 : Parenting Styles and Self Esteem, Seed2Stem, 2018 (YouTube)

V. Alternatives

Non applicable

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

- Les participants seront en mesure de mieux connaître et comprendre la relation entre l'estime de soi et la parentalité, ainsi que le thème général de l'auto-efficacité. En acquérant ces connaissances, les participants devraient être mieux à même de mettre en regard ces points de vue par rapport aux leurs. Ce faisant, les participants développeront un plus grand sens de la conscience de soi et de l'auto-efficacité en matière de parentalité.

Activité n9 : Conscience de soi et fenêtre de Johari

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : Améliorer la compréhension de la conscience de soi et l'utilisation de la fenêtre de Johari.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en ligne/auto-dirigée

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Réflexion autonome à votre propre rythme

(D) DURÉE : 20 minutes (en fonction du temps nécessaire à la réflexion)

II. Matériel/ressources nécessaires

Lien : <https://www.youtube.com/watch?v=-7FhcvoVK8s>

III. Instructions

Les participants sont incités à regarder cette vidéo YouTube pour comprendre la conscience de soi et l'utilisation de la structure de la fenêtre de Johari pour mettre en lumière des idées sur votre identité à vos propres yeux et aux yeux des autres.

Le fait de consigner leurs réflexions dans un journal de bord peut les aider à consolider leurs pensées et réflexions, notamment en ce qui concerne leurs propres stratégies parentales. Dans l'activité suivante, les apprenants sont encouragés à réaliser une fenêtre de Johari avec leurs amis, leurs collègues ou leur famille, afin d'expérimenter directement le fonctionnement de cette technique.

IV. Références

Lien : Johari Window in Interpersonal Communication, LEZakel, 2011 (YouTube)

V. Alternatives

Non applicable

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

- Les participants acquerront une meilleure connaissance et compréhension de la conscience de soi ainsi qu'un outil important et pratique pour réfléchir à la façon dont vous vous percevez et dont les autres vous perçoivent.

Activité n10 : Explorer davantage la fenêtre de Johari

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : Utiliser la fenêtre de Johari pour l'auto-exploration et la formation à l'auto-efficacité.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en ligne/auto-dirigée

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Réflexion autonome à votre propre rythme

(D) DURÉE : 25 minutes (en fonction du temps nécessaire à la réflexion)

II. Matériel/ressources nécessaires

Lien vers l'outil pratique de la fenêtre de Johari : <https://kevan.org/johari.cgi>

Lien vers la roue de l'identité sociale : <https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/sample-activities/social-identity-wheel/>

III. Instructions

Première partie : Explorez l'outil pratique de la fenêtre de Johari et voyez si vous pouvez en faire une avec votre famille, vos amis et vos collègues pour explorer la façon dont les gens se perçoivent les uns les autres - cela peut être très surprenant.

Deuxième partie : Explorez les informations de la roue de l'identité sociale pour une recherche plus approfondie sur l'auto-examen et les perceptions.

Le fait de consigner leurs réflexions dans un journal de bord peut les aider à consolider leurs pensées et réflexions, notamment en ce qui concerne leur propre conscience de soi et leur conscience par rapport aux autres.

IV. Références

Lien pour la fenêtre de Johari : Kevan, 2006.

Lien pour la roue de l'identité sociale : LSA Inclusive Education, Université du Michigan.

V. Alternatives

Non applicable

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

- Les participants acquerront une meilleure connaissance et une meilleure compréhension de la conscience de soi, ainsi qu'un outil important et pratique pour réfléchir à la manière dont vous vous percevez et dont les autres vous perçoivent. Cette façon de réfléchir permet d'accroître la conscience de soi, qui est essentielle pour développer la confiance en soi et l'efficacité personnelle dans de nombreux aspects de la vie. En outre, la roue de l'identité sociale permettra d'approfondir les recherches sur l'identité et la manière dont elle affecte les aspects de la vie.

Activité n11 : Le langage propre et son importance dans le coaching, le mentorat et la parentalité

I. Type d'activité et description

(E) OBJECTIF : Étudier la nécessité d'un langage clair pour soutenir les stratégies de mentorat, de coaching et de parentage.

(F) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en ligne/auto-dirigée

(G) TYPE D'ACTIVITÉ : Réflexion autonome à votre propre rythme.

(H) DURÉE : 20 minutes (en fonction du temps nécessaire à la réflexion)

II. Matériel/ressources nécessaires

Lien : <https://www.linkedin.com/pulse/clean-language-how-you-can-use-your-child-aisha-ahmad>

III. Instructions

Les participants doivent explorer les informations contenues dans ce document avec un langage propre et réfléchir à la manière dont elles se rapportent à leur vie personnelle. Les participants doivent noter leurs réflexions dans un journal pour les aider à consolider leurs pensées et réflexions, en particulier en ce qui concerne leurs propres approches de mentorat et de coaching avec leurs enfants.

IV. Références

Aisha Ahmad, Clean Language – how you can use it with your child, LinkedIn, 2018.

V. Alternatives

Non applicable

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

- Les participants seront en mesure d'acquérir une meilleure connaissance et compréhension du langage propre et de son utilisation avec les enfants à des fins de coaching et de mentorat.

Activité n12 : Le parent conscient avec le Dr Shefali Tsabary

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : explorer la théorie du "parent conscient" et réfléchir à leur propre rôle parental et à leurs attitudes.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en ligne/auto-dirigée

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Réflexion autonome à votre propre rythme

(D) DURÉE : 30 minutes (en fonction du temps nécessaire à la réflexion)

II. Matériel/ressources nécessaires

Lien : <https://www.youtube.com/watch?v=c4HBqR0aov4>

III. Instructions

Les participants doivent examiner les informations contenues dans cette vidéo YouTube concernant le parent en question et toutes les informations discutées par le Dr Shefali Tsabary.

Les participants doivent noter leurs réflexions pour les aider à consolider leurs pensées et réflexions, en particulier en ce qui concerne leurs opinions sur la théorie explorée dans cette vidéo.

IV. Références

The Conscious Parent with Shefali Tsabary – Part One, Dalia Lama Center for Peace and Education, 2013. (YouTube)

V. Alternatives

Non applicable

II. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

- Les participants seront en mesure de mieux connaître et comprendre la vision du Dr Shefali Tsabary sur le parent conscient. Par la réflexion et la prise de notes, les participants réfléchiront à ces connaissances et à la manière dont elles se rapportent à leur propre vie familiale et à l'autonomie.

Activité n13 : Explorer pourquoi l'auto-efficacité est importante

III. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : explorer pourquoi l'auto-efficacité est importante dans le contexte de la parentalité et de la mobilisation de soi et des autres.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en ligne/auto-dirigée

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Réflexion autonome à votre propre rythme

(D) DURÉE : 40 minutes (en fonction du temps nécessaire à la réflexion)

IV. Matériel/ressources nécessaires

Lien 1 : <https://www.youtube.com/watch?v=agwsjYg9hJ8>

Lien 2 : <https://www.youtube.com/watch?v=HnACsrdGZAI>

III. Instructions

Les participants doivent étudier les informations des deux vidéos YouTube avant de réfléchir à ces connaissances. Les participants doivent écrire toutes leurs pensées, leurs points de vue et leurs opinions sur l'importance de l'auto-efficacité et sur son importance pour le développement des compétences entrepreneuriales. Les participants peuvent, par exemple, dessiner une carte mentale, un article ou une simple liste à points pour consolider leurs connaissances à partir de ces vidéos.

IV. Références

Lien 1 : Mamie Marrow, Why Self-Efficacy Matters, TEDx Talks, 2019. (YouTube)

Lien 2 : Raina Burditt, Self-Efficacy, Raina Burditt, 2015. (YouTube)

V. Alternatives

Non applicable

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

- Les participants seront en mesure d'acquérir une meilleure connaissance et compréhension du thème général de l'efficacité personnelle et de son importance dans le contexte du développement des compétences entrepreneuriales, qui est à son tour lié à son importance dans l'éducation des enfants. En consolidant les connaissances sous la forme d'une carte mentale ou d'une liste à points, les participants disposeront d'une collection tangible de ressources pour faciliter leur développement personnel dans ces domaines.

4. Annexes (ressources pour les activités)

Activité n1.1 – Arbre à Jelly Baby

Tableau 1



Dans cet exercice, nous allons commencer par tester notre confiance en nous parlant les uns aux autres. Vous pouvez également l'utiliser pour évaluer vos propres compétences. Répondez à ces questions.

- Où êtes-vous sur l'arbre des Jelly Baby ?
- Étudiez l'arbre et pensez à l'endroit où vous vous représentez
- Où en êtes-vous dans votre parcours entrepreneurial ?
- Êtes-vous au sommet ? Au fond ? Au milieu ? Donnez une raison pour votre emplacement.
- Rappelez-vous :
- Savoir où vous en êtes dans votre connaissance de vous-même vous aide à grandir.
- Après le travail individuel, l'animateur animera une discussion sur la confiance en soi et la conscience de soi.

Activité n2.1 - La conscience de soi

Tableau 1 - Introduction au thème

Values – Where do they come from?

Discussion (to include some of the following):

- Our upbringing
- Education
- Work
- Religion
- Our beliefs
- Peers
- Experiences
- Beliefs

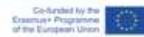


Tableau 2 - Feuille de travail "Briller et mettre en lumière".

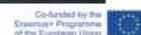
ACTIVITÉ n2 Mettre en lumière Fiche de travail (45 minutes)

Dans cet exercice, nous allons examiner nos valeurs. D'où viennent-elles ? Quelles personnes ont influencé nos vies ? Quelles sont les croyances auxquelles nous tenons et quelles sont les valeurs que nous aimerions changer et adapter ?

Values – Where do they come from?

Discussion (to include some of the following):

- Our upbringing
- Education
- Work
- Religion
- Our beliefs
- Peers
- Experiences
- Beliefs



Répondez à ces questions par vous-même.

Quelles sont les influences culturelles qui vous ont façonné ?

D'où vient l'essentiel de votre compréhension morale et éthique de la vie ?

Avez-vous des convictions religieuses qui déterminent vos actions ?

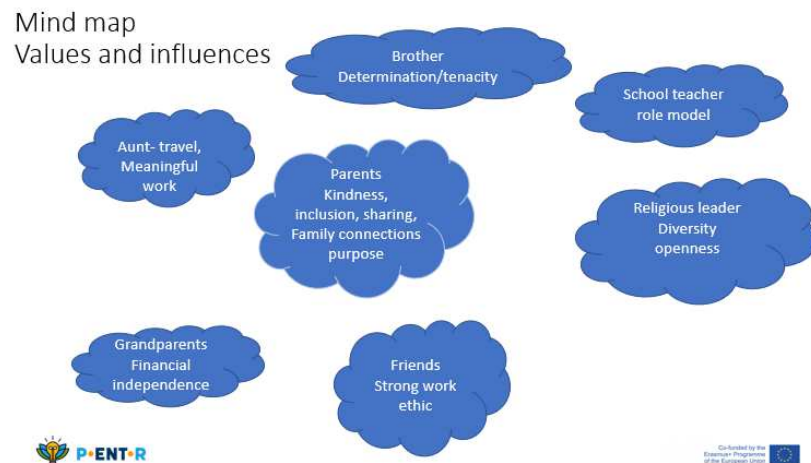
Avez-vous des convictions ou des idées spirituelles qui déterminent votre façon d'agir ? Quelles sont elles ?

Quelles sont les personnes qui ont été des modèles pour vous dans votre vie, dans les grandes comme dans les petites choses, et que vous ont-elles appris ?

Vous pouvez faire une carte mentale rapide de toutes les influences dans votre vie liées aux concepts ci-dessus. Essayez d'identifier les résultats de ces influences en termes de croyances et de valeurs qui vous animent.

Exemple :

L'animateur vous invitera à partager ces idées dans un groupe plus restreint pour une discussion plus détaillée et plus largement avec le groupe.



Activité n2.2 - Exercice de la fenêtre d'identité (30 minutes)

Tableau 1

La **fenêtre de Johari** est un outil pédagogique et psychologique développé par Joseph Luft et Harry Ingham dans les années 1950. Il est largement utilisé pour aider à comprendre la conscience de soi et comme outil pour améliorer la communication. (**Fenêtres d'identité**)

L'exercice suivant est basé sur la philosophie de la fenêtre de Johari et est combiné avec l'exercice de la "**roue de l'identité**", qui vise également à améliorer la conscience de soi.

Connu du Moi

Inconnu du Moi

1. Zone ouverte - Connue des autres	2. Angle mort (découvert en recevant du feedback)
2. Zone cachée (Inconnue des autres - partagée par la divulgation)	4. Territoire inconnu - (perçu par les autres - découverte)

Souvent, l'image que les autres ont de nous peut être différente de la nôtre, et plus l'exercice d'**identité** est partagé, plus nous pouvons en apprendre sur nous-mêmes et sur les autres, ce qui accroît la conscience de soi et la conscience interpersonnelle.

Après avoir étudié les 4 cases dans votre propre **fenêtre d'identité**, répondez aux questions suivantes.

1. Comment et pourquoi avez-vous choisi vos 5 mots-clés pour le cadre 1 ?
2. Comment et pourquoi avez-vous choisi vos mots-clés pour le cadre 2 ?
3. Avez-vous été surpris par les mots que votre collègue/partenaire a choisis pour vous ? Êtes-vous d'accord avec les choix effectués ?
4. Quels sont les aspects de votre identité auxquels vous n'aviez pas pensé avant de faire cette activité ? Pourquoi pensez-vous que c'est le cas ?
5. Quels aspects de votre identité pensez-vous être évidents pour les autres, votre famille, vos enfants, vos amis ?
6. Quels sont les aspects qu'ils ne voient peut-être pas aussi facilement ?
7. Comment pensez-vous que vos identités influencent vos interactions avec les autres, par exemple la famille, les enfants, les amis ?
8. Comment avez-vous ressenti le fait de donner du feedback à votre partenaire ?
9. Quel effet cela fait-il de recevoir des commentaires et des observations de la part des autres ?

Tableau 2 - Liste des mots descriptifs

Caractéristiques personnelles - Glossaire

énergique inquiet heureux confiant plein de ressources attentionné se remet en question organisé Contenu innovant gentil chalereux inventif rapide diligent responsable fier passionné motivé collaboratif curieux	créatif attentif aventureux fiable agréable conscientieux inhabituel indépendant attentionné leader excentrique motivant persistant positif optimiste suiveur pessimiste sociable esprit fort résilient
--	--

Activité n3 - Autonomie et vie de famille

Tableau 1 - Scénarios de vie familiale

ACTIVITÉ n 3 Auto-efficacité et vie de famille (45 minutes)

Scénarios - Cartes de discussion (*trois exemples sont donnés*).

REMARQUE : *il reste encore beaucoup à faire pour déterminer dans quelle culture s'inscrivent les différents pays partenaires et quelles sont les attitudes qui prévalent à l'égard des structures d'accueil des enfants et des établissements préscolaires).*

Scénario 1

Pas de place pour Zoom

Cette image est créée par Unknown Author et est sous licence [CC BY](#)

La maman, Rosie, et le papa, Charlie, travaillent tous deux à la maison. Charlie doit être en ligne huit heures par jour pour les appels de vente car une partie de son salaire est basée sur des commissions. Rosie a plus de flexibilité et, pendant le confinement, elle s'est vue confier la plupart des soins aux enfants pendant la journée de travail. Elle est gestionnaire de soins pour le département des services sociaux et sa journée est remplie de réunions en ligne, d'appels vidéo, d'administration en ligne, d'appels téléphoniques, de résolution de problèmes et de production de documents. Il était difficile de gérer toutes ses tâches et elle a dû se résoudre à travailler le soir après avoir préparé le repas familial, tandis que Charlie va courir après le travail. Les interruptions ont rendu difficile la concentration lors des appels téléphoniques et son travail a commencé à en pâtir, ce qui l'a rendue stressée.



Elle réalise qu'il est temps de trouver un meilleur équilibre entre vie professionnelle et vie privée et sait qu'elle doit en discuter avec son mari, Charlie. Ils ont trois enfants âgés de dix, huit et six ans.

Discussion :

Comment Rosie doit-elle gérer ça ?

Comment pourraient-ils organiser l'apprentissage des enfants ? Y a-t-il des conseils ?

Quels contre-arguments Charlie pourrait-il avancer pour garder du temps pour lui et comment Rosie pourrait-elle aborder son raisonnement avec des raisons fortes pour sauvegarder son propre bien-être ?

Quels sont les défis auxquels les apprenants ont été confrontés l'année dernière au sein de leur propre famille ? Quelles solutions et quels conseils peuvent-ils partager ?

Quels conseils les apprenants peuvent-ils se donner pour exprimer leurs besoins ?

Discutez des questions et partagez les points d'apprentissage.

Partagez vos expériences et apprentissages personnels.

Scénario 2

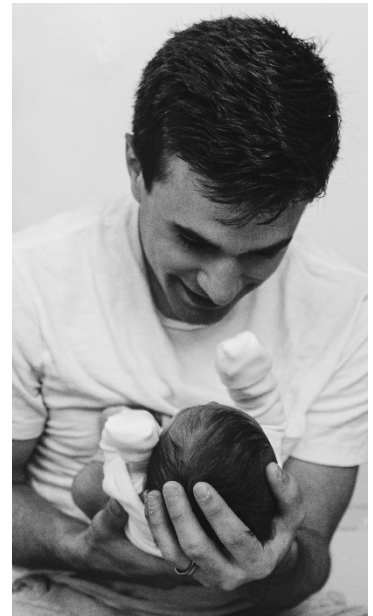
Congé de paternité ?

Un père ne veut pas utiliser la possibilité de prendre un congé de paternité parce qu'il a honte. Sa compagne est épuisée après l'accouchement et a besoin d'aide de toute urgence pour s'occuper du jeune enfant et a besoin de son soutien.

Discussion. Quelles difficultés les hommes rencontrent-ils pour faire valoir leurs droits ? Discutez de la question et partagez les points d'apprentissage.

Partagez vos expériences et apprentissages personnels.

Photo par [KellySikkema](#) sur [Unsplash](#)



Scénario trois

Problèmes d'adolescence



Photo par Ving N sur Unsplash

Joe est un adolescent et il est très habile pour arriver à ses fins en montant les membres de la famille les uns contre les autres. Il va et vient à sa guise, ne respecte jamais les heures de repas, évite le travail scolaire et fréquente des amis qui ont une influence négative. Il était sur le chemin de l'université mais prend du retard.

Discussion. Quels sont les défis auxquels les parents/tuteurs sont confrontés lorsqu'ils traitent avec des adolescents et trouvent le juste équilibre entre liberté et limites ? Comment aider Joe à se développer et à rejoindre la famille sans se perdre ? Discutez de la question et partagez les points d'apprentissage.

Partagez vos expériences et apprentissages personnels.

Activité n4 - Se mobiliser et mobiliser les autres

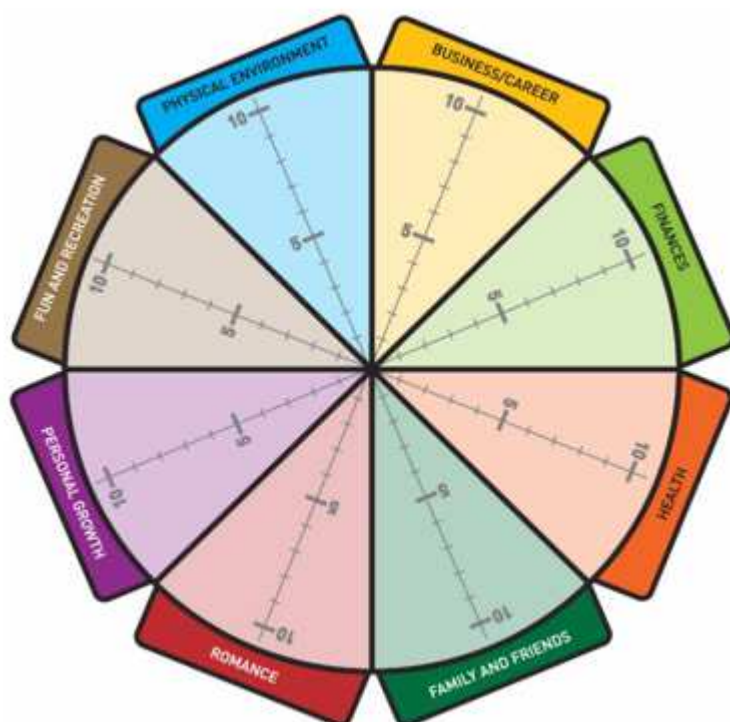
"Feuille de travail sur les habitudes" (45 minutes)

DES HABITUDES SAINES

Utilisez cette roue de la vie comme source d'inspiration et réfléchissez aux habitudes saines et malsaines dans les différents domaines de la vie.

Faites d'abord une liste de vos habitudes en utilisant le tableau ci-dessous.

DOMAINE	MES HABITUDES SAINES	MES HABITUDES MALSAINES
L'ENVIRONNEMENT PHYSIQUE		
AFFAIRES/CARRIÈRE		
FINANCEMENTS		
SANTÉ		
LA FAMILLE ET LES AMIS		
ROMANCE		
LA CROISSANCE PERSONNELLE		
LE PLAISIR ET LA RÉCRÉATION		



Identifiez ensuite les changements que vous pourriez apporter à vos habitudes. Quelles seraient vos trois priorités pour changer 3 habitudes ?

3 priorités de changement d'habitudes

- 1
- 2
- 3

Pouvez-vous citer trois actions ?

- 1
- 2
- 3

<https://www.startofhappiness.com/wheel-of-life-a-self-assessment-tool/>

Activité n5 : Approches du mentorat et du coaching (45 minutes)

Le but de cet exercice est de comprendre le rôle important que jouent le coaching et le mentorat dans la parentalité et l'entrepreneuriat.

Dans cet exercice, vous travaillez en binôme.

Chaque personne décide d'un sujet de discussion. Pensez à quelque chose qui vous préoccupe, qui constitue un problème ou une opportunité qu'il serait utile d'explorer davantage.

Chacun en tant qu'individu apporte un problème à discuter et les autres proposent des idées et des suggestions de soutien (remarque : il ne s'agit pas de donner des conseils). Cette approche permet à chacun d'explorer ses propres solutions et les étapes/actions qu'il souhaite entreprendre.

Il y a peut-être des défis à relever :

- Équilibre entre vie professionnelle et vie privée
- Trouver plus de "temps pour moi"/temps pour les hobbies/intérêts à sociabiliser
- Vous voulez discuter de questions concernant les membres de la famille - encourager les adolescents à participer aux activités familiales, à s'intéresser davantage à l'école, etc.
- Vous voulez continuer à apprendre et vous avez du mal à trouver du temps pendant la semaine.
- Défendre ses propres besoins au milieu des nombreuses tensions et exigences familiales dans un environnement très actif.
- Planifier des conversations assertives

Ayez une conversation sur le sujet. Identifiez le problème. Votre partenaire vous posera des questions sur le sujet. Essayez de poser uniquement des questions et de ne pas porter de jugements si vous avez le rôle de "coach".

Identifiez toutes les actions pendant la conversation. Notez-les et prévoyez de continuer. Après que chacun ait fait son tour, examinez ce que vous avez ressenti. Était-ce utile ?

CONSEILS DE QUESTIONS POUR LES ENTRAÎNEURS :



- Pourquoi est-ce un problème maintenant ?
- Qu'avez-vous déjà essayé de faire pour résoudre ce problème ?
- Comment cela vous affecte-t-il ?
- Comment pourriez-vous obtenir plus de contrôle ou d'influence ?

VOS QUESTIONS SUPPLÉMENTAIRES SUR LE COACHING

Activité n 6 - Journal de réflexion

Activité n6 : journal de réflexion - à utiliser à tout moment pendant l'apprentissage et après les activités d'apprentissage autodirigé - par exemple, les vidéos et l'utilisation de l'OERS.



Rédigez un paragraphe de réflexion et prenez en compte les points suivants : -.

Lorsque vous réfléchissez, pensez à ce que vous avez appris et si vous avez l'impression de faire des progrès. Pensez également à ce que vous avez aimé et à ce que vous n'avez pas aimé.

Pensez à vos habitudes quotidiennes, y compris vos habitudes parentales.

Que voulez-vous changer ?

- Qu'avez-vous appris sur vous-même ? Qu'avez-vous appris sur les autres ?
- Y a-t-il des questions que vous devriez poser à votre professeur ou à vos camarades de classe pour obtenir des précisions ?
- Ajoutez autant de détails et d'informations que possible à votre paragraphe de réflexion.

5. Apprentissage élargi : plan des ressources

Source : Le Parent Conscient avec Shefali Tsabary - première partie

Type de ressource et description

<https://www.youtube.com/watch?v=c4HBgR0aov4>

Cette source est une vidéo YouTube. Le contenu pose des questions telles que :

Comment gérez-vous votre autorité en tant que parent ? Devriez-vous donner plus de liberté à votre enfant et l'exposer à plus de risques ?

I. Pourquoi cette ressource est-elle utile ?

La ressource explore les types d'éducation et la façon dont les parents utilisent leur autorité. Les participants peuvent élaborer un plan d'action et des objectifs sur la base de leurs réponses personnelles.

II. Durée

31 minutes et 45 secondes.

III. Liens Internet et références

<https://www.youtube.com/watch?v=c4HBgR0aov4>

Source : Winnicott et la parentalité

I. Type de source et description

- <https://iahip.org/inside-out/issue-24-spring-1996/winnicott-and-parenting>

Cette ressource est une page web et constitue un exercice de lecture. Les participants doivent :

- Lire les informations, réfléchir à leur style parental et évaluer si des changements sont nécessaires.

II. Pourquoi cette source est-elle utile ?

La théorie de Winnicott est expliquée plus en détail et un aperçu est donné des approches autoritaires et plus libres de la parentalité, en examinant l'influence qu'un parent autoritaire et trop attentif peut avoir sur un enfant.

III. Durée

Lecture rapide.

IV. Liens Internet et références

<https://iahip.org/inside-out/issue-24-spring-1996/winnicott-and-parenting>

Ressource : Journal de réflexion en ligne

I. Type d'activité et description

Journal de réflexion en ligne. Les participants tiennent en ligne un journal de réflexion sur la parentalité. Ceci est introduit en classe et des exemples sont partagés pour soutenir cette pratique.

II. Matériaux/ressources

Un modèle peut être créé avec les jours de la semaine et les questions posées.

III. Instructions

Partagez des exemples de journaux de réflexion, réels ou fictifs, pour aider les élèves à développer leur propre style d'écriture réflexive.

Évaluation

Après une semaine, écrivez ce que vous ressentez en tenant un journal parental réfléchi. Quels sont les avantages ? Qu'avez-vous appris sur vous-même ?

6. Références

Biswas, Diener R, (2018) Positive Psychology Coaching: Putting the Science of Happiness to Work for Your Clients

Boghossian P and Lindsay J (2019) How to have impossible conversations Lifelong

Cox, E and Bachirova T. (2014) The Complete Handbook of Coaching

Dweck, Carol S.. (2008) Mindset: the new psychology of success New York : Ballantine Books,

Seligman, E.P. Martin (2011) Flourish: A New Understanding of Happiness and Well-Being - and How to Achieve Them, Nicholas Brealey Publishing.

Seligman, E.P. Martin. (2012). PERMA theory
<https://www.youtube.com/watch?v=jqqHUxzfBI>

Tsabaray, S (2018) The Awakened Family: How to Raise Empowered, Resilient, and Conscious Children.

Winnicott, D.W.(1988) Babies and their Mothers London : Free Association Books

Liens Internet

<https://www.youtube.com/watch?v=-7FhcvoVK8s>

<https://kevan.org/johari.cgi>

<https://www.youtube.com/watch?v=BPmb-bebnks>

<https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/sample-activities/social-identity-wheel/>



ParENTrepreneurs

Module n° 5

Promouvoir la créativité et les idées novatrices

**O2 Kit de formation sur l'éducation à
l'entrepreneuriat par les parents**

Chef de file : Materahub

Numéro de projet : 2019-1-NL01-KA204-060263

Avertissement : "Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."



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

Version#	Date	Préparé par	Raison
1	4/10/2020	VAMK	Module de conception (V1)
2	6/10/2020	VAMK	Conception du module (V2) après examen critique des amis
3	27/10/2020	VAMK	Version finale du module
4	1/12/2020	VAMK	Mise à jour de la version finale V2 (version sans toutes les informations)
5	5/12/2020	VAMK	Mise à jour de la version finale pour révision
6	15/15/2020	VAMK	Version abrégée (introduction et avantages max. 2 pg)
7	6/1/2020	VAMK	Achèvement du module après l'évaluation finale

Historique des versions

Auteur : Marianne Laurila, VAMK

Tanja Oraviita, VAMK

Table des matières

1. Introduction	209
2. Avantages et opportunités	211
3. Plan du module	213
3.1. Plan des activités du module	215
3.2. Plan des activités en face-à-face	220
ACTIVITÉ n1 : Exercice d'ouverture de l'atelier : $X+Y+Z = \text{idée}$!	221
Activité n2 : Problèmes et brainstorming	223
Activité n3 : Carte mentale d'observation de problème	226
Activité n4 : Un autre tour dans le mur	228
Activité n5 : Présentation et évaluation	230
3.3. Plans pour les activités en ligne/autonomes	232
Activité n6 : Réflexions sur un processus créatif	232
Activité n7 : Stimuler l'expression créative	235
Activité n8 : Des solutions innovantes	237
Activité n9 : La culture de la créativité et de la motivation	238
Activité n10 : Réflexion finale - Moi en tant que facilitateur d'apprentissage créatif	240
4. Annexes (Ressources de l'activité)	242
5. Apprentissage élargi : plan des ressources	243
Ressource I	243
Ressource II	243
Ressource III	244
Ressource IV	244
6. Références	247

1. Introduction

La créativité consiste à trouver des solutions, des points de vue, des idées et des combinaisons nouveaux et inhabituels. La créativité découle de l'imagination, de l'ouverture d'esprit, de l'esprit de jeu et de la curiosité, des qualités que les enfants possèdent naturellement. Ces qualités sont des outils puissants pour promouvoir la créativité et les idées innovantes, surtout lorsqu'elles sont abordées par le biais du jeu et de la découverte. Un autre avantage de l'utilisation du jeu est qu'il est plus facile d'impliquer et de motiver les enfants.

La créativité est nécessaire pour trouver des idées et résoudre des problèmes. Les idées novatrices sont les fruits de la créativité : les idées nouvelles sont adaptées et adoptées de manière pratique et positive. Il existe de nombreuses techniques utilisées pour générer des idées et des méthodes créatives, l'une d'entre elles étant le brainstorming. Ces processus peuvent être transformés en activités plus ludiques en utilisant différents éléments, tels que des post-it, différentes couleurs, différents objets, des dessins idiots et tout ce qui est drôle. Le regroupement d'idées similaires devient plus intéressant lorsque, par exemple, on utilise du papier coloré. La sélection des idées peut également rester ludique et motivante en racontant des histoires, en demandant aux enfants d'imaginer ce que différentes idées pourraient signifier dans la pratique, en leur demandant de penser à des scénarios et aussi en utilisant des méthodes ludiques telles que le vote à points (vote avec des autocollants colorés). L'évaluation du caractère innovant de l'idée, et pas seulement de ce qui est amusant, peut être facilitée par des questions comme celles-ci : est-ce quelque chose de nouveau ? Est-ce unique ? Qu'est-ce qu'elle change par rapport à l'ancienne ? Quel problème résout-elle ? Pouvons-nous l'utiliser ? Quelqu'un d'autre peut-il l'utiliser ? Comment les gens réagissent-ils ? Est-ce que les gens s'enthousiasment pour ça ?

La génération d'idées et l'innovation nécessitent de la créativité. Qu'elle soit réalisée pour son propre plaisir ou dans un but extérieur, la créativité passe par un processus de création. Wallas a identifié 5 étapes créatives : la préparation, l'incubation, l'intuition, l'évaluation et l'élaboration. Chacune de ces étapes se déroule de manière organique et dynamique.

1. **Préparation** : Au début, le problème ou la question peut ne pas être clair. Par conséquent, la première étape consiste à rassembler et à absorber autant d'informations que possible sur le sujet et les questions connexes. Cela permet de se faire une meilleure idée du défi et de ce qui l'influence.
2. **Incubation** : Lorsque la première phase est terminée, les informations recueillies sont digérées et traitées, peut-être en se concentrant sur autre chose, comme se promener, nettoyer la maison ou en parler avec quelqu'un.
3. **Perspécacité** : Dans cette phase suivante, après avoir identifié le problème ou la question centrale, l'objectif est de générer un large éventail d'idées et de solutions possibles. Un élément important est que l'approche est ouverte et objective, sans que rien ne soit considéré comme bien ou mal.
4. **Évaluation** : Dans cette phase, il est temps d'évaluer les idées et de choisir la meilleure à mettre en œuvre.
5. **Élaboration** : Une fois qu'une décision a été prise et que la meilleure idée ou solution a été choisie, il est temps de la mettre en œuvre. Dans cette phase finale, les exigences les plus importantes sont l'application, l'engagement et, surtout, la résistance à l'échec avant que le travail ne porte enfin ses fruits.

Les compétences les plus importantes qu'un enfant peut acquérir grâce à ce processus sont la persévérance, la motivation, la tolérance à l'incertitude et la célébration des petites victoires. L'objectif principal est d'encourager l'expérimentation et de valoriser les expériences ratées autant que les expériences réussies. Il convient de rappeler qu'il a fallu à Thomas Alva Edison des centaines d'expériences pour inventer l'ampoule électrique. La principale leçon à en tirer est que si quelque chose ne fonctionne pas, il ne s'agit pas d'un échec mais plutôt d'une aide pour éliminer une mauvaise option. L'idée maîtresse est donc de souligner l'importance du processus, et pas seulement du produit final, car c'est l'expérience qui permet d'approfondir la compréhension. En tant que mentor d'élèves, ces connaissances et cette compréhension peuvent être renforcées en interrogeant les élèves sur leur travail : comment l'idée leur est-elle venue, qu'est-ce qui les a inspirés et est-ce qu'ils ont aimé travailler sur ce projet ? Un élément important de cette approche est de soutenir la réflexion indépendante des élèves : laissez les enfants exprimer leurs opinions à différentes étapes de leurs projets et discutez de ce qu'ils prévoient de faire ensuite et pourquoi. En tant que modèle ou mentor, il est important de partager ses propres réflexions car elles peuvent servir d'exemple, rendant les élèves plus ouverts à la réflexion sur leur propre pensée. Il est également bon de se rappeler que des enfants d'âges différents agissent différemment en fonction de leur niveau de développement cognitif, des informations et des compétences acquises, mais aussi en fonction de ce qui les motive.

2. Avantages et opportunités

La créativité est la base des inventions, des innovations et des idées novatrices, car elles ne peuvent exister sans elle. La créativité peut être utilisée pour l'expression de soi, le bien-être et le lien social, par exemple en tirant du plaisir et en canalisant les émotions, mais aussi à des fins productives, comme la composition de musique ou la résolution de problèmes. Elle façonne notre pensée et favorise les premières idées et inventions révolutionnaires. L'innovation est au contraire une application réussie de la créativité, une nouveauté ou une amélioration ayant une grande utilité, une large diffusion dans la société et une grande utilité économique ou pratique.

Le principal avantage des idées innovantes est qu'elles nous facilitent la vie. Les exemples les plus classiques sont la roue et le feu, qui ont changé la vie de nos ancêtres. Les idées novatrices ne consistent donc pas seulement à créer du nouveau, mais aussi à trouver de nouvelles façons de faire ou d'utiliser quelque chose. Comment les idées innovantes peuvent-elles améliorer votre vie quotidienne ? Vous pouvez vous entraîner à trouver des applications et des idées créatives et innovantes avec vos enfants de manière ludique, par exemple en leur montrant les liens entre les choses et en les aidant à comprendre comment les petites innovations facilitent la vie. La mise en pratique d'idées innovantes, l'invention et le développement sont également d'excellentes idées de jeu. Le penchant naturel des enfants pour l'imagination et la découverte va dans ce sens. Outre le jeu, vous pouvez soutenir cette démarche en visitant des musées et de nouveaux endroits, en découvrant de nouveaux mondes et de nouvelles choses, en lisant, en utilisant ou en fabriquant des jouets inspirants, en les laissant faire des analogies entre différentes choses, en trouvant de nouvelles applications dans la vie quotidienne, y compris dans la cuisine et en allant dans la nature. La nature est le meilleur professeur, créateur et innovateur. Observez avec les enfants les solutions trouvées par la nature et ce que cela peut signifier dans nos vies. Les cosques de pois, par exemple, sont des récipients fantastiques et des sources d'idées innovantes. Le biomimétisme utilise les solutions de la nature au profit de l'homme. Par exemple, la forme des ailes des oiseaux a inspiré la forme des ailes des avions. Regardez cette vidéo pour d'autres exemples de biomimétisme : <https://www.youtube.com/watch?v=vwOJiWCvCes>.

Les avantages de la créativité vont au-delà des idées innovantes. Elle est essentielle dans tous les domaines de notre vie, y compris notre bien-être, notre motivation, notre persévérance et notre coopération avec les autres.

Étant donné que la créativité sert à s'exprimer, à se réaliser, à créer des liens et à se réjouir et qu'elle accroît l'optimisme, le bonheur, le bien-être et la volonté de comprendre les choses et d'utiliser son propre potentiel, la créativité joue également un rôle important dans l'augmentation de la **motivation, de la résilience et de la persévérance** d'un enfant, tant à la maison qu'à l'école et plus tard dans la vie professionnelle. La créativité favorise la recherche de sens et la motivation interne. La motivation interne est importante pour la persévérance. Elle aide à fixer des objectifs, à planifier des activités, à gérer le stress et à surmonter les échecs. La créativité augmente le niveau d'ouverture et de tolérance à l'incertitude. Elle nous aide donc à nous adapter à des temps de plus en plus complexes et incertains, et à gérer les crises de manière transformatrice.

Un autre avantage de la créativité est l'**amélioration des compétences de coopération** en augmentant l'empathie et la compréhension des autres, la capacité à tolérer la critique, la création et la promotion d'une atmosphère appropriée et en améliorant l'estime de soi et l'expression des émotions.

Il n'est donc pas étonnant que la créativité soit considérée comme une compétence essentielle pour tous dans la vie professionnelle. Dans le domaine de l'entrepreneuriat, par exemple, la créativité aide

à créer l'idée d'entreprise, à développer des produits, des services et des innovations orientés vers le marché, à introduire les idées sur les marchés et à se préparer au changement.

La créativité est importante dans tout ce que nous faisons. Regardez les vidéos suivantes pour en savoir plus sur la façon dont les professionnels de la création pensent et agissent. Observez également les réactions du public.

- Duncan Wardle - Theory of Creativity (TEDxAUK) : <https://www.youtube.com/watch?v=8MwiGYzlyg>
- Taika Waititi - The Art of Creativity (TEDxDOHA) : <https://www.youtube.com/watch?v=pL71KhNmnlS>

3. Plan du module

Module 5	Promouvoir la créativité et les idées novatrices
Type d'activité	180 min. Face-à-face plus 180 min. En ligne/auto-apprentissage
Durée (en minutes)	Face-à-face : programme d'atelier de 180 min. (+ 10-20 min. de pause café) En ligne : 180 min.
Objectifs généraux	Ce module donne un aperçu de la créativité et de la génération d'idées dans la vie familiale. Ce module présente des conseils, des outils et des activités pour stimuler la créativité et les idées innovantes chez les enfants, tout en les gardant motivés et en favorisant la persévérance.
Compétences traitées	Créativité Motivation et persévérance Dépannage
Résultats de l'apprentissage	À la fin de ce module, l'apprenant sera capable de : • comprendre et définir la créativité • comprendre le processus créatif et son importance dans la résolution des problèmes • comprendre comment évaluer les résultats d'un processus créatif • stimuler la créativité, la motivation et la persévérance de votre enfant • décrire et appliquer des outils et des activités de création • articuler les avantages potentiels de la créativité et des idées novatrices pour les enfants
Méthodes	Face-à-face : méthodes créatives et interactives En ligne : matériel d'auto-apprentissage, formation expérientielle et auto-évaluation
Contenu	- Créativité et idées novatrices - Modèle de processus créatif et processus de résolution de problèmes

	- Une idée novatrice - Promouvoir la créativité de l'enfant - Les avantages de la créativité pour les enfants - Créativité, motivation, résilience et persévérance
--	---

○ **3.1. PLAN DES ACTIVITÉS DU MODULE**

<i>Titre de l'activité</i>	<i>Durée</i>	<i>Face-à-face ou en ligne</i>	<i>Ressources et matériel</i>
Ouverture de l'atelier (atelier virtuel/en face-à-face)	20 minutes.	En face-à-face <i>À noter : Cette activité peut également être adaptée en ligne</i>	Présentation de la session et de ses objectifs avec discussion (5 minutes) et 15 minutes pour l'activité. Il y aura un pont entre l'introduction et l'activité. L'activité consiste à combiner des éléments inhabituels en une solution afin de s'échauffer pour des idées innovantes et pour les processus de création et de développement de produits. <u>Activité 1 :</u> Les deux : une liste de mots à choisir au hasard. Les listes aléatoires peuvent être utilisées pour créer des mots : https://www.randomlists.com/list-randomizer. Vous pouvez aussi les choisir dans un magazine ou un livre en l'ouvrant au hasard et en désignant une page du doigt. <u>Autres outils :</u> En face-à-face : stylos, papier et un tableau à feuilles mobiles/un tableau blanc (si vous travaillez en groupe) En ligne : Ordinateur portable, connexion Internet, papier pour illustrer l'idée.

1 : Problèmes et brainstorming (atelier virtuel/en face-à-face)	30 minutes.	En face-à-face À noter : Cette activité peut également être adaptée en ligne	Activité 2 En face-à-face : Marqueurs, stylos, papier, post-it et tableau à feuilles mobiles/tableau blanc. En ligne : Ordinateur portable, connexion Internet, salles virtuelles pour le travail en groupe, tableau blanc virtuel (par exemple Mentimeter, Miro ou une plateforme interactive similaire). Brainstorming : ○ https://medium.com/@neemz/design-thinking-brainstorming-through-the-ideation-phase-4612b3cf723a ○ https://www.youtube.com/watch?v=VvdJzeO9yN8 ○ https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-3-in-the-design-thinking-process-ideate Diagramme d'affinité : ○ https://uxdict.io/design-thinking-methods-affinity-diagrams-357bd8671ad4 ○ https://www.youtube.com/watch?v=UynxDyr0IAo ○ https://www.youtube.com/watch?v=R_vLIaUYHSo
2 : Carte mentale d'observation des problèmes (atelier virtuel/en face-à-face)	30 minutes.	En face-à-face À noter : Cette activité peut également être adaptée en ligne	Activité 3 En face-à-face : Marqueurs, stylos, papier, post-it et tableau à feuilles mobiles/tableau blanc. En ligne : Ordinateur portable, connexion Internet, salles virtuelles pour le travail en groupe, tableau blanc virtuel (par exemple Mentimeter, Miro ou MIndmaster, plate-forme interactive similaire et outils de cartographie mentale).

			Description et exemples de la technique du Mind Mapping : - https://www.mindtools.com/pages/article/newISS_01.htm - https://www.mindmeister.com/blog/students-guide-to-mind-mapping/ - https://venngage.com/blog/mind-map-templates/ - https://www.youtube.com/watch?v=wLWV0XN7K1g - https://www.youtube.com/watch?v=pgwcqjdYSrg
3 : Un autre tour dans le mur (atelier virtuel/en face-à-face)	45 minutes.	En face-à-face <i>À noter : Cette activité peut également être adaptée en ligne</i>	Activité 4 F2F : Crayons de couleur, papier. Éventuellement aussi un tableau de conférence/tableau blanc ou des magazines, des ciseaux, de la colle, du carton... En ligne : Ordinateur portable, connexion Internet, tableau blanc virtuel (par exemple Mentimeter, Miro ou une plateforme interactive similaire) ou un programme de dessin. Méthode de prototypage à gauche : - https://www.interaction-design.org/literature/article/prototyping-learn-eight-common-methods-and-best-practices - https://creately.com/blog/diagrams/what-is-prototyping-techniques-process/ - https://www.lead-innovation.com/english-blog/prototyping-methoden-and-best-practices - https://www.youtube.com/watch?v=Q4MzT2MEDHA
4 : Présentation et évaluation (atelier virtuel/en face-à-face)	20 minutes.	En face-à-face <i>À noter : Cette</i>	Activité 5 En face-à-face : Stylos, papier, post-it, gommettes ou post-it colorés, et un

		<i>activité peut également être adaptée en ligne</i>	tableau à feuilles mobiles/un tableau blanc. En ligne : Ordinateur portable, connexion Internet, tableau blanc virtuel (par exemple Mentimeter, Miro ou une plateforme interactive similaire). Méthodes d'évaluation : – Vote/sondage en ligne pour choisir celui à utiliser pour la livraison virtuelle – Vote par points (également appelé Dotmocracy, etc.) : l'idée est d'ajouter des gommettes aux options préférées. ○ https://www.designthinking-methods.com/en/3Ideenfindung/dotmocracy.html ○ https://www.youtube.com/watch?v=GLYqH3xjKLk ○ https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-select-the-best-idea-by-the-end-of-an-ideation-session
Clôture de l'atelier (atelier virtuel/en face-à-face)	15 min.	En face-à-face <i>À noter : Cette activité peut également être adaptée en ligne</i>	Chaque participant réfléchit et évalue le module et ce qu'il a appris. (A confirmer. Des questions supplémentaires auxquelles il faut réfléchir : a. Comment les participants l'ont-ils trouvé ? b. Qu'est-ce qui était nouveau ? c. Qu'est-ce qui était surprenant ? d. Qu'est-ce qui était facile ? e. Qu'est-ce qui était difficile ? f. Qu'est-ce qui peut être transmis aux enfants ?
Réflexions sur un processus créatif	40 minutes.	Activité en ligne/auto nome	Activité 6 ● Un journal d'apprentissage (papier ou fichier Word) ● Un petit guide de l'écriture réflexive

			• Description du processus créatif qui incarne le processus de résolution de problèmes. • Un billet de blog Ce que 100 ans nous ont appris sur la façon d'être créatif, • Une vidéo Want to be more creative? Go for a walk Lorsque nous essayons de trouver une nouvelle idée, nous avons tous des moments où nous sommes bloqués. Pourtant, selon les recherches menées par Marily Oppezzo, spécialiste des sciences du comportement et de l'apprentissage, il suffit peut-être de se lever et de faire une promenade pour faire jaillir la créativité. Dans cet ouvrage amusant et rapide, elle explique comment la marche peut vous aider à tirer le meilleur parti de votre prochain brainstorming.
Promotion de l'expression créative	30 minutes.	Activité en ligne/auto nome	Activité 7 Liste de lecture 1. Design Thinking for kids 2. 15 Best Creative Activities for Kids 3. 5 Scientifically-proven Tips to Spark Your Kid's Imagination 4. 5 Ways to Encourage Kids to Grow up to be Innovators
Des solutions innovantes	20 minutes.	Activité en ligne/auto nome	Activité 8 Un journal d'apprentissage (papier ou fichier Word) Ressource vidéo sur le biomimétisme : https://www.youtube.com/watch?v=vwOJiWCvCes . Informations sur le prototypage : • https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-get-started-with-prototyping

			• https://www.interaction-design.org/literature/topics/prototyping • https://www.uxmatters.com/mt/archives/2019/01/prototyping-user-experience.php
La culture de la créativité et de la motivation	50 minutes.	Activité en ligne/auto nome	Activité 9 Un journal d'apprentissage (papier ou fichier Word) Lecture et ressources vidéo : • Lecture et vidéos : Conseils pour créer un environnement fertile à la créativité : 10 tips for cultivating creativity in your kids • Vidéo : LoveParenting parle de la créativité et de ce que nous, parents, pouvons faire pour soutenir et encourager la créativité de nos enfants - Encouraging Creativity in Our Children • Vidéo : Top 9 Creativity Killers • Lecture : JustJared : 15 Creativity Killers And How To Eradicate Them • Lecture : Fast Company : The 7 Biggest Creativity Killers • Lire : 8 Motivation Killers You Need To Be Aware Of Now • Lire : Common Parenting Mistakes That Demotivate Your Children
Réflexion finale - Moi en tant que facilitateur d'apprentissage créatif	30 minutes.		Activité 10 • Un journal d'apprentissage (papier ou fichier Word). Le même que celui qui a été utilisé pendant la formation en autodidacte en ligne. • A short guide to reflective writing

○ 3.2. PLAN DES ACTIVITÉS EN FACE-À-FACE

■ ACTIVITÉ n1 : Exercice d'ouverture de l'atelier : X+Y+Z = idée !

I. Type d'activité et description

- (A) OBJECTIF :** Le but de cette activité est d'apprendre à combiner des éléments différents et inhabituels pour obtenir une idée pour un problème ou une question. En même temps, l'activité stimule la créativité et sert d'activité d'échauffement.
- (B) TYPE D'ACTIVITÉ :** Il s'agit d'une activité en face-à-face. Il est également possible d'exercer cette activité en ligne si les circonstances l'exigent.
- (C) TYPE D'ACTIVITÉ :** Exercice individuel ou en groupe
- (D) Durée :** 10 à 15 minutes.
- Présentation et organisation de l'activité (par exemple, répartition en groupes) : 5 minutes
 - Travail en groupe : 5 minutes
 - Présentation des résultats : 5 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

Une liste de mots à choisir au hasard.

- Les listes aléatoires peuvent être utilisées pour créer des mots : <https://www.randomlists.com/list-randomizer>.
- Vous pouvez aussi les choisir dans un magazine ou un livre en l'ouvrant au hasard et en désignant une page du doigt.
- Des stylos, du papier et un tableau à feuilles mobiles/un tableau blanc (si vous travaillez en groupe).
- Ordinateur portable, connexion Internet (facultatif)

III. Instructions

Cette activité peut être réalisée individuellement, par deux ou en groupe, en fonction de la taille du groupe. Dans tous les cas, il est important de partager les résultats.

1. Présentez l'idée de l'exercice *avec un exemple (ci-dessous) et les phases (énumérées ci-dessous)*

L'idée de l'exercice :

Dans cet exercice, les participants exercent leur créativité en combinant des éléments différents et inhabituels pour obtenir des idées de solutions à des problèmes. La combinaison d'éléments inhabituels et différents donne lieu à des idées inattendues et plus innovantes, et c'est ce qui se fait généralement dans les secteurs créatifs. Pensons à combiner des éléments inhabituels dans nos objets quotidiens. Un exemple simple est la façon dont le Velcro a remplacé les lacets de chaussures. Dans ce cas, le problème est peut-être que le laçage des chaussures est un problème pour les petits enfants. Cela prend du temps et les lacets sont souvent ouverts, ce qui peut provoquer des chutes chez les petits enfants lorsqu'ils marchent ou courent. Quelle pourrait donc être la solution ? Des boutons pour fermer les chaussures ? Les Zips ? Des chaussures qui ne ferment pas ? Ou du Velcro ?

La solution suivante est également ancienne et concerne le problème suivant : les personnes doivent être visibles dans l'obscurité pour éviter que les piétons ne soient écrasés par les voitures. Qu'est-ce qui se reflète dans l'obscurité ? Par exemple, les yeux d'un chat lorsqu'il regarde la lumière. Les objets pourraient-ils avoir un effet similaire sur nous ? Les réflecteurs font cela pour nous lorsqu'ils sont portés dans l'obscurité. Ils peuvent se présenter sous différentes formes, par exemple sous forme de pendentifs, d'enveloppes élastiques, de gilets

et d'ornements. Ils peuvent également devenir des objets d'expression personnelle et de mode, afin que les gens les utilisent et restent en sécurité. Ainsi, on vous donne d'abord un problème à résoudre, puis des mots aléatoires qui vous aideront à trouver une solution au problème. Vous devez utiliser ces mots pour résoudre le problème.

2. L'attribution des groupes de travail se **fera comme suit**.
 - a. En face-à-face : Divisez le groupe en binômes. Si le groupe est petit, vous pouvez également travailler en groupe complet.
 - b. En ligne : Individuellement
3. **Demandez à chaque groupe de choisir un problème à résoudre. Il peut s'agir d'une simple question de tous les jours, par exemple comment amener un enfant à ranger sa chambre.**
4. Donnez à chaque groupe ou individu 3 mots en utilisant le générateur de liste de mots Random List ou en choisissant les mots au hasard dans un livre ou un magazine. Dans ce dernier cas, il faut écrire et pointer un mot sur l'ouverture. S'il s'agit d'une image, utilisez le mot correspondant.
5. Demandez-leur de réfléchir à une solution à un problème en utilisant ces mots aléatoires. Ils peuvent choisir le problème qu'ils veulent résoudre. Par exemple :
 - a. Mots : Réponse, manuel et Fleurs
 - b. Problème : Comment amener un enfant à se brosser les dents ?
 - c. Idée : donnez un feedback gratifiant à l'enfant avec des pétales de papier sur lesquels sont inscrits des commentaires encourageants. Un nouveau pétale peut être donné chaque semaine jusqu'à ce que la fleur soit terminée. En utilisant différents types de fleurs, l'enfant peut également en apprendre davantage sur la nature.

Le temps pour travailler sur cet exercice n'est que de 15 minutes et il sera également difficile de trouver des solutions. Par conséquent, il peut être difficile de penser à l'exploitation ultérieure de ces idées, alors que l'idée principale de l'exercice est de trouver des idées novatrices et stimulantes. Toutefois, les élèves peuvent également réfléchir à l'exploitation ultérieure de leur idée. Cela peut être très simple, comme dans l'exemple ci-dessus (que vous pouvez utiliser) : "En utilisant différentes sortes de fleurs, l'enfant peut aussi apprendre la nature", ce qui peut être une suite naturelle de l'idée principale. Elle peut également accroître la motivation à générer des idées et stimuler la créativité des élèves.

6. Donnez aux participants 5 minutes pour travailler **en groupe** sur leurs mots et le problème. **Faites-leur savoir quand il leur reste 2 minutes puis 1 minute.**
7. Demandez à chacun de partager **brèvement** ses résultats.
8. Demandez-leur ce qu'ils pensent de l'exercice et de la créativité, **et s'ils appliqueraient leurs solutions dans la pratique.** Terminez par une conclusion sur la résolution créative de problèmes, dont vous apprendrez davantage au cours de ce module.

IV. Références

Aucune référence externe. Seulement les sites de travail sélectionnés.

V. Alternatives

Les élèves peuvent combiner deux séries d'images différentes pour former une idée de solution. Dans ce cas, vous devez leur fournir une série d'images différentes parmi lesquelles ils peuvent choisir.

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Les apprenants augmenteront leur propre potentiel de créativité et leur ouverture d'esprit, ce qui peut les aider à travailler sur la créativité et les idées créatives avec leurs propres enfants. Ils apprendront également les idées créatives et la résolution de problèmes.

■ Activité n2 : Problèmes et brainstorming

I. Type d'activité et description : Problèmes et brainstorming

(A) OBJECTIF : La structure générale des activités en face à face de ce module est basée sur le processus de résolution de problèmes et de développement de produits qui commence par la définition du problème et la génération d'idées et se termine par l'évaluation. Chaque activité représente donc une étape de ce processus dans un ordre progressif et vise à approfondir la compréhension globale de ces processus dans leur ensemble afin de soutenir la création et la réalisation d'idées innovantes. Cette activité se concentre sur la première étape du processus.

L'objectif de cette activité est d'identifier un problème lié aux enfants. Il s'agit de réfléchir aux problèmes liés aux enfants, de les classer et de les analyser pour trouver et sélectionner un problème sur lequel travailler. Les compétences visées sont la créativité et la capacité à résoudre des problèmes. Cet exercice permettra aux parents de créer une base plus solide pour aider les enfants à créer des idées innovantes et créatives. Le résultat de cette activité est pris comme point de départ pour l'activité suivante. De cette façon, les activités combinées couvrent le processus de résolution de problèmes.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Il s'agit d'une activité personnelle. Il est également possible d'exercer cette activité en ligne si les circonstances l'exigent.

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Exercice individuel ou en groupe

(D) DURÉE : 30 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- En face-à-face : Marqueurs, stylos, papier, post-it et tableau à feuilles mobiles/tableau blanc.
- En ligne (option possible) : Ordinateur portable, connexion Internet, salles virtuelles pour le travail en groupe, tableau blanc virtuel (par exemple Mentimeter, Miro ou une plateforme interactive similaire).
- Brainstorming :
 - Le brainstorming est l'une des méthodes les plus utilisées pour générer de la créativité et des idées. Le brainstorming consiste à générer librement des idées pour un sujet ou un problème particulier. Ces idées doivent être libres et ne pas être jugées. Les idées peuvent être écrites, par exemple sur un tableau blanc, un ordinateur, du papier ou des post-it. Une fois la session terminée, le traitement, la classification et l'évaluation de l'idée commencent. Certaines peuvent être sélectionnées, d'autres laissées pour plus tard et d'autres encore abandonnées. Le processus peut être répété pour les idées sélectionnées. En général, les résultats sont utilisés pour les étapes suivantes du développement.
 - <https://medium.com/@neemz/design-thinking-brainstorming-through-the-ideation-phase-4612b3cf723a>

- <https://www.youtube.com/watch?v=VvdJzeO9yN8>
- <https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-3-in-the-design-thinking-process-ideate>
- Diagramme d'affinité :
 - Lors de la cartographie des affinités, les idées sont regroupées (par exemple, lors d'un brainstorming) en idées similaires, par exemple, les idées liées au sommeil forment un groupe et les idées liées à l'alimentation forment un autre groupe. En utilisant des post-it, cela permet de les déplacer (par exemple, dormir) et d'être placés ensemble dans un groupe. Une fois les groupes terminés, ils peuvent être distribués avec un marqueur et un titre ajouté à chaque groupe. Plus d'informations dans les liens ci-dessous.
 - <https://uxdict.io/design-thinking-methods-affinity-diagrams-357bd8671ad4>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=UynxDyrOIAo>
 - https://www.youtube.com/watch?v=R_vLIaUYHSo
- Types de problèmes
 - Des problèmes simples et bien définis avec des réponses correctes immédiates et bien définies, par exemple un problème de maths simple ou la faim - la nourriture.
 - Les problèmes flous, vagues ou mal définis sont ouverts et uniques. En plus des solutions, le problème peut être inconnu et changer au cours du processus de résolution du problème. Il peut également y avoir plusieurs problèmes et sous-problèmes à résoudre. Il n'y a pas de méthode spécifique pour résoudre le problème, le processus de solution peut évoluer au cours du processus et il peut y avoir de nombreuses solutions. Par exemple, les problèmes ouverts peuvent comporter de nombreuses solutions alternatives parmi lesquelles choisir. Ces alternatives peuvent toutes être bonnes ou mauvaises ou quelque part entre les deux. Un exemple de problème complexe est l'éducation d'un enfant.
 - Il existe également des problèmes généraux et des problèmes dont la résolution nécessite des informations, des compétences et des connaissances spécifiques.
 - Types de problèmes : <https://www.youtube.com/watch?v=yaHvdeGkKD4>
 - Complex vs Complicated: Which problem are you solving? (Part 1) : <https://medium.com/td-lab/complex-vs-complicated-which-problem-are-you-solving-211a55ca9251>
 - Tom Wujec: Got a wicked problem? First, tell me how you make toast : https://www.youtube.com/watch?v=vS_b7cJn2A

I. Instructions

1. Présentez l'idée de l'exercice à l'aide d'un exemple (ci-dessous) et de ses phases (énumérées ci-dessous). Présentez également la technique du brainstorming, quelques exemples de types de problèmes et la méthode du diagramme de processus et d'affinité. Vous trouverez des informations à ce sujet dans le matériel et les ressources. (5 minutes)
L'idée de l'exercice : Dans cet exercice, vous vous entraînez à identifier des problèmes en faisant un brainstorming, en classant et en analysant pour trouver et sélectionner un problème sur lequel travailler. Les problèmes doivent être liés aux enfants et aux complexités de la nature.
2. Formation du groupe de travail et organisation du travail (max 5 minutes) Divisez le groupe en binômes ou en groupes de 3-4 personnes, vous pouvez aussi travailler en groupe complet.

Si cet exercice doit être réalisé virtuellement, on peut par exemple utiliser des salles virtuelles.

3. Chaque groupe doit réfléchir à des problèmes liés aux enfants sur une solution en ligne respective en utilisant des post-it. Le problème doit être un problème dit complexe et mal défini, c'est-à-dire un problème à dimensions multiples où il n'y a pas de ligne directe entre le problème et la solution (c'est-à-dire pas comme dans un problème simple, par exemple manger à sa faim), de multiples éléments l'influençant et des dimensions à observer, et il n'y a pas de mauvaises ou de bonnes réponses. En outre, le problème lui-même peut être peu clair ou changer. (5 minutes)
En cas de cours virtuelle (si nécessaire), des outils en ligne peuvent être utilisés à cette fin.
4. Le groupe classe ensuite les **post-it** à l'aide de la technique du diagramme d'affinité en les divisant en groupes similaires, par exemple un groupe par rapport au temps de sommeil, un autre par rapport au nettoyage de la chambre, etc. (10 minutes). Ils doivent rassembler les post-it appartenant à un même groupe et ajouter un titre. (Liens vers la méthode et les exemples dans les ressources).
5. Une fois qu'ils ont terminé, les groupes doivent choisir un problème sur lequel travailler, un seul. Cela peut inclure une analyse et une évaluation et la présenter au groupe. (environ 5 min)
6. Il est possible de réaliser cette activité par deux, par groupes de 3-4 personnes ou en tant qu'activité de groupe, en fonction de la taille du groupe. La préférence est donnée aux binômes ou aux petits groupes. Il est recommandé de conserver les mêmes groupes pour les activités suivantes également.

IV. Références

- Brainstorming :
 - <https://medium.com/@neemz/design-thinking-brainstorming-through-the-ideation-phase-4612b3cf723a>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=VvdJzeO9yN8>
 - <https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-3-in-the-design-thinking-process-ideate>
- Diagramme d'affinité :
 - <https://uxdict.io/design-thinking-methods-affinity-diagrams-357bd8671ad4>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=UynxDyr0IAo>
 - https://www.youtube.com/watch?v=R_vLlaUYHSo

V. Alternatives

Non applicable au processus car les activités de ce module sont liées entre elles et couvrent le processus de résolution de problèmes.

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Les participants apprennent à penser librement sans jugement, à classer les idées, à les évaluer et à les sélectionner. Ils apprennent également le processus créatif et la résolution de problèmes.

■ Activité n3 : Carte mentale d'observation de problème

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : La structure générale des activités en face-à-face de ce module est basée sur le processus de résolution de problèmes et de développement de produits qui commence par la définition du problème et la génération d'idées et se termine par l'évaluation. Chaque activité représente donc une étape de ce processus dans un ordre progressif et vise à approfondir la compréhension globale de ces processus dans leur ensemble afin de soutenir la création et la réalisation d'idées innovantes. Cette activité se concentre sur la deuxième étape du processus.

Le but de cette activité est d'apprendre à observer un problème, à reconnaître et à analyser ses composantes et sa complexité, ainsi que ce qui s'y rapporte, afin d'en déterminer la nature. Comprendre cette complexité et la nature complète du problème est l'un des points clés de la résolution des problèmes. Le deuxième objectif est d'apprendre à utiliser les cartes mentales, et d'apprendre à les présenter ainsi que les problèmes. Les compétences visées sont la créativité et la résolution de problèmes. Cet exercice permettra aux parents de créer une base plus solide pour aider les enfants à créer des idées innovantes et créatives.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Il s'agit d'une activité personnelle. Il est également possible de mener cette activité en ligne si les circonstances l'exigent.

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Exercice individuel ou en groupe

(D) DURÉE : 30 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Des marqueurs, des stylos, du papier, des post-it et un tableau à feuilles mobiles/un tableau blanc.
- En ligne (option possible) : Ordinateur portable, connexion Internet, salles virtuelles pour le travail en groupe, tableau blanc virtuel (par exemple Mentimeter, Miro ou MIndmaster, plateforme interactive similaire et outils de mind mapping)
- Description et exemples de la technique du Mind Mapping :
 - Les cartes mentales montrent comment différents éléments, faits et choses sont liés. En général, il y a un point de départ, le problème sur lequel il faut travailler, comme le plastique dans la mer. Le premier niveau après la question forme les principaux éléments qui y sont liés et aux niveaux suivants, ceux-ci commencent à se décomposer et à se définir en niveaux plus petits. Les cartes mentales peuvent être visuelles, voire très visuelles, et simples.
 - Mindtools : https://www.mindtools.com/pages/article/newlSS_01.htm
 - <https://www.mindmeister.com/blog/students-guide-to-mind-mapping/>
 - <https://venngage.com/blog/mind-map-templates/>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=wLWV0XN7K1g>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=pgwcqjdYSrg>

III. Instructions

1. Présentez l'idée de l'exercice à l'aide d'un exemple (ci-dessous) et des phases (énumérées ci-dessous). Présentez également les cinq questions auxquelles il faut réfléchir (Quoi, Pourquoi, Comment, Qui, Quand) et dites que d'autres questions auxquelles il faut réfléchir et d'autres problèmes peuvent également être ajoutés. (5 minutes). N'oubliez pas de mentionner que cette activité s'appuie sur les résultats de l'activité précédente.

L'idée de l'exercice est d'apprendre à observer un problème et à reconnaître et analyser ses composantes et sa complexité, ainsi que ce qui s'y rapporte, afin de déterminer sa nature et de le comprendre pour le résoudre. Cinq questions : Quoi, Pourquoi, Comment, Qui et Quand, vous aideront à observer et à analyser le problème, mais d'autres questions peuvent également être utilisées. Comprendre la nature complète du problème et sa complexité est essentiel pour résoudre les problèmes. Dans cet exercice, vous apprendrez également à utiliser le mind mapping et à imaginer les problèmes dans leur complexité.

2. Les élèves se retrouvent dans les mêmes groupes que lors de l'activité précédente.
3. Les élèves commencent à réfléchir au problème en utilisant les questions suivantes pour les aider :
 - a. Quoi : Quel genre de choses et de questions sont en jeu ? Ce qui l'affecte) etc.
 - b. Pourquoi ? Pourquoi de cette façon ? Pourquoi cela ?
 - c. Comment : Comment les choses sont faites ? Comment les choses l'affectent, etc.
 - d. Qui : Qui est associé à ce projet ? Qui doit y être associé ? etc.
 - e. Quand : Que se passe-t-il et quand ? et.
 - f. ... ajoutez le vôtre

Vous pouvez passer en revue ces questions avec les apprenants. Comme le temps de travail sur la carte mentale est court (5 minutes), il peut s'agir d'une carte mentale simple.

4. Chaque groupe crée une carte mentale du problème qu'il a choisi, en capturant toutes les dimensions clés. Ils peuvent faire une carte mentale simple ou visuelle ou quelque chose entre ces deux options. L'important est de saisir l'idée et de découvrir les différentes dimensions du problème. (15 minutes).
Dans le cas d'une séance virtuelle, des outils en ligne peuvent être utilisés à cette fin.
5. Une fois terminés, les groupes présentent leurs cartes mentales aux autres apprenants qui commenteront le problème identifié et lui donneront ainsi de nouvelles dimensions. Certains groupes ont-ils modifié leur problème par rapport à celui identifié à l'origine ou leur point de vue sur celui-ci ? (c. 5 min. Cela peut être plus si les premières parties sont faites en 5 minutes au lieu de 5+5 minutes)

Il est possible de réaliser cette activité par deux, par groupes de 3-4 personnes ou en tant qu'activité de groupe, en fonction de la taille du groupe. La préférence est donnée aux binômes ou aux petits groupes. Il est recommandé de conserver les mêmes groupes pour les activités suivantes également.

IV. Références

Technique de la carte mentale, par exemple

- Les cartes mentales montrent comment différents éléments, faits et choses sont liés. En général, il y a un point de départ, le problème sur lequel il faut travailler, comme le plastique dans la mer. Le premier niveau après la question forme les principaux éléments qui y sont liés, et aux niveaux suivants, ceux-ci commencent à se décomposer et à se définir en niveaux plus petits. Les cartes mentales peuvent être visuelles, voire très visuelles, et simples.
- Mindtools : https://www.mindtools.com/pages/article/newISS_01.htm
- <https://www.mindmeister.com/blog/students-guide-to-mind-mapping/>
- <https://venngage.com/blog/mind-map-templates/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=wLWV0XN7K1g>
- <https://www.youtube.com/watch?v=pgwcqjdYSrg>

V. Alternatives

Non applicable au processus car les activités de ce module sont liées entre elles et couvrent le processus de résolution de problèmes.

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Les étudiants apprendront à analyser et à définir un problème, à connaître les différents éléments qui influencent le problème en utilisant la technique du mind mapping.

Les élèves apprennent à utiliser la technique du mind mapping et à l'utiliser pour présenter un problème.

■ Activité n4 : Un autre tour dans le mur

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : La structure générale des activités en face-à-face de ce module est basée sur le processus de résolution de problèmes et de développement de produits qui commence par la définition du problème et la génération d'idées et se termine par l'évaluation. Chaque activité représente donc une étape de ce processus dans un ordre progressif et vise à approfondir la compréhension globale de ces processus dans leur ensemble afin de soutenir la création et la réalisation d'idées innovantes. Cette activité se concentre sur la troisième étape du processus.

L'objectif de cette activité est de réfléchir et de proposer une solution au problème décrit. Les compétences abordées sont la créativité et la capacité à résoudre des problèmes.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Il s'agit d'une activité en face-à-face. Il est également possible d'exercer cette activité en ligne si les circonstances l'exigent.

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Exercice individuel ou en groupe

(D) DURÉE : 45 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Des crayons de couleur, du papier. Eventuellement aussi un tableau de conférence/tableau blanc ou des magazines, des ciseaux, de la colle, du carton...
- En ligne (option possible) : Ordinateur portable, connexion Internet, tableau blanc virtuel (par exemple Mentimeter, Miro ou une plateforme interactive similaire) ou un programme de dessin.
- Méthodes de prototypage :
 - Définition : Un prototype est une représentation approximative d'une solution. Divers matériaux peuvent être utilisés pour cela, par exemple des legos, du carton, des dessins, des jeux, etc. Vous trouverez ci-dessous des liens vers certaines méthodes :
 - <https://www.interaction-design.org/literature/article/prototyping-learn-eight-common-methods-and-best-practices>
 - <https://creately.com/blog/diagrams/what-is-prototyping-techniques-process/>
 - <https://www.lead-innovation.com/english-blog/prototyping-methoden-and-best-practices>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=Q4MzT2MEDHA>

Vidéos et liens pour montrer des prototypes :

- <https://fi.pinterest.com/ayakomaruyama/prototype-examples/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=85muhAaySps>
- <https://www.youtube.com/watch?v=gWk6br5Ngkc>
- https://www.youtube.com/watch?v=3xzh_nLmnBQ
- https://www.youtube.com/watch?v=k_9Q-KDSb9o
- <https://www.youtube.com/watch?v=yafaGNFu8Eg>

III. Instructions

1. Présentez l'idée de l'activité (énumérée ci-dessous) et des phases (énumérées ci-dessous) et du prototype avec quelques exemples de prototypes. (ils seront sur la présentation PPT) (5 minutes). N'oubliez pas de mentionner que cette activité s'appuie sur les résultats de l'activité précédente.

L'idée de l'exercice est de créer une solution au problème décrit en utilisant un prototype et d'en faire une présentation.

2. Les élèves se retrouvent dans les mêmes groupes que lors de l'activité précédente.
3. Chaque groupe travaillera sur une solution à son problème et sur sa présentation. La solution sera présentée sous une forme visuelle avec une histoire. Si l'on dispose de suffisamment de temps, on peut réaliser un prototype avec les matériaux qui conviennent le mieux. Ceci est particulièrement vrai pour une séance en face-à-face. Dans le cas d'une séance virtuelle, des outils en ligne peuvent être utilisés à cette fin.
4. Dans le cas d'une séance virtuelle, des outils en ligne peuvent être utilisés à cette fin.
5. Le travail créé au cours de cette activité est repris dans l'activité suivante.

Il est possible de réaliser cette activité par deux, par groupes de 3-4 personnes ou en tant qu'activité de groupe, en fonction de la taille du groupe. Les instructions pour ces options sont données ci-dessous. La préférence est donnée aux binômes ou aux petits groupes. Il est recommandé de conserver les mêmes groupes pour les activités suivantes également.

IV. Références

Méthodes de prototypage :

- Définition : Un prototype est une représentation approximative d'une solution. Divers matériaux peuvent être utilisés pour cela, par exemple des legos, du carton, des dessins, des jeux, etc. Vous trouverez ci-dessous des liens vers certaines méthodes :
- <https://www.interaction-design.org/literature/article/prototyping-learn-eight-common-methods-and-best-practices>
- <https://creatly.com/blog/diagrams/what-is-prototyping-techniques-process/>
- <https://www.lead-innovation.com/english-blog/prototyping-methoden-and-best-practices>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Q4MzT2MEDHA>

V. Alternatives

Non applicable au processus car les activités de ce module sont liées entre elles et couvrent le processus de résolution de problèmes.

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Les stagiaires apprendront à élaborer des solutions et à les présenter. Ils apprendront également ce qu'est le prototypage.

■ Activité n5 : Présentation et évaluation

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : La structure générale des activités en face à face de ce module est basée sur le processus de résolution de problèmes et de développement de produits qui commence par la définition du problème et la génération d'idées et se termine par l'évaluation. Chaque activité représente donc une étape de ce processus dans un ordre progressif et vise à approfondir la compréhension globale de ces processus dans leur ensemble afin de soutenir la création et la réalisation d'idées innovantes. Cette activité se concentre sur la quatrième étape du processus.

Le but de l'activité est de présenter des solutions au groupe et d'obtenir une évaluation de celles-ci. Les compétences visées sont la créativité et la capacité à résoudre des problèmes.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Il s'agit d'une activité personnelle. Il est également possible d'exercer cette activité en ligne si les circonstances l'exigent.

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Exercice individuel ou en groupe. Il s'agit d'une activité de groupe où des individus ou des groupes présentent leur travail aux autres.

(D) DURÉE : 20 minutes

II. Matériel/ressources nécessaires

- Stylos, papier, post-it, gommettes ou petits post-it colorés et un tableau à feuilles mobiles/un tableau blanc.
- En ligne (option possible) : ordinateur portable, connexion Internet, tableau blanc virtuel (par exemple Mentimeter, Miro ou une plateforme interactive similaire).
- Méthodes d'évaluation :
 - Vote/sondage en ligne pour choisir celui à utiliser pour la séance virtuelle
 - Vote par points (également appelé Dotmocracy, etc.) : l'idée est d'ajouter des gommettes aux options préférées.
 - <https://www.designthinking-methods.com/en/3Ideenfindung/dotmocracy.html>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=GLYqH3xjKLk>
 - <https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-select-the-best-idea-by-the-end-of-an-ideation-session>

III. Instructions

1. Présentez l'idée de l'activité (voir ci-dessous) et les phases (telles que listées ci-dessous), et évaluez avec les questions. (Ils seront sur la présentation PPT). N'oubliez pas de mentionner que cette activité s'appuie sur les résultats des activités précédentes. Dans un petit groupe, une évaluation plus qualitative peut être utilisée. Dans un groupe plus important, les groupes répondent en tant que groupes et des méthodes plus quantitatives sont utilisées. (5 minutes).

L'idée de cette activité est de présenter des solutions au groupe et d'obtenir une évaluation de celles-ci.

2. Chaque groupe présente son idée. La présentation peut être adaptée aux groupes et au temps disponible. (20 minutes)
3. Les présentations sont évaluées en votant avec des points et oralement en utilisant les questions dans les ressources (ci-dessus). (10 minutes).
4. Conclusions de la session et discussion sur le processus de résolution des problèmes. Des questions à adapter et à choisir : (5 minutes)

IV. Références

- Vote par points (également appelé Dotmocracy, etc.) : l'idée est d'ajouter des autocollants à points aux options préférées.
 - o <https://www.designthinking-methods.com/en/3Ideenfindung/dotmocracy.html>
 - o <https://www.youtube.com/watch?v=GLYqH3xjKLk>
 - o <https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-select-the-best-idea-by-the-end-of-an-ideation-session>

V. Alternatives

Non applicable au processus car les activités de ce module sont liées entre elles et couvrent le processus de résolution de problèmes.

VI. Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer ramener chez eux)

Les apprenants auront amélioré leurs compétences en matière de présentation et d'évaluation, ainsi que leur capacité à recevoir une évaluation de leur travail.

○ 3.3. PLANS POUR LES ACTIVITÉS EN LIGNE/AUTONOMES

■ Activité n6 : Réflexions sur un processus créatif

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF :

- Acquérir une compréhension plus approfondie du processus créatif et du processus de résolution de problèmes pour soutenir l'autoréflexion pendant les activités en ligne.
- Commencer un journal d'apprentissage.
- Les compétences couvertes sont la créativité, la motivation, la persévérance et la capacité à résoudre des problèmes.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité autoguidée en ligne

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Exercice individuel ou en groupe. Activité pratique unique

(D) DURÉE : 40 minutes

II. Matériel/ressources

- Un journal d'apprentissage ([papier](#), [fichier Word](#) ou [le blog créé dans le module 1](#))
- [A short guide to reflective writing](#)
- Description du processus créatif qui incarne le processus de résolution des problèmes.
- Un billet de blog [What 100 Years Have Taught Us About How to Be Creative](#), à lire en 5 minutes
- Une vidéo (5 minutes) [Want to be more creative? Go for a walk](#) Lorsque nous essayons de trouver une nouvelle idée, nous avons tous des moments où nous sommes bloqués. Pourtant, selon les recherches menées par Marily Oppezzo, spécialiste des sciences du comportement et de l'apprentissage, il suffit peut-être de se lever et de faire une promenade pour faire jaillir la créativité. Dans cet présentation amusante et rapide, elle explique comment la marche peut vous aider à tirer le meilleur parti de votre prochain brainstorming.

III. Instructions

1. Prenez un journal ou un document Word dans lequel vous noterez vos réflexions sur l'apprentissage au cours de l'apprentissage autodirigé en ligne. Vous pouvez également utiliser le blog que vous avez créé dans le module 1. Vous utiliserez également ce même agenda dans les activités suivantes. Vous pouvez jeter un coup d'œil à la page [A short guide to reflective writing](#) pour vous donner quelques idées.
2. Regardez la vidéo [Want to be more creative? Go for a walk](#) (5 minutes). Lorsque nous essayons de trouver une nouvelle idée, nous avons tous des moments où nous sommes bloqués. Pourtant, selon les recherches menées par Marily Oppezzo, spécialiste des sciences du comportement et de l'apprentissage, il suffit peut-être de se lever et de faire une promenade pour faire jaillir la créativité. Dans cette conférence amusante et rythmée, elle explique comment la marche peut vous aider à tirer le meilleur parti de votre prochain brainstorming.
3. Lisez le billet de blog suivant [What 100 Years Have Taught Us About How to Be Creative](#) (5 minutes) et, ci-dessous, la description du processus créatif par Wallace, y compris les éléments du processus de résolution de problèmes, et répondez dans votre journal, sur une page, aux questions de chacune de ses étapes.

1. Préparation

Il faut d'abord se préparer à trouver et à définir la question ou le problème à résoudre. Il arrive que le problème soit déjà connu, qu'il s'agisse d'une idée maîtresse ou qu'il faille

l'identifier à partir d'une situation floue et indéfinie. Le problème peut également changer ou de nouveaux problèmes peuvent être découverts pendant la phase de résolution des problèmes. Dans cette phase, on recherche, absorbe, traite et analyse autant d'informations que possible sur le sujet ou d'autres sujets connexes. Cela permet d'identifier le problème, de comprendre les influences qu'il subit et donc de mieux le définir. S'étendre à des domaines et secteurs nouveaux et inattendus ne fait qu'accroître la créativité. Cela se fait dans des secteurs très créatifs et pour des idées radicales. Les informations, les idées et l'inspiration sont examinées dans différents secteurs, même dans des secteurs qui n'ont apparemment rien à voir avec la question initiale. Petit à petit, une image plus claire commence à émerger et le processus est dirigé à mesure que de nouvelles informations s'empilent sur les informations existantes. A un certain moment, le processus devient saturé et l'on passe à la phase 2, l'incubation.

La préparation varie en fonction de sa durée et de son ampleur. Dans le cas le plus simple, il peut s'agir d'un échange rapide d'idées avec quelqu'un, mais il peut aussi s'agir d'un processus long et compliqué, comme la recherche d'informations pour l'écriture d'un livre ou pour une idée commerciale. L'idée ou le problème initial peut aussi devenir autre chose. Il est important de garder un esprit ouvert et curieux, de combiner les choses librement et de ne condamner aucune source d'information. Les enfants sont exceptionnellement doués pour combiner des éléments inhabituels et les parents peuvent les encourager en leur proposant de nouvelles zones à explorer et en faisant tout simplement un jeu de combinaison de choses inattendues, quel que soit le résultat.

Question 1 : Comment cherchez-vous des informations pour résoudre un problème ou une question ?

Question 2 : Comment vos enfants recherchent-ils des informations pour résoudre un problème ou une question ?

Question 3 : Comment pourriez-vous aider vos enfants ?

2. Incubation

Une fois que tout a été collecté, les informations recueillies sont mises de côté pour laisser le temps de la réflexion plutôt que de forcer ou de précipiter une idée. Se concentrer sur quelque chose d'autre aide à mettre les choses en perspective et à combiner des éléments d'information. La solution finira par se présenter à vous. C'est le même phénomène que lorsque vous avez une nouvelle perspective sur quelque chose après une bonne nuit de sommeil. Chacun utilise ses propres méthodes pour brasser des idées. La durée de la phase d'incubation peut varier de quelques minutes à des semaines, voire des mois.

Question 1 : Que faites-vous lorsque vous prenez de la distance par rapport à un problème ?

Question 2 : Que font vos enfants lorsqu'ils prennent de la distance par rapport à un problème ?

Question 3 : Que pouvez-vous apprendre d'eux ?

3. Aperçu

Le fait d'avoir un aperçu, une illumination de l'idée ou des idées, peut être comparé à un moment Eureka. Après la phase d'incubation, l'idée se cristallise dans l'esprit. Il peut s'agir de la solution finale en tant que telle ou d'une idée approximative qui doit encore faire l'objet de recherches pour être développée en idée finale.

Une fois que l'on a défini une idée du problème, il est temps de commencer à créer des solutions possibles au problème. Pendant la phase de génération d'idées, il faut garder l'esprit ouvert et ne pas être critique vis-à-vis des idées. Le problème et ses résultats créent des spécifications (un ensemble de points de référence déterminants) qui façonnent cette

phase. Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses, mais de nombreuses idées différentes parmi lesquelles choisir. Plus les idées sont inhabituelles, diverses et bien développées, plus la session sera réussie. Donnez aux enfants la liberté et l'autonomie nécessaires pour explorer leurs idées et faire ce qu'ils veulent sans être trop autoritaires. Il existe de nombreuses méthodes pour générer des idées, l'une des plus connues étant le brainstorming. Avoir l'esprit ouvert, sortir des sentiers battus et aborder le problème sous de nouveaux angles permet d'obtenir des idées plus nombreuses et meilleures.

Il convient également de rappeler que cette étape ne consiste pas seulement à formuler une idée, mais aussi à la visualiser sous une forme compréhensible ou à la montrer aux autres. La génération d'idées peut être encouragée, par exemple, en montrant des exemples pour donner une idée et une inspiration de ce qui est possible et pour fournir des idées sur la façon de commencer. Bien sûr, le risque existe que les enfants se contentent d'imiter ou de copier les exemples qu'ils voient et il faut donc les encourager à les modifier ou à les adapter. Les enfants doivent également avoir accès à un large éventail de matériel dont ils ont besoin pour s'exprimer de manière créative et doivent être encouragés à commencer à jouer avec le matériel. Différents enfants sont intéressés par différents types d'activités, comme le dessin, la construction, le bricolage ou l'écriture d'un poème. Aidez les enfants à trouver le type de fabrication qui leur plaît et encouragez-les à s'engager dans différentes manières de faire les choses et à utiliser leur imagination.

Question 1 : Comment générez-vous des idées et des solutions ?

Question 2 : Comment votre enfant génère-t-il des idées et des solutions ?

Question 3 : Que pouvez-vous apprendre d'eux ?

4. Évaluation

Après avoir obtenu la ou les idées, elles sont évaluées par rapport à des critères qui correspondent au problème ou à la question choisie. L'idée peut être rejetée, auquel cas le processus revient à une étape précédente, elle peut nécessiter une certaine élaboration ou être développée directement à l'étape suivante. Il est également possible que plus d'une idée émerge. Si les idées sont nombreuses, elles sont également évaluées. Un nombre limité d'entre elles pourra également être développé plus avant pour voir leur potentiel, et finalement, une idée sera sélectionnée.

Il est important à ce stade d'être neutre et autocritique, de regarder son propre travail avec un regard extérieur et de ne pas tomber amoureux de ses propres idées. Il faut également demander l'avis d'autres personnes sur l'idée, de préférence celles qui sont concernées par le problème. Il faut également être capable de justifier sa propre opinion sur l'évaluation. Cette étape peut être difficile pour les enfants, car les plus jeunes peuvent choisir ce qui leur plaît, tandis que les plus âgés peuvent être trop autocritiques. Les deux peuvent choisir ce qu'ils pensent devoir être choisi. Une façon de débloquer cela est d'appliquer l'empathie dans le processus et de les faire réfléchir, par exemple, comment quelqu'un l'utiliserait et pourquoi, ce que cela signifierait pour eux, et de créer des histoires et des scénarios dans lesquels l'idée est utilisée, à partir desquels les problèmes de développement peuvent être observés.

Une fois l'idée immatérielle élaborée, des concepts peuvent être créés. Normalement, 3 à 5 concepts de la solution sont créés. Ils sont présentés à ceux qui en bénéficieront. L'un d'entre eux est sélectionné et un prototype peut être fabriqué. Un prototype est une présentation brute, un modèle approximatif de la solution. Il concrétise l'idée et permet de comprendre son aspect et son fonctionnement. Les prototypes peuvent être fabriqués, par exemple, à partir de boîtes en carton, de Legos ou de pâte à modeler et ils peuvent être simulés. Les idées peuvent également être présentées par le biais de dessins ou

d'autres moyens créatifs. De cette façon, la solution peut être expérimentée et ce qui fonctionne, ce qui ne fonctionne pas et ce qui doit être développé davantage peut être identifié. Ce type de méthodes passionnantes offre la possibilité de jouer et d'expérimenter. La tendance naturelle des enfants à jouer s'avère utile à ce stade. L'idée finale à développer est sélectionnée sur la base de l'évaluation.

Question 1 : Comment évaluez-vous les idées ? Quelles méthodes utilisez-vous ?

Question 2 : Comment vos enfants évaluent-ils les idées ?

Question 3 : Quelle est la différence entre votre style d'évaluation des idées et celui de vos enfants ? A votre avis, pourquoi ?

5. Élaboration

Une fois l'idée ou la solution finale choisie, il est temps de la mettre en pratique et de la rendre concrète. Cette phase n'est pas très créative, car il s'agit uniquement de mettre l'idée en pratique et de la travailler jusqu'au produit final ou à un autre résultat. Cette phase exige beaucoup de persévérance et est une phase difficile au cours de laquelle de nombreux échecs peuvent survenir. Quelque chose ne fonctionne pas, quelque chose doit être modifié ou il peut être nécessaire de revenir à la phase de préparation pour recueillir davantage d'informations. Pour certains, il peut être difficile de rester motivé.

MOTIVATION, PERSÉVÉRANCE

Question 1 : Quelles sont vos forces et vos faiblesses pour mener à bien quelque chose ? Comment vous motivez-vous ?

Question 2 : Comment vos enfants finissent-ils les choses ? Que se passe-t-il quand ils ont fini ?

Question 3 : Comment pourriez-vous aider vos enfants à rester motivés lorsqu'ils terminent quelque chose ?

V. Évaluation

Une auto-évaluation et une réflexion qui peuvent être consignées dans le journal d'apprentissage et qui seront approfondies à la fin de l'apprentissage autonome en ligne.

Résultats attendus de l'apprentissage : Une meilleure compréhension du processus créatif et du processus de résolution de problèmes, ainsi que du rôle de la persévérance et de la motivation au cours de ce processus.

VI. Références

- [A short guide to reflective writing](#)
- Un article de blog [What 100 Years Have Taught Us About How to Be Creative](#)
- Une vidéo [Want to be more creative? Go for a walk](#) par Marily Oppezzo

■ Activité n7 : Promotion de l'expression créative

I. Type d'activité et description :

(A) OBJECTIF : Apprendre à stimuler les qualités qui favorisent la créativité des enfants dans la vie quotidienne. Les compétences couvertes sont la créativité, la persévérance et la motivation.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité autoguidée en ligne

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Exercice individuel ou en groupe. Activité pratique unique

(D) DURÉE : 30 minutes

Résultats attendus de l'apprentissage

Une meilleure compréhension des qualités qui favorisent la créativité et davantage de compétences pour stimuler ces qualités chez les enfants.

II. Matériel/ressources

Un journal d'apprentissage ([papier](#), [fichier Word](#) ou [le blog créé dans le module 1](#))

Liste de lecture

5. [Design Thinking for kids](#) (6 minutes)
6. [15 Best Creative Activities for Kids](#) (3 minutes)
7. [5 Scientifically-proven Tips to Spark Your Kid's Imagination](#) (3 minutes)
8. [5 Ways to Encourage Kids to Grow up to be Innovators](#) (3 minutes)

III. Instructions

1. Lisez les articles en ligne suivants sur la créativité et les questions qui favorisent la créativité et l'innovation
 - a. [Design Thinking for kids](#) (6 minutes)
 - b. [15 Best Creative Activities for Kids](#) (3 minutes)
 - c. [5 Scientifically-proven Tips to Spark Your Kid's Imagination](#) (3 minutes)
 - d. [5 Ways to Encourage Kids to Grow up to be Innovators](#) (3 minutes)

Notez dans le journal toutes les idées et les pensées qui vous viennent à l'esprit en lien avec les articles.

9. Réfléchissez maintenant à la façon dont, et avec quels outils et méthodes, vous pourriez promouvoir les qualités suivantes chez vos enfants. Vous pouvez faire un tableau similaire dans votre agenda, qui se trouve ci-dessous.

QUALITÉ	COMMENT LE PROMOUVOIR
1. Curiosité	écrire ici....
2. Empathie	écrire ici....
3. Imagination	écrire ici....
4. Esprit de jeu	écrire ici....
5. Soif de connaissances/volonté d'apprendre	écrire ici....

IV. Évaluation

Une auto-évaluation et une réflexion qui peuvent être consignées dans le journal d'apprentissage et qui seront approfondies à la fin de l'apprentissage autonome en ligne.

V. Références

- a. [Design Thinking for kids](#) (6 minutes)
- b. [15 Best Creative Activities for Kids](#)(3 minutes)
- c. [5 Scientifically-proven Tips to Spark Your Kid's Imagination](#) (3 minutes)
- d. [5 Ways to Encourage Kids to Grow up to be Innovators](#) (3 minutes)

VI. Autres conférences

n.b.

■ Activité n8 : Des solutions innovantes

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : Apprendre à créer des solutions d'innovation pour un usage quotidien et à créer des prototypes. Les compétences couvertes sont la créativité et la capacité à résoudre des problèmes.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité autoguidée en ligne

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Exercice individuel ou en groupe. Activité pratique unique

(D) DURÉE : 20 minutes

II. Matériel/ressources

- Un journal d'apprentissage ([papier](#), [fichier Word](#) ou [le blog créé dans le module 1](#))
- Ressource vidéo sur le biomimétisme : <https://www.youtube.com/watch?v=vwOJiWCvCes>.
- Informations sur le prototypage :
- <https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-get-started-with-prototyping>
- <https://www.interaction-design.org/literature/topics/prototyping>
- <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2019/01/prototyping-user-experience.php>

III. Instructions

1. Identifiez un défi quotidien dans les domaines suivants, [un pour chacun d'eux](#), et utilisez le biomimétisme pour générer des idées pour le relever :
 - a. Pour une aide quotidienne dans la maison ou le jardin. Par exemple, des enfants marchant dans une cour glacée ou arrosant le jardin.
 - b. Pour une fête
 - c. Pour l'école ou le jardin d'enfantsÉcrivez et esquissez (une ébauche de l'idée) dans votre journal.
2. Réalisez un prototype pour l'un d'entre eux. Un prototype est une représentation approximative de quelque chose. Par exemple, le prototype d'une voiture ou d'un téléphone peut être fabriqué en carton. Vous pouvez utiliser différents matériaux pour votre prototype, par exemple de la pâte à modeler, des Lego, du carton ou des blocs de bois. En savoir plus sur les prototypes.
 - a. <https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-get-started-with-prototyping>
 - b. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/prototyping>
 - c. <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2019/01/prototyping-user-experience.php>

3. Lorsque vous êtes prêt, présentez-la à 1 à 3 personnes et recueillez leurs réactions et leurs idées supplémentaires. Notez les résultats **et pensées sur la** manière dont vous pourriez améliorer votre idée.

IV. Évaluation

Une auto-évaluation et une réflexion qui peuvent être consignées dans le journal d'apprentissage et qui seront approfondies à la fin de l'apprentissage autonome en ligne.

Résultats attendus de l'apprentissage

Un plus grand potentiel de création de solutions innovantes et la capacité de structurer des prototypes.

V. Références

Ressource vidéo sur le biomimétisme : <https://www.youtube.com/watch?v=vwOJiWCvCes>.

VI. Autres lectures

n.b.

■ Activité n9 : La culture de la créativité et de la motivation

I. Type d'activité et description

- (A) **OBJECTIF** : L'objectif est d'apprendre à connaître les tueurs de créativité et de motivation et à les reconnaître dans son propre comportement et dans son interaction quotidienne avec les enfants. Les compétences couvertes sont la créativité, la motivation et la persévérance.
- (B) **TYPE D'ACTIVITÉ** : Activité autoguidée en ligne
- (C) **TYPE D'ACTIVITÉ** : Exercice individuel ou en groupe. Activité pratique unique
- (D) **DURÉE** : 50 minutes

II. Matériaux/ressources

- Un journal d'apprentissage (**papier, fichier Word ou le blog créé dans le module 1**)
- Lire et regarder : Conseils pour créer un environnement fertile à la créativité : [10 tips for cultivating creativity in your kids](#)(5 ou 28 minutes)
- Vidéo : LoveParenting parle de la créativité et de ce que nous, parents, pouvons faire pour soutenir et encourager la créativité de nos enfants - [Encouraging Creativity in Our Children](#)12 minutes)
- Vidéo : [Top 9 Creativity Killers](#)(2 minutes)
- Lire : JustJared : [15 Creativity Killers And How To Eradicate Them](#) 5 min
- Lire: Fast Company : [The 7 Biggest Creativity Killers](#) (3 minutes)
- Lire : [8 Motivation Killers You Need To Be Aware Of Now](#)(5 minutes)
- Lire: [Common Parenting Mistakes That Demotivate Your Children](#)(5 minutes)

III. Instructions

1. Lisez et examinez les documents suivants sur la créativité, les tueurs de créativité et les tueurs de motivation. Dressez une liste **dans votre journal** des facteurs communs entre la

créativité et les tueurs de motivation et notez les facteurs opposés des éléments et activités qui favorisent la créativité.

- a. Créativité
 - i. Lire : Conseils pour créer un environnement propice à la créativité : [10 tips for cultivating creativity in your kids](#). Vous pouvez également regarder la vidéo.
 - ii. Vidéo : LoveParenting parle de la créativité et de ce que nous, parents, pouvons faire pour soutenir et encourager la créativité de nos enfants - [Encouraging Creativity in Our Children](#)
 - b. Les tueurs de créativité
 - i. Vidéo : [Les 9 principaux tueurs de créativité](#)
 - ii. Lecture : JustJared : [15 Creativity Killers And How To Eradicate Them](#)
 - iii. Fast Company : [The 7 Biggest Creativity Killers](#)
 - c. Les tueurs de motivation
 - i. Lifehack : 8 tueurs de motivation dont vous devez être conscient maintenant
 - ii. [8 Motivation Killers You Need To Be Aware Of Now](#)
 - iii. 10 Erreurs parentales courantes qui démotivent vos enfants [8 Motivation Killers You Need To Be Aware Of Now](#)
2. [Sur votre agenda](#), marquez, encerclez ou mettez en évidence les facteurs que vous reconnaissez en vous qui tuent la créativité et la motivation. [Comment et dans quelles situations quotidiennes se produisent-ils ? Transmettez-vous certains d'entre eux à vos enfants ?](#)
 3. Dans [votre journal](#), marquez, encerclez ou mettez en évidence les exhausteurs favorisant la créativité que vous reconnaissez en vous. Comment et dans quelles situations quotidiennes se produisent-ils ? Pourquoi ? Transmettez-vous certaines d'entre elles à vos enfants ?
 4. Faites une liste de vos tueurs de créativité et de motivation
 5. Pensez aux solutions suivantes pour transformer les réducteurs de créativité et de motivation en stimulateurs de créativité. Vous pouvez consulter la liste des points positifs [pour vous aider dans cette tâche](#).
 6. [Élaborez un plan sur la manière de mettre les solutions en pratique. Comme les habitudes sont souvent acquises et nous collent à la peau, il peut s'agir d'un plan par étapes. Commencez à mettre en œuvre le plan \(cela peut prendre beaucoup de temps\) et observez ce qui change.](#)

IV. Évaluation

Une auto-évaluation et une réflexion qui peuvent être consignées dans le journal d'apprentissage et qui seront approfondies à la fin de l'apprentissage autonome en ligne.

Résultats attendus de l'apprentissage

Une meilleure compréhension et une plus grande conscience de soi des tueurs de créativité et de motivation en général.

V. Références

- Lire et regarder la vidéo : Conseils pour créer un environnement fertile à la créativité : [10 tips for cultivating creativity in your kids](#)
- Vidéo : LoveParenting parle de la créativité et de ce que nous, parents, pouvons faire pour soutenir et encourager la créativité de nos enfants - [Encouraging Creativity in Our Children](#)
- Vidéo : [Top 9 Creativity Killers](#)

- Lire: JustJared : [15 Creativity Killers And How To Eradicate Them](#)
- Lire: Fast Company : [The 7 Biggest Creativity Killers](#)
- Lire : [8 Motivation Killers You Need To Be Aware Of Now](#)
- Lire: [Common Parenting Mistakes That Demotivate Your Children](#)

VI. Autres lectures
n.b.

■ Activité n10 : Réflexion finale - Moi en tant que facilitateur d'apprentissage créatif

I. Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : Apprendre à connaître mon propre rôle en tant que facilitateur d'apprentissage créatif.

Les compétences couvertes sont la créativité, la motivation, la persévérance et la capacité à résoudre des problèmes.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité autoguidée en ligne

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Exercice individuel ou en groupe. Activité pratique unique

(D) DURÉE : 30 minutes

II. Matériaux/ressources

- Un journal d'apprentissage ([papier](#), [fichier Word](#) ou [le blog créé dans le module 1](#)). Le même que celui qui a été utilisé tout au long de la formation autodidacte en ligne.
- [A short guide to reflective writing](#)

III. Instructions

1. Passez en revue les notes et les réflexions que vous avez prises dans votre journal au cours des activités en ligne.

2. Réfléchissez à votre propre rôle de facilitateur de l'apprentissage créatif et répondez aux questions suivantes :

- Que signifie pour vous l'apprentissage créatif ?
- Comment soutenez-vous et encouragez-vous la créativité de votre enfant à la maison dans la vie de tous les jours ?
- Quels défis et obstacles à l'apprentissage créatif reconnaissez-vous et comment pouvez-vous les surmonter ?

3. Rédigez un bref compte rendu final en répondant aux questions suivantes :

- Qu'ai-je appris ?
- Qu'est-ce qui s'est bien passé ?
- Qu'est-ce que j'aurais pu faire de mieux ?
- Quelles sont les implications pratiques du module pour moi à long terme ?

IV. Évaluation

Une auto-évaluation et une réflexion qui peuvent être consignées dans le journal d'apprentissage et qui seront approfondies à la fin de l'apprentissage autonome en ligne. Cela peut être discuté avec le formateur.

Résultats attendus de l'apprentissage

Une meilleure compréhension de son propre rôle en tant que facilitateur de l'apprentissage créatif, y compris ses forces et ses faiblesses et la capacité d'utiliser des méthodes pour promouvoir la créativité, générer des idées innovantes et motiver - persévérance.

V. Références

VI. [A short guide to reflective writing](#)

Autres lectures

n.b.

4. Annexes (Ressources de l'activité)

Pas d'annexes supplémentaires. Toutes les ressources et tous les matériaux sont énumérés sous les activités.

5. Apprentissage élargi : plan des ressources

[https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Les%20ressources%20éducatives%20ouvertes\(REL\)%20sont,à%20la%20fois%20et%20pour%20des%20fins%20de%20recherche.](https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Les%20ressources%20éducatives%20ouvertes(REL)%20sont,à%20la%20fois%20et%20pour%20des%20fins%20de%20recherche.))

■ Ressource I

I. Type de ressource et description : vidéo Tales of Creativity and Play

(A) Vidéo

(B) Lors de la conférence Serious Play 2008, le designer Tim Brown parle de la relation puissante entre la pensée créative et le jeu - avec de nombreux exemples que vous pouvez essayer chez vous (et un que vous ne devriez peut-être pas).

II. Pourquoi cette ressource est-elle utile ?

Le jeu est un élément élémentaire de la créativité. Il faut donc l'entretenir chez les enfants et ne pas l'oublier lorsqu'ils grandissent. La vidéo aide à comprendre cette relation entre la créativité et le jeu, et donne des exemples à essayer à la maison.

III. Durée

28 minutes

IV. Liens Internet et références

Lien vers la vidéo : [Tales of creativity and play](#)

■ Ressource II

V. Type de ressource et description : Rod Judkins - The Art of Creative Thinking

(A) Lecture, un livre

(B) Ce livre est inspirant et offre des idées créatives pour un usage quotidien. Il traite du processus de création et des idées innovantes.

VI. Pourquoi cette ressource est-elle utile ?

Ce livre fournit de nombreux exemples de solutions créatives à des problèmes et des questions et des idées innovantes. Le livre traite également de l'entrepreneuriat et aborde la question de l'échec et du rejet. Ce livre montre 89 façons de penser différemment. C'est essentiel pour comprendre la créativité et en même temps c'est divertissant.

VII. Durée

Le temps de lire le livre. Le livre peut être lu en quelques heures (ou plus si vous êtes vraiment inspiré par le livre et que vous trouvez des solutions en lisant).

VIII. Liens Internet et références

Dans une bibliothèque ou une librairie. Prix environ 10 euros.

Une vidéo de présentation du livre : <https://www.youtube.com/watch?v=xB-D9ZNIYFc>

■ Ressource III

IX. Type de ressource et description : Outils pour passer à l'action (Design Thinking Toolkits for Learning)

(A) Outils de réflexion sur le design à code source ouvert de l'université de Stanford.

(B) Objectifs de l'activité et compétence(s) visée(s) : Se familiariser avec les outils du Design Thinking et commencer à les appliquer dans sa propre activité avec les enfants pour résoudre des problèmes de manière créative.

X. Pourquoi cette ressource est-elle utile ?

Le "Design Thinking" est l'une des compétences essentielles de la société future. Ces outils fournissent des matériaux open source faciles à utiliser à cette fin. Le matériel est divisé en deux catégories : pour les débutants et pour les éducateurs.

XI. Durée

Ouvert, selon la personne. Ces outils peuvent être utilisés en permanence.

XII. Liens Internet et références

■ Ressource IV

I. Type de ressource et description : Comment stimuler la créativité de vos enfants ?

(A) Texte

(B) Objectifs de l'activité et compétence(s) visée(s) : Apprendre à stimuler la créativité des enfants.

II. Pourquoi cette ressource est-elle utile ?

Savoir comment stimuler la créativité des enfants est essentiel dans tous les domaines de la vie.

III. Durée

5 minutes de lecture.

IV. Liens Internet et références (texte)

Comment stimuler la créativité de votre enfant

Les ingrédients les plus importants de la créativité sont l'imagination, l'ouverture d'esprit, l'ouverture de cœur et l'esprit ludique. Les enfants sont particulièrement doués pour toutes ces choses et ils

appliquent la créativité à toutes leurs activités. Rien n'est impossible pour un enfant ou au-delà de son imagination.

La créativité est une compétence qui s'apprend et se développe. C'est comme un muscle : plus on l'entraîne, plus il devient fort. La créativité consiste moins à "enseigner" aux enfants qu'à la cultiver au moyen d'activités pratiques dans un environnement fertile où elle peut prendre racine, grandir et s'épanouir et où elle peut être entretenue à la maison. Voici quelques conseils à ce sujet :

a) Reconnaissez d'abord le comportement de votre enfant

Par exemple, connaissez-vous des enfants qui :

- disent souvent "je ne sais pas"
- copient le comportement d'autres enfants
- attendent qu'un autre enfant donne une réponse ou une idée, puis se mettent d'accord.
- semblent un peu réticents à jouer
- prennent rarement l'initiative
- ne suggèrent pas de choses à faire ou de jeux dans un environnement très excitant
- ont des difficultés à suivre les étapes simples d'un projet ou d'une activité physique
- ont des difficultés à se souvenir de ce qu'ils ont fait la semaine dernière, hier ou ce matin
- ne peuvent pas prédire ce qui va se passer dans une histoire pendant qu'elle est lue.

Selon Berry⁶, ces comportements se manifestent chez les enfants qui ont des difficultés d'idéation et de créativité.

b) Trouvez quelle peut être la cause suivante.

Divers éléments peuvent influencer le niveau et/ou l'expression de la créativité, tels que :

- 1) L'âge de l'enfant. On dit que nous perdons notre créativité naturelle en vieillissant. Même l'esprit de jeu, qui est nécessaire à la créativité, peut être considéré comme une folie lorsque les enfants grandissent.
- 2) Le foyer et l'autorité : par exemple, la culture, les encouragements, les modèles de rôle.
- 3) Environnement, culture, intimidation, pression des pairs, etc.
- 4) Les facteurs internes, tels que la personnalité, la timidité, les attitudes, l'état mental et physiologique, voire la maladie.

c) aborder et éliminer les tueurs de créativité

- 1) Réfléchissez à votre propre attitude et à votre propre exemple

Un parent est la première personne et le premier modèle qu'un enfant admire et qui lui apprend comment faire les choses. Une attitude ouverte, stimulante et ludique, le recours à la fantaisie et les jugements limitatifs sont bénéfiques. Il existe des tueurs et des amplificateurs de créativité. Les tueurs de créativité sont, par exemple, la peur de l'échec, le manque de temps, le perfectionnisme, la logique stricte, l'indifférence, la compétition, le sérieux, les jugements et la négativité. Les stimulants de la créativité sont leurs opposés, par exemple l'ouverture, l'absence de jugement, la positivité, l'esprit ludique, l'acceptation, l'empathie et l'imagination. Que canalisez-vous en tant que parent ? L'auto-observation peut révéler des comportements inaperçus.

⁶ Berry, R. (2018). Ideation. Disponible sur <http://developmentalpathways.com/2018/11/20/ideation/>

2) Intégrer la créativité dans la vie quotidienne

Apportez un peu de magie dans la vie de tous les jours, ouvrez votre esprit à de nouvelles choses, voyez et faites les choses différemment, étudiez et émerveillez-vous des choses qui vous entourent. Par exemple, vous pouvez choisir un itinéraire différent pour rentrer chez vous et observer avec votre enfant les nouvelles choses que vous y voyez, imaginer les formes que représentent les nuages et faire des histoires à leur sujet, servir la nourriture différemment ou découvrir et apprendre une nouvelle chose au moins une fois par semaine.

3) Flux, essais et erreurs et motivation

Un processus créatif peut être très motivant. C'est une aventure parce qu'il permet de s'exprimer, d'inventer, de découvrir, de concevoir et de résoudre des problèmes. Il se termine par quelque chose de joyeux et significatif et nouveau. Cela peut conduire à un état de flux, un état optimal dans lequel les choses extérieures sont coupées et où l'on travaille presque automatiquement. Il peut également s'agir d'une expérience paisible et presque consciente. L'aspect ludique augmente la motivation. La motivation interne est importante car elle augmente notre niveau de créativité, contrairement à la motivation externe, comme les notes ou l'évaluation. La motivation peut diminuer si vous ne réussissez pas quelque chose. Les essais et les erreurs sont une partie importante du processus de création. C'est pourquoi, en plus de la motivation, la persévérance est nécessaire. L'échec peut être transformé en découverte et en jeu, et il ne doit être considéré que comme une étape et un processus d'apprentissage sur le chemin de l'objectif. Il est utile d'aider l'enfant à relever de nouveaux défis et à trouver une motivation interne. Un parent et un enfant peuvent également discuter d'exemples montrant que les échecs ont été plus utiles et ont contribué à la réalisation de l'objectif.

4) Outils de créativité

Vous pouvez également utiliser différents outils, méthodes et techniques pour stimuler la créativité de votre enfant. Il existe des centaines de conseils et d'outils de créativité qui peuvent être appliqués dans de nombreux contextes différents, y compris avec les enfants à la maison. Parmi les outils de créativité en ligne, citons [la bibliothèque I-CREATE](#), le [Design Kit](#) et les sites [Creating Minds](#). Elles contiennent des techniques qui s'adressent davantage aux enfants plus âgés, mais elles peuvent également être adaptées aux enfants plus jeunes. Veuillez également consulter les articles suivants pour plus d'exemples :

[5 Scientifically-proven Tips to Spark Your Kid's Imagination](#)

[15 Best Creative Activities for Kids](#)

[5 Ways to Encourage Kids to Grow up to be Innovators](#)

6. Références

- Amabile, Teresa M.; Pratt, Michael G. (2016). "The dynamic componential model of creativity and innovation in organizations: Making progress, making meaning". *Research in Organizational Behavior*. 36: 157–183. doi:10.1016/j.riob.2016.10.001.
- Antonites, A. & van Vuuren, J. (2005). Inducing entrepreneurial creativity, innovation and opportunity-finding skills. *South African Journal of Economic and Management Sciences (SAJEMS)* 8 (3), 255-271.
- Berry, R. (2018). Ideation. Disponible sur <http://developmentalpathways.com/2018/11/20/ideation/>
- Cabra, J. F. & Uribe-Larach, D. (2013). Creative Behavior. In E. Carayannis, I. Dubina, N. Seel, D. F. J. Campbell, and D. Uzunidis' (Eds.). *Springer Encyclopedia on Creativity, Invention, Innovation, and Entrepreneurship*. (pp. 267-271). New York, NY: Springer. Disponible sur https://www.researchgate.net/publication/304348522_Cabra_J_F_Uribe_D_2013_Creative_Behavior_In_E_Carayannis_I_Dubina_N_Seel_D_F_J_Campbell_and_D_Uzunidis'_Eds_Springer_Encyclopedia_on_Creativity_Invention_Innovation_and_Entrepreneurship_pp_267-271_New
- Cambridge Dictionary (n.d.). Creativity. Disponible sur <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/creativity>
- Carter, C. (2008). 7 Ways to Foster Creativity in Your Kids. Disponible sur https://greatergood.berkeley.edu/article/item/7_ways_to_foster_creativity_in_your_kids
- Cohut, M. (2018). What are the health benefits of being creative? *Medical News Today*. Newsletter 16/2/2020. Disponible sur <https://www.medicalnewstoday.com/articles/320947>
- Collins, M. A. & Amabile, T. M. (1999). Motivation and Creativity. In *Handbook of Creativity*, Cambridge, UK, Cambridge University Press. pp. 197-312
- Cropley, A. (2012). Creativity and Education: An Australian Perspective. *The International Journal of Creativity & Problem Solving* 22 (1), 9-25.
- Eugene Sadler-Smith. "Wallas' Four-Stage Model of the Creative Process: More Than Meets the Eye?" *Creativity Research Journal* 27, no. 4 (2015): 342–352.
- Jonson, B. (2005). Design Ideation: the conceptual sketch in the digital age. *Design Studies* 26 (6), 613–624.
- Kylläinen, J. (2019). What is Idea Generation? – Definition, Techniques and Success Factors. Disponible sur <https://www.viima.com/blog/idea-generation>
- McCallum, E., Weicht R., McMullan, L. & Price, A. (2018). *EntreComp into Action - Get inspired, make it happen: A user guide to the European Entrepreneurship Competence Framework*. Luxembourg: Publications Office of the European Union. Disponible sur <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/entrecomp-action-get-inspired-make-it-happen-user-guide-european-entrepreneurship-competence>
- Nakano, T. C. & Wechsler, S. M. (2018). Creativity and innovation: Skills for the 21st Century. *Estudos de Psicologia (Campinas)* 35(3), 237-246.

Nijstad, B. A., De Dreu, C. K. W., Rietzschel, E. F. & Baas, M. (2010) The dual pathway to creativity model: Creative ideation as a function of flexibility and persistence. *European Review of Social Psychology* 21 (1), 34-77.

OECD (2005). The definition and selection of key competencies: Executive summary. Paris, France: OECD. Disponible sur <https://www.oecd.org/pisa/35070367.pdf>

Partnership for 21st Century Skills (2006). A state leader's action guide to 21st century skills: A new vision for education. Tucson, AZ: Partnership for 21st Century Skills. Disponible sur http://apcrsi.pt/website/wp-content/uploads/20170317_Partnership_for_21st_Century_Learning.pdf

Price-Mitchell, M. (2017). Creativity: How parents nurture the evolution of children's ideas. Disponible sur <https://www.rootsofaction.com/nurturing-childrens-creativity/>

Resnick, M. (2020). 10 tips for cultivating creativity in your kids. Disponible sur <https://ideas.ted.com/10-tips-for-cultivating-creativity-in-your-kids/?fbclid=IwAR2L8SplUAc0JpXJwkyWlunkWSUobAJHPiO2B3bgvXhWCXFhiXCPI3nnkmo>

Runco, M. A., & Chand, I. (1995). Cognition and creativity. *Educational Psychology Review* 7 (3), 243–267.

Taylor, J. (2020). The Five Stages of the Creative Process. Disponible sur : <https://www.jamestaylor.me/creative-process-five-stages/>

ParENTrepreneurs

Module n° 6

Pratiquer la résolution de problèmes et la prise de décision au quotidien

O2 Kit de formation sur l'éducation à l'entrepreneuriat par les parents

Chef de file : Materahub

Numéro de projet : 2019-1-NL01-KA204-060263

Avertissement : "Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."



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

Version#	Date	Préparé par	Raison
1	08/07/2020	Materahub	Modèle pour générer le contenu du module
2	17/09/2020	CEYE	Première version sans description détaillée des activités
3	24/09/2020	CEYE	Section sur les avantages et les opportunités adaptée des commentaires de Bantani
4	25/10/2020	CEYE	Version finale des sections déjà rédigées
5	03/12/2020	CEYE	Première version complète définitive

Historique des versions

Auteur : Carmen Murillo Gómez ; Juan Francisco Fuella Moreno CEYE

Table des matières

Résumé

1.	Introduction	252
2.	Avantages et opportunités.....	253
3.	Plan du module	256
3.1.	Plan des activités du module.....	257
3.2.	Plan des activités en face-à-face :	261
	ACTIVITÉ n.1 : Présentation du Module 6 aux participants.....	261
	ACTIVITÉ n.2 : Histoires sur les défis de la vie quotidienne par "PEINTURE SUR PAPIER"	262
	ACTIVITÉ n.3 : Résolution de problèmes à l'aide de jeux de société - JEU DE CARTES "ABLUXXEN"	264
	ACTIVITÉ n. 4 : Gérer l'incertitude et le risque par la gestion du temps : "LIFE EXPLOSION"	268
	ACTIVITÉ n.5 : "RÉFLEXION SUR L'EXPÉRIENCE" Mettre en pratique les connaissances des parents sur "la gestion de l'incertitude, de l'ambiguïté et du risque" et "la résolution de problèmes et la prise de décision" dans la pratique quotidienne.....	270
3.3.	Plan des activités en ligne/autonome :	272
	ACTIVITÉ n.6 : Prise de décision et résolution de problèmes dans la famille.....	272
	ACTIVITÉ n.7 : Résolution de problèmes - Guider nos enfants dans la planification	274
	ACTIVITÉ n.8 : Gérer l'incertitude et le risque et prendre des décisions avec "JEU DU CLUEDO À LA MAISON	276
	ACTIVITÉ n.9 : "ACTIVITÉ DE SÉLECTION EN LIGNE" Mettre en pratique les connaissances des parents en matière de "gestion de l'incertitude, de l'ambiguïté et du risque" et de "résolution de problèmes et prise de décision" dans la pratique quotidienne.	278
4.	Annexes (Ressources de l'activité) :	280
	Activité n.1. - Introduction au module 6	280
	Activité n.2. - Histoires sur les défis de la vie quotidienne avec "PEINTURE SUR PAPIER".	282
	Activité n.3. - Résolution de problèmes à l'aide de jeux de société - Jeu de cartes "ABLUXXEN" ...	286
	Activité n.4. - Gérer l'incertitude et le risque par la gestion du temps : "LIFE EXPLOSION"	288
	Activité n.4. Tableau 4.2.....	292
5.	Apprentissage global : plan des ressources	293
	Ressource 1	293
	Ressource 2	293
	Ressource 3	293
	Ressource 4	294
	Ressource 5	294
6.	Références.....	295

1. Introduction

Dans ce module, nous allons voir comment développer ces deux compétences chez les jeunes apprenants :

- la prise de décision et
- la résolution de problèmes.

La vie est un processus constant de prise de décision et une compétence sociale et de vie importante. Les jeunes apprenants doivent être équipés pour comprendre comment prendre des décisions, sinon les autres prendront des décisions pour eux par défaut, ce qui peut créer des sentiments de frustration et l'impression de vivre la vie des autres.

La plupart des domaines de notre vie impliquent des choix, qui impliquent à leur tour une prise de décision, laquelle peut être utilisée pour résoudre des problèmes petits ou grands. Au fur et à mesure que les individus grandissent et assument davantage de responsabilités, la prise de décision et ses conséquences deviendront plus ou moins importantes, en fonction des personnes concernées par ces décisions. Pour une entreprise, une bonne ou une mauvaise décision peut affecter la viabilité économique ; dans la famille, des décisions importantes affecteront les chances de vie des fils et des filles. Par conséquent, non seulement les personnes qui vont diriger de grandes entreprises doivent être formées à la prise de décision et à la résolution de problèmes, mais aussi toutes les personnes qui sont confrontées à des décisions difficiles dans leur vie personnelle ou familiale. En d'autres termes, l'argument est que la formation à la prise de décision et à la résolution de problèmes sont des compétences universelles pour la vie et devraient être accessibles à tous les citoyens.

Un élément supplémentaire dans la prise de responsabilités dans n'importe quel domaine (familial ou professionnel) est qu'il y aura inévitablement des degrés variables d'incertitude et de risque. Quelle que soit la mesure dans laquelle nous avons analysé une situation à l'avance, pesé les différentes alternatives et envisagé les conséquences possibles de nos actions, nous devons accepter qu'il y aura toujours des occasions où nous serons confrontés à des résultats imprévisibles qui reflètent différents niveaux d'incertitude et de risque.

Comme nous l'avons déjà noté, le risque est inhérent à la vie et en acceptant cette réalité, il devient possible d'apprendre des échecs et des succès qui résultent de cette prise de décision. De cette façon, l'individu est effectivement habilité à prendre le contrôle de sa vie et à trouver un plus grand épanouissement personnel.

Il existe de nombreux modèles qui aident à la prise de décision dans la résolution de problèmes, mais la plupart tournent autour des étapes clés suivantes :

- 1.- Orientation vers le problème : La première étape consiste à mener un exercice de sensibilisation à la nature des problèmes, à accroître la sensibilité à ceux-ci et à comprendre qu'ils font partie de la condition humaine. De cette façon, une attitude

plus positive envers le problème ou la situation sera développée et, espérons-le, une autocritique nuisible sera évitée.

2.- Définition et formulation du problème : Après avoir adopté une attitude positive à l'égard de la solution du problème, l'objectif doit être d'analyser le problème et de le placer dans son contexte en rassemblant toutes les informations pertinentes qui peuvent nous aider à le résoudre. Dans de nombreux cas, une mauvaise description du problème est ce qui provoque le plus d'incertitude et d'anxiété.

3.- Recherche de solutions alternatives : on espère que les individus seront en mesure de trouver le plus large éventail possible de solutions à leurs problèmes. Pour ce faire, la créativité et l'imagination sont nécessaires pour générer un grand nombre de solutions possibles, tant sur le plan quantitatif que qualitatif et pour adopter une attitude constructive sans porter de jugement de valeur sur une proposition spécifique à l'avance.

4.- Prise de décision : Une fois que les différentes alternatives/solutions au problème ont été identifiées, l'étape suivante consiste à prendre la décision. C'est à ce stade que l'individu doit envisager les résultats probables à court, moyen et long terme de chaque plan d'action. C'est également à ce stade qu'il faut aborder la réversibilité d'une décision, ses conséquences, etc. Il est clair que si une décision ne peut être annulée, il est d'autant plus important d'examiner très attentivement toutes les questions si un report n'est pas possible.

5.- La dernière étape est la mise en œuvre et le suivi de l'impact de la décision. L'option choisie doit être mise en pratique et, surtout, son efficacité doit être évaluée. À ce stade, l'autocritique est nécessaire et il faut être capable de reformuler des solutions si le résultat n'est pas celui escompté. Comme nous l'avons déjà mentionné, la prise de décision doit être considérée comme un processus d'apprentissage continu et il ne faut pas hésiter ou éviter de prendre des mesures correctives si cela s'avère nécessaire.

Quel que soit le modèle choisi pour résoudre le problème, le processus décisionnel doit être conçu de manière à promouvoir la confiance et la volonté d'assumer des responsabilités dans différents contextes et à des moments critiques. On peut donc comprendre pourquoi ce processus est une compétence de vie personnelle qui favorise la réussite dans la prise de décisions dans les sphères personnelle, familiale et professionnelle.

2. Avantages et opportunités

Comme nous l'avons vu dans l'introduction, la prise de décision et la résolution de problèmes nécessitent une pratique et un apprentissage continus. Les individus ne peuvent acquérir des compétences en matière de prise de décision et de résolution de problèmes s'ils n'ont jamais eu l'occasion de les mettre en pratique auparavant. En effet, cette compétence implique non seulement la transmission et la reproduction d'un modèle composé de différentes phases,

mais aussi une attitude vitale qui comprend d'autres compétences et capacités, telles que la confiance en soi, le contrôle de soi, l'estime de soi, etc.

Sur la base de cette réflexion, la nécessité de commencer la formation à cette compétence dès le plus jeune âge devient de plus en plus importante. Chaque moment vital comportera toujours un degré de responsabilité et d'incertitude, le processus de décision étant très présent. Dès son plus jeune âge, une personne trouvera des moments pour prendre de petites décisions qui affecteront certainement sa relation avec les autres enfants ou avec son environnement. Le simple choix d'un jeu dans la cour de récréation peut influencer votre groupe d'amis, ce qui influencera plus tard vos relations avec vos pairs. Ces premières relations formées constitueront le principal groupe d'interaction et forgeront les habitudes futures, pour le meilleur ou pour le pire.

Les familles doivent trouver des environnements incertains où les enfants doivent prendre leurs propres décisions. Ainsi, les espaces naturels sont implicitement porteurs de situations changeantes qui obligent nos enfants à prendre de petites décisions qui les formeront à cette compétence.

Il est très important que les décisions prises soient accompagnées d'un renforcement positif qui favorise l'estime de soi, élimine les insécurités et renforce la confiance en soi, afin que les enfants n'aient pas à prendre de décisions à l'avenir.

Il est vraiment tout aussi important, sinon plus, de renforcer la décision elle-même que de tirer des enseignements du résultat de l'action. En d'autres termes, une bonne décision a produit un résultat positif dont nous pouvons être fiers, mais il devrait être tout aussi utile de renforcer une décision prise dont le résultat n'a pas été aussi bon que prévu. Il est important que les apprenants comprennent qu'une décision qui n'a pas produit un résultat aussi positif que prévu ne doit pas être considérée comme un échec, mais comme une opportunité d'apprendre de l'expérience et d'en tenir compte afin de mieux faire face à des situations similaires à l'avenir.

Malheureusement, un autre problème a été identifié : celui des familles protectrices qui, avec la bonne intention de fournir l'environnement le plus sûr possible à leur enfant, l'empêchent de prendre de petits risques et de prendre des décisions par lui-même. Les garçons et les filles ont besoin d'explorer leurs limites, de découvrir leur potentiel et nous ne leur rendons pas service en prenant toutes sortes de décisions à leur place et en résolvant les problèmes qu'ils rencontrent dans leur vie quotidienne.

D'autre part, ce problème est exacerbé par la culture des "enfants du planning", des enfants qui ont des activités constantes programmées (la journée scolaire le matin, toutes sortes d'activités extrascolaires ciblées l'après-midi), avec un manque d'espaces et de variables de changement dans lesquels ils jouent le rôle principal dans leurs décisions. Cette situation semble produire des garçons et des filles ayant beaucoup de connaissances, mais peu d'initiative ou de curiosité.

Dans le cadre de ce module, nous espérons proposer quelques lignes directrices et activités que les formateurs pourront utiliser pour aider les parents à explorer les limites avec leur enfant et à cheminer progressivement avec lui vers l'estime de soi et la confiance en soi nécessaires pour faire de la prise de décision active une attitude vitale chez notre enfant. En

outre, nous analyserons toutes les possibilités d'apprentissage que la résolution des problèmes découlant de cette prise de décision peut nous offrir.

Êtes-vous prêt pour cela ? Alors, allons-y !

3. Plan du module

Module n° 6	Titre : Pratique de la résolution de problèmes et de la prise de décision au quotidien
Type d'activité	X en face-à-face X En ligne/auto-dirigé
Durée (en minutes)	180 minutes en face-à-face plus 180 minutes en ligne
Objectifs généraux	Dans ce module, les parents sont initiés à certains des principaux concepts de l'éducation à l'esprit d'entreprise et aux principales idées sur l'importance de la résolution de problèmes et de la prise de décision dans une famille.
Compétences traitées	Gérer l'incertitude, l'ambiguïté et le risque (9) Résolution de problèmes et prise de décision
Résultats de l'apprentissage	- Savoir combien il est important de développer des compétences entrepreneuriales dès le plus jeune âge. - Être capable d'évaluer sa propre connaissance des styles d'enseignement. - Développer ses compétences en tant qu'éducateur sur la base de vos propres expériences. - Être capable de concevoir des espaces dans l'environnement familial pour le développement de styles d'éducation entrepreneuriale.
Méthodes	L'élément en face-à-face de la formation utilise des méthodes interactives qui permettent aux participants de discuter et de réfléchir sur les pratiques et les expériences de chacun. Les participants travaillent alternativement individuellement, par deux, en petits groupes et en groupes entiers. La section en ligne du cours fournit des documents à lire pour une étude plus approfondie, ainsi que des outils pour évaluer et planifier les activités parentales.
Contenu	- Importance de la prise de décision et de ses phases - - Lien entre la prise de décision et la résolution de problèmes - - Apprendre par l'expérience

○ 3.1. PLAN DES ACTIVITÉS DU MODULE

<i>Titre de l'activité</i>	<i>Durée</i>	<i>Face-à-face ou en ligne</i>	<i>Ressources et matériel</i>
Activité n.1 : Présentation du module 6 aux participants <i>("Gérer l'incertitude, l'ambiguïté et le risque" et "Résolution de problèmes et prise de décision")</i>	20'	Face-à-face	Brève introduction au cours de laquelle les participants acquièrent des connaissances et des informations sur les deux compétences les plus importantes : "Gérer l'incertitude, l'ambiguïté et le risque" et "Résolution de problèmes et prise de décision". ● Le document "Introduction au module 6" (imprimable) se trouve en 4. Annexes - Activité n1 - Tableau 1. ● Un ordinateur portable/ordinateur fixe (facultatif) ● Un projecteur (facultatif) ● Vidéo de motivation : https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w
Activité n.2 : Histoires sur les défis de la vie quotidienne par "PEINTURE SUR PAPIER". <i>("Gérer l'incertitude, l'ambiguïté et le risque")</i>	60'	Face-à-face	Il s'agit d'une activité qui favorise l'apprentissage en partant du principe qu'il ne faut jamais faire les choses à moitié et en réalisant que parfois les choses ne se passent pas comme on le souhaite. Papier (environ 5 m par groupe), peinture, pinceaux, feuille d'évaluation.
Activité n.3 : Résolution de problèmes à l'aide de jeux de société - Jeu de cartes "ABLUXXEN" <i>("Gérer l'incertitude, l'ambiguïté et le risque" et "Résolution de</i>	35'	Face-à-face	C'est un jeu dans lequel vous devez essayer de jouer toutes les cartes avant les autres adversaires. À la fin du jeu, chaque carte jouée rapporte des points et chaque carte en main fait perdre des points. Planificateur de session de jeu, cartes, fiche de développement des compétences émotionnelles, fiche d'évaluation, liens Youtube : https://youtu.be/qLF82dVRBYE https://www.youtube.com/watch?v=miC40v809k (espagnol)

<i>problèmes et prise de décision")</i>			
Activité n.4 : Gérer l'incertitude et le risque par la gestion du temps : "LIFE EXPLOSION" <i>("Gérer l'incertitude, l'ambiguïté et le risque" et "Résolution de problèmes et prise de décision")</i>	40'	Face-à-face	Il encourage la prise de décision et la résolution de problèmes par le biais d'une activité expérimentale. Poudre d'argile sèche, compost organique, graines d'arbres, eau, papier, fiche d'évaluation.
Activité n.5 : "ACTIVITÉ DE RÉFLEXION FINALE" Mettre en pratique les connaissances des parents sur "la gestion de l'incertitude, de l'ambiguïté et du risque" et sur "la résolution de problèmes et la prise de décision" dans la pratique quotidienne. <i>("Gérer l'incertitude, l'ambiguïté et le risque" et "Résolution de problèmes et prise de décision")</i>	25'	Face-à-face	Il s'agit d'une activité qui permet de réfléchir au processus d'apprentissage et d'appliquer les connaissances acquises à la pratique quotidienne dans la vie familiale. Papier, stylos.
Activité n.6 : Prise de décision et résolution de problèmes dans la famille	35'	Activité en ligne / auto-dirigée	Cette activité donne aux participants l'occasion de s'engager dans des activités avec leurs enfants, afin d'encourager la prise de décision et la résolution de problèmes. Elle nous permet de réfléchir au

<i>("Résolution de problèmes et prise de décision")</i>			processus et aux avantages pour le développement de nos enfants. Plateforme de forum pour les discussions de groupe.
Activité n.7 : Résolution de problèmes Planification d'une fête de famille <i>("Résolution de problèmes et prise de décision")</i>	50'	Activité en ligne / auto-dirigée	Il s'agit d'une activité qui vous permet d'appliquer le design thinking à une fête de famille. Il donne aux participants la possibilité d'organiser une fête avec leurs enfants, au cours de laquelle les enfants peuvent prendre des décisions et résoudre des problèmes. Matériel nécessaire à la préparation d'une petite fête familiale (cartons d'invitation, décorations, etc.) Plateforme de discussion en groupe.

Activité n.8 : Gérer l'incertitude, le risque et la prise de décision par "JEU DU CLUEDO À LA MAISON". <i>("Gérer</i> <i>l'incertitude,</i> <i>l'ambiguïté et le</i> <i>risque" et</i> <i>"Résolution de</i> <i>problèmes et prise</i> <i>de décision")</i>	50'	Activité en ligne / auto- dirigée	L'activité donne à nos enfants l'occasion de faire face à l'incertitude et au risque et de prendre des décisions dans un environnement ludique. Elle nous permet de réfléchir à cette compétence et à ses avantages pour le développement de nos enfants. Papier, stylo, couleurs, règle, autocollants. Plateforme de forum pour les discussions de groupe
Activité n.9 : "ACTIVITÉ DE RÉFLEXION DE FIN DE SÉANCE& EN LIGNE" Mettre en pratique les connaissances des parents en matière de "gestion de l'incertitude, de l'ambiguïté et du risque" et de "résolution de problèmes et prise de décision" dans la pratique quotidienne. <i>("Gérer</i> <i>l'incertitude,</i> <i>l'ambiguïté et le</i> <i>risque" et</i> <i>"Résolution de</i> <i>problèmes et prise</i> <i>de décision")</i>	25'	Activité en ligne / auto- dirigée	Il s'agit d'une activité qui nous permet de réfléchir au processus d'apprentissage et d'appliquer les connaissances acquises à la vie familiale quotidienne. Plateforme de forum pour les discussions de groupe

○ 3.2. PLAN DES ACTIVITÉS EN FACE-À-FACE :

■ ACTIVITÉ n.1 : Présentation du Module 6 aux participants

I.- Type d'activité et description

- (A) **OBJECTIF** : Cette activité est une courte introduction au cours de laquelle les participants acquièrent des connaissances et des informations sur les deux compétences les plus importantes : "Gérer l'incertitude, l'ambiguïté et le risque" et "Résoudre des problèmes et prendre des décisions".
- (B) **TYPE D'ACTIVITÉ** : En face-à-face et en ligne/activité autodirigée
- (C) **TYPE D'ACTIVITÉ** : Activité de groupe
- (D) **Durée** : 20 minutes.

II.- Matériel/ressources nécessaires

- Le document "Introduction au module 6" (imprimable) se trouve en 4. Annexes - Activité n1 - Tableau 1.
- Un ordinateur portable/ordinateur fixe (facultatif)
- Un projecteur (facultatif)
- Connexion Internet (facultatif)
- Vidéo de motivation : <https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w> (facultatif)

III.- Instructions

1.- *Explication* : l'objectif pour les participants est de connaître le contenu et l'organisation du module, de se présenter aux autres participants et de faire connaître leurs attentes.

2.- *Développement* : L'animateur présente la structure du module et l'objectif principal du module à l'aide du polycopié et/ou de quelques diapositives, pour expliquer les activités qui composent le module, pendant environ 10 min.

Le formateur peut choisir de montrer la vidéo de motivation, puis permettre aux participants de se présenter et d'exprimer leurs attentes vis-à-vis de la formation.

À ce stade, chaque participant inscrit son nom sur une feuille de papier, la place devant sa table et exprime en un mot ses attentes vis-à-vis de la formation.

IV.- Références

- Le contenu de "Introduction au module 6" est basé sur les sections "1. Introduction" et "2. Bénéfices et opportunités"
- Vidéo de motivation : <https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w>

V.- Alternatives

Le formateur est libre d'adapter ce document au format PPT si l'environnement est techniquement convivial. Un modèle de PPT pour les parENTrepreneurs se trouve sur la plateforme de formation. Cependant, le PPT doit être utilisé comme un élément visuel

supplémentaire pour le groupe et ne doit pas remplacer le polycopié partagé individuellement.

Dans la version en ligne, le document sera adapté pour une lecture individuelle et les réflexions/attentes pourront ensuite être partagées sur la plateforme.

VI.- Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer emporter chez eux).

Les participants auront une meilleure compréhension de ce qu'implique le module, des avantages des compétences abordées et un aperçu du plan du module.

■ ACTIVITÉ n.2 : Histoires sur les défis de la vie quotidienne par "PEINTURE SUR PAPIER »

I.- Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : Apprendre selon la devise "ne jamais faire les choses à moitié" et se rendre compte que parfois les choses ne se passent pas comme on le souhaite. Augmenter notre capacité à communiquer, trouver des moyens de s'exprimer et de nous désinhiber. Travailler sur la frustration et la créativité. Les compétences qui sont travaillées dans le jeu sont :

- - Gérer l'incertitude, l'ambiguïté et le risque.
- - Motivation et persévérance.
- - Planification et gestion.
- – Valoriser les idées
- - Faites participer les autres.
- - Créativité

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité personnelle.

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité de groupe (équipes de 3 ou 5 personnes)

(D) DURÉE : 60 minutes.

II.- Matériel/ressources nécessaires

- De grandes feuilles de papier, de la peinture et des pinceaux ou des crayons de couleur et des crayons.
- fiche de réflexion (à trouver au point 4. Annexes - Activité 2 - Tableau 2 - "Récits des défis de la vie quotidienne par la peinture sur papier").

III.- Instructions

Explication : les participants, répartis en équipes, doivent imaginer une histoire de toutes pièces, la jouer avec différentes scènes sur une feuille de papier continue d'environ 5 mètres et, une fois l'acte terminé, deviner l'histoire de l'équipe rivale. Ces histoires doivent refléter différentes situations de la vie quotidienne dans lesquelles ils doivent utiliser des compétences claires en matière de résolution de problèmes. Voici quelques exemples qui seront présentés aux parents : "Comment résoudriez-vous le fait que vous devez emmener vos enfants à des activités extrascolaires lorsque celles-ci coïncident dans le temps ?". "Comment organiser un goûter à la maison pour les camarades de classe de vos enfants, dont

un garçon allergique au gluten, alors que vous n'avez rien à lui proposer ? ". (10 min)

2.- *Développement de l'histoire* : l'animateur divisera les participants en groupes. Chaque groupe disposera de 25 minutes pour écrire et dessiner une histoire inventée. Le thème et la longueur de l'histoire sont laissés au choix du groupe. Une fois l'histoire écrite, elle sera divisée en scènes représentatives. Ils devront diviser le papier continu en parts égales et chacun des membres de l'équipe en tirera un.

Les animateurs fourniront le matériel nécessaire pour commencer à peindre. Tous les groupes doivent commencer à écrire l'histoire et à peindre en même temps.

3.- *Deviner* : Dès que les groupes ont terminé leurs dessins, cette phase commence. Jusqu'à présent, aucune des équipes n'a été en mesure d'entendre ou de voir l'histoire des autres groupes. C'est maintenant que le facilitateur explique que les équipes vont devoir deviner l'histoire d'une autre équipe.

Le départ sera aléatoire. Les animateurs feront écrire les histoires pour vérifier qu'elles ne changent pas pendant le développement de la phase 2.

Le groupe a 5 minutes pour observer les peintures murales du groupe rival qu'ils doivent deviner. Après ces 5 minutes, ils disposent de 5 autres minutes pour réfléchir à une histoire possible basée sur les dessins observés.

Enfin, un porte-parole du groupe racontera l'histoire. Ce processus se déroule de la même manière avec le reste des groupes (5 minutes). L'objectif est que chaque équipe devine l'histoire ou le défi décrit par les autres équipes.

4. *Réflexion* : Lorsque les groupes ont terminé, nous disposons de 10 minutes à la fin de la session pour une petite réflexion. C'est la responsabilité de l'animateur et il peut choisir entre plusieurs options. Nous proposons deux options d'évaluation :

- Une réflexion individuelle utilisant le tableau du point 4 des Annexes.
- Une réflexion de groupe dans laquelle les animateurs doivent explorer la signification pratique des réflexions apportées dans leur vie et avec des points de connexion à l'activité, car elle peut être utilisée comme un aide-mémoire par les participants. Il/elle posera des questions telles que :
 - - Avez-vous distribué les fonctions correctement dans la phase 1 ?
 - - Avez-vous bien géré la pression du manque de temps ?
 - - Qu'avez-vous perdu dans cette activité ?
 - - Qu'est-ce qui a attiré votre attention dans votre groupe ?
 - - Qu'avez-vous ressenti lorsque, après avoir fait le travail, vous avez permis à d'autres de mieux le faire ?
 - - Est-ce que quelque chose comme ça vous est déjà arrivé ?
 - - Comment allez-vous réagir à partir de maintenant ? Avez-vous des outils pour corriger vos émotions ?

Le temps de développement de chaque phase est indicatif, mais l'activité ne peut être réalisée

en plus de 60 minutes.

IV.- Références

“Challenge Manual- The CIFE Ring” Junta de Extremadura (2018)

V.- Alternatives

Nous envisageons deux alternatives ou variantes possibles pour la réflexion finale (individuelle ou collective) que l'animateur valorise en fonction de la dynamique du groupe.

VI.- Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer emporter chez eux).

Grâce à cette activité, les participants seront en mesure de :

- gérer l'incertitude et le risque.
- redéfinir les priorités et les plans d'action pour s'adapter à l'évolution des circonstances.
- Déterminer les stratégies permettant de mobiliser les ressources nécessaires pour créer de la valeur pour les autres.
- Constituer une équipe et faites participer les autres.
- développer des stratégies pour exploiter les idées générées.

■ ACTIVITÉ n.3 : Résolution de problèmes à l'aide de jeux de société - JEU DE CARTES "ABLUXXES"

I.- Type d'activité et description

(A) BUT : C'est un jeu dans lequel vous devez essayer de jouer toutes les cartes avant les autres adversaires. À la fin du jeu, chaque carte jouée rapporte des points et chaque carte en main fait perdre des points. Les compétences travaillées dans le jeu sont les suivantes :

- Gérer l'incertitude et le risque.
- Résolution de problèmes.
- – Valoriser des idées
- - Connaissance de soi et confiance en soi.
- - Motivation et persévérance.
- - Mobiliser les ressources.
- - Faire participer les autres.
- - Prendre l'initiative.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité de groupe (de 2 à 5 joueurs par groupe)

(D) Durée : 35 minutes.

II.- Matériel/ressources nécessaires

- Planificateur de la session de jeu, cartes, feuille de réflexion (se trouve au point 4).

Annexes - Activité 3 - Tableau 3 - "Résolution de problèmes par les jeux de société - JEUX DE CARTES ABLUXXEN".).

- Lien Youtube : <https://youtu.be/qLF82dVRBYE> (anglais)
- Lien Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=miC40v809k> (espagnol)

Des liens vers des vidéos YouTube facilitent la compréhension du jeu, tant pour le formateur que pour les participants.

III.- Instructions

Dans *Abluxxen*, vous jouez des cartes à chiffres à tour de rôle et plus vous jouez de cartes du même numéro, mieux c'est, car ces cartes vous rapportent des points à la fin du jeu. Cependant, si quelqu'un d'autre joue le même nombre de cartes avec un nombre supérieur, vos cartes sont volées ! Voler des cartes peut être une bonne chose, mais si vous ne pouvez pas les utiliser plus tard et que la partie se termine avec des cartes en main, elles vous coûtent des points.

Plus précisément, le jeu contient 104 cartes à chiffres (1-13 x8) et cinq cartes joker. Chaque joueur commence avec une main de 13 cartes, et six cartes sont placées face visible à côté de la pile. Lorsque c'est le tour d'un joueur, il pose une ou plusieurs cartes de même valeur, en ajoutant éventuellement des jokers ; s'il a déjà des cartes sur la table, il les pose de façon à ce que les cartes jouées précédemment soient encore visibles. Si un adversaire a joué en dernier le même nombre de cartes et que ces cartes ont une valeur inférieure, le joueur actif "abaisse" ces adversaires - c'est-à-dire que le joueur actif peut prendre les cartes abaissées dans sa main et l'adversaire tire le même nombre de cartes, soit de l'étalage, soit de la pile ; s'il ne prend pas ces cartes dans sa main, l'adversaire les remet dans sa main ou les défause et tire autant de cartes. Ne réapprovisionnez pas le présentoir avant que quelqu'un ait fini de tirer des cartes. (Les jokers peuvent être joués seuls et sont considérés comme supérieurs à toutes les valeurs).

Dès que le jeu de cartes est épuisé ou qu'un joueur n'a plus de cartes en main, la partie se termine immédiatement, même si le joueur aurait normalement « abaissé » un adversaire. Chaque joueur obtient un point pour chaque carte qu'il a devant lui sur la table et perd un point pour chaque carte qu'il a en main. Celui qui a le score le plus élevé gagne. Si les joueurs le souhaitent, ils peuvent jouer plusieurs tours et additionner leurs scores au fil des tours pour déterminer un gagnant.

Préparation :

Placez la carte lynx à côté d'un des joueurs.

Mélangez le reste des cartes et distribuez treize cartes à chaque joueur. Les cartes de votre main doivent rester cachées aux autres joueurs.

Avec le reste des cartes, formez un jeu et placez-le au milieu de la table. Laissez un peu de place pour la défause. Dévoilez les six premières cartes du jeu et placez-les à droite de manière à former une rangée avec elles.

Le jeu :

Jouez une carte ou un groupe de cartes avec le même nombre et comparez avec les cartes de

la rangée supérieure des autres joueurs.

Si votre jeu a le même nombre de cartes et une valeur supérieure, vous pouvez :

A) Prendre les cartes du joueur et les placer dans votre main, l'autre joueur doit tirer des cartes de la pioche ou les 6 cartes disponibles face visible.

B) Si ce n'est pas le cas, laissez l'autre joueur décider de ce qu'il doit faire avec les cartes : les prendre en main ou les défausser et tirer de nouvelles cartes de la pile.

À la fin de votre tour, remettez les cartes sur la table jusqu'à ce qu'il y en ait 6 face visible au milieu de la table.

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a placé toutes ses cartes devant lui. Le score est de 1 point par carte pour chaque joueur et de -1 point pour chaque carte en main.

Rappelez-vous :

Le retrait des cartes n'est pas facultatif.

Les cartes peuvent être prises au premier tour (à partir deuxième joueur).

Chaque joueur ne joue qu'une seule carte par tour.

Seul le joueur actif peut prendre des cartes, avec les cartes que vous venez de jouer.

Seules les cartes de la rangée supérieure sont comparées.

Les cartes qui sont prises vont dans la main du joueur actif, dans la main du joueur qui a pris les cartes ou dans la défausse ; elles ne restent jamais sur la table.

Réflexion : Lorsque le jeu est terminé, une phase de réflexion commence. C'est la responsabilité de l'animateur et il peut choisir entre plusieurs options. Nous proposons deux options d'évaluation :

- Une réflexion individuelle utilisant le tableau du point 4. Annexes.
- Une réflexion de groupe dans laquelle l'un des participants joue le rôle de modérateur et pose les questions suivantes à discuter entre tous :

Idées et opportunités

Évaluez les idées :

> Avez-vous une stratégie lorsqu'il s'agit de tirer des cartes des autres joueurs ?

> Pendant le jeu, avez-vous été clair sur vos options ou avez-vous eu des difficultés à décider de ce que vous deviez faire ?

Moyens

Connaissance de soi et confiance en soi :

> Connaissez-vous les compétences utilisées dans le jeu ?

Motivation et persévérance

> Comment vous sentiez-vous lorsque vous tiriez constamment des lettres ?

Mobiliser les ressources :

Avez-vous essayé de vous souvenir des cartes jouées ou écartées pour mieux planifier votre stratégie ?

(C'est une façon d'entraîner la mémoire de travail, essentielle pour améliorer les processus de

planification).

Impliquer les autres :

> Avez-vous essayé de faire changer d'avis quelqu'un qui devait tirer des cartes de vous ?

Aller à l'action

Résolution de problèmes :

Avez-vous pris en compte le nombre de cartes du même type dans votre main au moment de faire vos jeux ?

- La gestion de l'incertitude et du risque :

> Avez-vous remarqué que les autres joueurs étaient après vous ou que vous étiez une cible ?

Qu'est-ce que vous avez ressenti ?

Lorsque vous décidez de défausser ou de tirer des cartes, avez-vous suivi une stratégie ?

IV.- Références

" JUEGA Y CRECE (2) : desarrollar la competencia emprendedora a través de los juegos de mesa " (2018) Junta de Extremadura (Mérida).

V.- Alternatives

Nous envisageons deux alternatives ou variantes possibles pour la réflexion finale (individuelle ou collective) que l'animateur valorise en fonction de la dynamique du groupe.

VI.- Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer emporter chez eux).

Cette activité permet de développer des compétences telles que "la résolution de problèmes et la gestion de l'incertitude et du risque" à partir d'une dynamique de jeu qui oblige à prendre des décisions rapides en fonction des alternatives présentées. L'objectif est de faire prendre conscience aux familles que ce type de jeu est également une bonne alternative pour développer ces compétences dans un environnement familial.

Autres compétences :

- Développement des compétences cognitives : mémoire, raisonnement logique, planification et prise de décision.

- Développement des compétences sociales : respecter les règles, travailler en équipe, résoudre les conflits, apprendre à écouter et à agir dans un contexte de compétition.

- Développement des compétences émotionnelles : confiance en soi, tolérance à la

frustration, auto-évaluation, contrôle des pertes et apprendre à gagner.

■ **ACTIVITÉ n. 4 : Gérer l'incertitude et le risque par la gestion du temps : "LIFE EXPLOSION »**

I.- Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : Promouvoir la capacité à faire face à l'incertitude et au risque et à résoudre des problèmes par le biais d'une activité expérimentale. Réfléchir à l'importance de développer ces compétences chez nos enfants et chez nous-mêmes. Les compétences travaillées dans le jeu sont les suivantes

- Gérer l'incertitude et le risque
- Résoudre des problèmes et prendre des décisions.
- Faire participer d'autres personnes.
- Prendre l'initiative.
- Travailler avec d'autres personnes.
- Tirer les leçons de l'expérience.
- Une réflexion éthique et durable.
- Une vision.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en face-à-face.

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité de groupe

D) DURÉE : 40 minutes

II.- Matériel/ressources nécessaires

- Poudre d'argile sèche, compost organique, graines d'arbres, eau, petits récipients pour plantes
- Rapport de réflexion (à trouver au point 4). Annexes - Activité 4 - Tableau 4 - "Gérer l'incertitude et le risque par la gestion du temps : LIFE EXPLOSION").

III.- Instructions

Explication :

Il s'agit de fabriquer des balles selon la technique NendoDango. Pour cela, nous répartissons le matériel nécessaire par groupe (au moins 3 groupes de 3 à 5 personnes), mais pas tout. L'animateur racontera une histoire expliquant qu'il existe une pénurie mondiale d'arbres et que chaque continent doit fabriquer les boules nécessaires pour répondre à ce besoin. Chaque groupe représente un de ces continents et travaillera ensemble pour fabriquer les boules et réfléchir à la nécessité de prendre soin de l'environnement. Plus il y a de boules constituées, mieux c'est. Ils sont encouragés à le faire le plus rapidement possible (ce qui favorise la compétition entre les groupes), mais à aucun moment il n'est

question qu'ils le fassent en premier.
Temps d'explication 10 min.

2.- Création de boules :

Pendant 15 minutes, les groupes vont fabriquer les boules. Dans un bol, ils vont mélanger :

- 5 parties d'argile sèche en poudre.
- 3 parts de compost organique.
- 2 graines ou plus, selon la taille.
- Eau pour obtenir une boule compacte.

La taille des boules ne doit pas être importante. La bonne est celle d'une bille ou un peu moins ; pas plus.

3.- Réflexion/feedback : Lorsque les groupes ont terminé la session, une petite réflexion est organisée. C'est la responsabilité de l'animateur et il peut choisir entre différentes options. Nous proposons deux options d'évaluation :

- Une réflexion individuelle utilisant le tableau du point 4. Annexes.
- Une réflexion de groupe dans laquelle ils doivent dire ce qu'ils ont ressenti et ce qu'ils ont appris.

Quelle est l'importance du développement durable ?

Quelle a été ma contribution au développement de l'activité ? Comment l'ai-je approuvé ?

* Pensez-vous avoir bien fait votre travail ou pourriez-vous en faire plus ?

* Avez-vous fait le même effort en sachant que le "non" ne vous apportait aucun bénéfice direct ?

Comment pouvez-vous appliquer cela dans votre vie ? Et dans votre futur ?

Avez-vous bien réparti les fonctions ?

* Avez-vous bien géré la pression du manque de temps ?

* Qu'avez-vous perdu dans cette activité ?

* Qu'est-ce qui a attiré votre attention dans votre groupe ?

Comment vous êtes-vous senti quand, après avoir fait le travail, vous avez permis à d'autres de mieux le faire ?

* Est-ce que quelque chose comme ça vous est déjà arrivé ?

Comment allez-vous réagir à partir de maintenant ? Avez-vous des outils pour corriger vos émotions ?

IV.- **Références**

“Challenge Manual- The CIFE Ring” Junta de Extremadura (2018)

V.- **Alternatives**

Nous envisageons deux alternatives ou variantes possibles pour la réflexion finale (individuelle ou collective) que l'animateur valorise en fonction de la dynamique du groupe.

S'il est difficile de trouver le matériel pour fabriquer les boules, l'enseignant peut envisager de

fabriquer un cube tridimensionnel en papier. Pour cela, vous avez besoin du matériel suivant : papier, crayons, règle, modèle, colle, ciseaux, etc. Le modèle se trouve au point 4. Annexes

VI.- Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer emporter chez eux).

Grâce à cette activité, les participants seront en mesure de :

- gérer l'incertitude et le risque.
- résoudre des problèmes et prendre des décisions.

Autres compétences :

- * le travail d'équipe.
- * Communication efficace.
- * l'assertivité.
- * oratoire et rhétorique.
- * style convaincant.
- * La confiance en soi.
- * Proactivité personnelle.
- * Adaptation au changement.
- * la capacité d'apprentissage.
- * la sociabilité.
- * l'empathie.
- * l'écoute active.
- * la connaissance de soi émotionnelle.
- * Développement personnel.
- * se concentrer sur les résultats.

- **ACTIVITÉ n.5 : "RÉFLEXION FINALE SUR L'EXPÉRIENCE"**
Mettre en pratique les connaissances des parents sur "la gestion de l'incertitude, de l'ambiguïté et du risque" et "la résolution de problèmes et la prise de décision" dans la pratique quotidienne.

I.- Type d'activité et description

- (A) **OBJECTIF** : Réflexion sur le processus d'apprentissage de ce module. Appliquer les connaissances acquises dans la pratique quotidienne de la vie familiale. Les

COMPÉTENCES travaillées dans le jeu sont les suivantes :

- - Gérer l'incertitude, l'ambiguïté et le risque
- - Résoudre des problèmes et prendre des décisions

(B) **TYPE D'ACTIVITÉ** : Activité en face-à-face

(C) **TYPE D'ACTIVITÉ** : Activité de groupe

(D) **DURÉE** : 25 minutes

II.- Matériel/ressources nécessaires

- Papier, stylos.
- Questions posées dans III. Instructions

III.- Instructions

Après avoir terminé les activités de ce module, le participant doit maintenant réfléchir : à cette fin, il rédige une courte auto-réflexion dans laquelle il répond à une ou plusieurs des questions suivantes :

- - Avez-vous appris quelque chose de nouveau sur votre propre pratique quotidienne de la résolution de problèmes ? de problèmes et de prise de décision ?
- - Pensez-vous pouvoir le mettre en pratique avec vos enfants ?
- - Qu'est-ce qui t'a le plus plu et qu'as-tu remarqué dans les activités que tu as faites ?

Une fois cette petite autoréflexion effectuée, nous allons maintenant appliquer ces connaissances à une petite pratique quotidienne. Pour cela, sur la base des activités précédentes telles que Peinture sur papier et Life Explosion, le participant concevra une activité dans laquelle nous appliquerons les connaissances acquises sur la compétence à la pratique quotidienne de la résolution de problèmes et de la prise de décisions dans l'environnement familial.

Nous aurons 10 min. pour mettre en place cette activité et à la fin de la session nous partagerons les activités des participants qui le souhaitent.

IV.- Références

Aucune.

V.- Alternatives

Le formateur est libre d'adapter les questions décrites dans les instructions à un format PPT si l'environnement est techniquement convivial. Un modèle de PPT pour les parENTrepreneurs se trouve sur la plateforme de formation.

VI.- Résultats de l'apprentissage (ce que les participants peuvent espérer emporter chez eux).

Grâce à cette activité, les participants expérimenteront le processus de gestion de l'incertitude, de l'ambiguïté et du risque, ainsi que la résolution de problèmes et la prise de décisions, acquis par la pratique quotidienne dans la vie familiale.

○ 3.3. PLAN DES ACTIVITÉS EN LIGNE/AUTONOME :

■ ACTIVITÉ n.6 : Prise de décision et résolution de problèmes dans la famille

I.- Type d'activité et description

(A) **OBJECTIFS** : Donner aux participants la possibilité de réaliser des activités avec leurs enfants afin d'encourager la prise de décision et la résolution de problèmes. Réfléchir au processus et à ses avantages pour le développement de nos enfants. Les compétences qui seront travaillées dans cette activité sont les suivantes :

- – Résolution de problèmes.
- - Gérer l'incertitude et le risque.
- - Prendre l'initiative.
- - Mobiliser les ressources.
- - Prenez l'initiative.
- - Tirer les leçons de l'expérience.
- - Motivation et persévérance.
- - Mobiliser les ressources.
- - Faire participer les autres.

(B) **TYPE D'ACTIVITÉ** : Activité en ligne/indépendante

(C) **TYPE D'ACTIVITÉ** : Quiz familial suivi d'une discussion en groupe en ligne

(D) **DURÉE** : 35 minutes.

II.- Matériel/ressources nécessaires

- Forum pour les discussions de groupe.
- Liens vers les articles du III. Instructions

III.- Instructions

Avant de commencer l'activité, le participant lira les articles suivants :

<https://parentpreneurs.eu/parenting-homeschooling-and-covid-19-being-a-parent-is-much-like-being-a-business-owner/>

<https://parentpreneurs.eu/spotting-opportunities-in-times-of-crisis/>

<https://parentpreneurs.eu/hacemos-una-cabana-shall-we-make-a-hut/>

Dans ces articles, nous pouvons voir comment les familles ont pu répondre à l'incertitude et aux risques causés par la pandémie de Covid-19. Ils illustrent clairement comment le fait de prendre l'initiative dans des situations de crise contribue à une réponse plus proactive et plus précise qui aide à surmonter ces situations de manière plus positive.

En action : En suivant les exemples précédents, nous simulons ou imaginons comment nos enfants feraient face à différentes situations de crise qui nous sont présentées. Si possible, il vaut mieux que les situations soient simulées (jeu de rôle) plutôt qu'imaginées.

Nous proposons 2 situations familiales dans lesquelles nous devrions laisser l'initiative et la prise de décision à nos enfants (à adapter selon les âges) :

- Nous sommes rentrés à la maison après une journée au champ avec la famille et nous ne trouvons pas les clés pour entrer dans notre maison. Que pouvons-nous faire ? Qui pouvons-nous contacter ?
- Nous sommes sur un parcours de vélo ou de marche et certaines personnes du groupe se sentent malades. Que pouvons-nous faire ?

En fonction de l'âge de notre enfant et de son expérience dans ce genre de situation, il aura besoin de plus ou moins d'aide. Dans tous les cas, il est utile que la situation d'incertitude et de risque soit gérée par notre enfant avec l'aide de l'adulte. Il est important que l'adulte propose différentes situations, simulées ou réelles, afin que les enfants puissent prendre des décisions avant les situations de crise (petites crises de la vie quotidienne).

Réflexion : À la fin de l'exercice avec son enfant, quelques jours plus tard, le participant fera une petite réflexion sur la façon dont son enfant a réagi à ces situations et, très important, comment il a réagi en tant que parent. Les questions suivantes peuvent l'aider dans sa réflexion :

- Avez-vous laissé votre enfant prendre ses propres décisions ?
- Comment votre enfant a-t-il réagi à la situation de crise ?
- Votre enfant a-t-il eu besoin d'aide pour prendre des décisions ?
- Comment la crise a-t-elle été résolue ?

Il est très important, dans cette conclusion, de valoriser la nécessité de laisser nos enfants prendre des décisions dans des situations de crise. Il s'agit de petits moments d'apprentissage et d'entraînement pour l'avenir.

IV.- Évaluation

Grâce à cette activité, les participants se rendront compte que la résolution de problèmes peut être encouragée dans n'importe quel contexte, même quotidien, avec n'importe quel type de matériel. En soumettant leur travail sur la plateforme, les participants peuvent recevoir un retour constructif du formateur et des autres participants et s'inspirer du travail des autres.

V.-Références

- <https://parentrepreneurs.eu/parenting-homeschooling-and-covid-19-being-a-parent-is-much-like-being-a-business-owner/>
- <https://parentrepreneurs.eu/spotting-opportunities-in-times-of-crisis/>
- <https://parentrepreneurs.eu/hacemos-una-cabana-shall-we-make-a-hut/>

VI.- Autres lectures

<http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/>

■ ACTIVITÉ n.7 : Résolution de problèmes - Guider nos enfants dans la planification

I.- Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : Activité de performance au cours de laquelle les participants appliquent le design thinking à une fête de famille. Cette activité donne aux participants l'occasion d'organiser une fête, cette fois avec leurs enfants, au cours de laquelle les enfants peuvent prendre des décisions et résoudre des problèmes. Réfléchir au processus et à ses avantages pour le développement de nos enfants. Les compétences qui sont travaillées dans le jeu sont :

- – Résolution de problèmes.
- - Gérer l'incertitude et le risque.
- - Mobiliser les ressources.
- - Planification et gestion.
- - Prendre l'initiative.
- - Tirer les leçons de l'expérience.
- **(B) TYPE D'ACTIVITÉ :** Activité en ligne/indépendante
- **(C) TYPE D'ACTIVITÉ :** Quiz familial suivi d'une discussion de groupe en ligne.
- **(D) DURÉE :** 50 minutes.

II.- Matériel/ressources nécessaires

- Les parents peuvent utiliser le matériel du module 3, activité 4.2. Les parents peuvent utiliser exactement les mêmes feuilles de travail ou créer leurs propres feuilles de travail avec leurs enfants.
- Forum pour les discussions de groupe

III.- Instructions

- Explication : Cette activité est la suite de l'activité n4.2 du module 3, mais cette fois avec des enfants. Comme on l'a vu dans le module 3, la répétition des activités apprises pendant les modules avec les enfants est très importante et utile (selon la méthodologie "je fais, nous faisons, tu fais"). Il est donc essentiel que les parents réservent du temps pour faire cette activité avec leurs enfants. Si nécessaire, les parents peuvent utiliser le modèle de "planificateur de fête" qui a été utilisé dans le module 3 ou ils peuvent créer leur propre modèle.

- Préparation : Avant de commencer l'activité, le participant lira l'article suivant : <https://parentpreneurs.eu/developing-the-autonomy-and-entrepreneurship-of-our-children-at-home/> Cet article décrit les avantages pour nos enfants d'assumer la

responsabilité de décisions et de résoudre des problèmes à petite échelle. Dans ce cas, nous allons le mettre en pratique avec une activité familiale.

- En action : Les participants sont libres de choisir comment ils veulent réaliser cette activité avec leurs enfants. Il peut s'agir de la planification d'un événement à l'aide d'un modèle de planificateur, de la fabrication d'un des éléments de la fête, par exemple la fabrication de cartes d'invitation ou de décorations, du processus d'invitation proprement dit (appels, courriels...) ou de la réalisation de la fête. Il est important que les enfants, ainsi que le parent, fassent partie du processus d'organisation et de la réflexion qu'implique l'invitation de personnes. Il est également important que le parent signale les problèmes ou les défis qui peuvent survenir au cours de cette activité (comme des doutes sur le lieu de la fête ou le régime alimentaire spécifique de l'un des invités), et qu'il guide les enfants dans la recherche d'une solution. Il est très important que la décision finale soit prise par les enfants, car il s'agit de leur offrir des situations où ils peuvent faire des erreurs sans conséquences graves.

Réflexion : À la fin de l'activité, les participants procèdent à une petite évaluation avec leurs enfants. Les questions qui peuvent être utilisées pour faciliter cette réflexion sont les suivantes :

- - Êtes-vous fier de votre premier plan de fête ?
- - Quelles sont les difficultés que vous avez rencontrées ?
- - Comment les avez-vous résolues ?
- - Quelles décisions ont été les plus difficiles pour vous ?
- - Pensez-vous que l'effort en valait la peine ?

Il est très important que la conclusion finale de cette évaluation soit :

"Le processus a été compliqué, nous avons fait des erreurs (dont nous allons tirer des leçons), mais cela en valait la peine : NOUS RECOMMENCERONS !!!".

IV.- Évaluation

Grâce à cette activité, les participants se rendront compte que la résolution de problèmes peut être encouragée dans n'importe quel contexte, même quotidien, avec n'importe quel type de matériel. En soumettant leur travail sur la plateforme, les participants peuvent recevoir un retour constructif du formateur et des autres participants et s'inspirer du travail des autres.

V.-Références

- <https://parentpreneurs.eu/developing-the-autonomy-and-entrepreneurship-of-our-children-at-home/>
- Les parents peuvent utiliser le matériel du module 3, activité 4.2. Les parents peuvent utiliser exactement les mêmes feuilles de travail ou créer leurs propres feuilles de

travail avec leurs enfants.

VI.- Autres lectures

<http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/>

■ ACTIVITÉ n.8 : Gérer l'incertitude et le risque et prendre des décisions par "JEU DU CLUEDO À LA MAISON"

I.- Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : offrir à nos enfants la possibilité de gérer l'incertitude et le risque et de prendre des décisions dans des environnements de jeu. Réfléchir à cette compétence et à ses bénéfices pour le développement de nos enfants. Les compétences qui sont travaillées en jeu sont les suivantes :

- - Résolution de problèmes et prise de décision
- - Gérer l'incertitude et le risque.
- - Mobiliser les ressources.
- - Prendre l'initiative.
- - Tirer les leçons de l'expérience.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en ligne/auto-dirigée

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Jeu familial suivi d'une discussion de groupe en ligne

(D) DURÉE : 50 minutes

II.- Matériel/ressources nécessaires

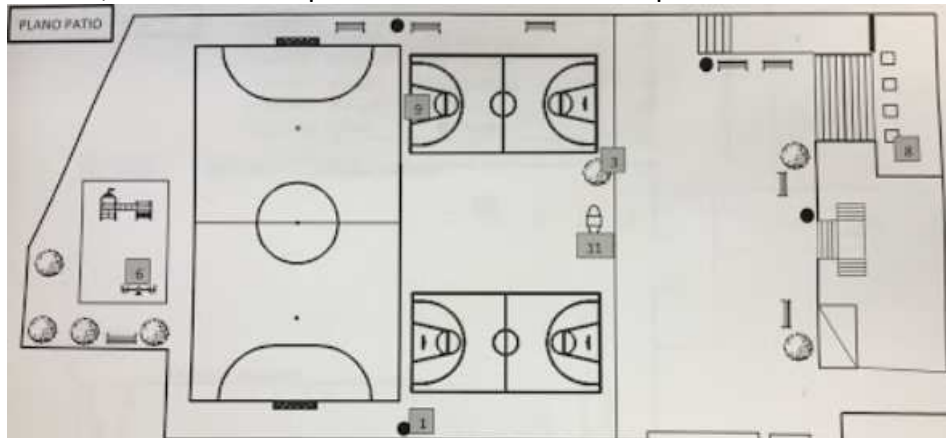
- Papier, stylo, couleurs, règle, autocollants.
- Forum pour les discussions de groupe

III.- Instructions

Préparation : Le participant doit commencer à comprendre l'importance de l'orientation spatiale chez les enfants. En plus d'aider à l'orientation, les activités associées aux jeux de piste ont une grande utilité dans le processus de prise de décision et de résolution de problèmes. Par conséquent, pour cette activité, nous vous suggérons de réaliser une carte au trésor à la maison, avec des indices de base et des indices sur les cartes, afin que vos enfants puissent les rechercher et inventer des mots à partir des indices que vous avez cachés.

En action : Le participant peut commencer par faire un plan très simple d'une pièce de sa

maison, comme l'exemple suivant d'une salle de sport :



Une fois la carte réalisée, des autocollants seront répartis dans la salle et marqués sur la carte. Avec le résultat, nous allons le montrer à notre enfant et l'inviter à jouer le jeu avec les indices.

L'étape suivante consiste à faire un plan des différentes pièces de la maison, voire de la maison entière et à jouer au même jeu. Nous devons adapter le niveau de la carte et la difficulté à trouver les autocollants à l'âge de l'enfant.

En utilisant la même méthodologie, l'enfant doit maintenant concevoir ses propres cartes et les partager avec sa famille. Au cours de ce processus de conception, l'enfant rencontrera des difficultés et devra prendre des décisions. L'attitude de l'adulte doit être de guider, mais à aucun moment de suggérer.

C'est un moment où l'enfant doit expérimenter le sentiment et l'incertitude d'être le protagoniste du processus, avec ses aspects positifs et négatifs.

Réflexion : À la fin de l'activité avec notre enfant, le participant procède à une petite évaluation de l'évolution du jeu avec les indices, aussi bien le jeu conçu par l'adulte que le jeu conçu par l'enfant. Les questions qui peuvent être utilisées pour faciliter cette réflexion pourraient être les suivantes :

- Êtes-vous fier de votre première série de pistes ?
- Quelles sont les difficultés que vous avez rencontrées ?
- Comment les avez-vous résolues ?
- Quelles sont les décisions qui vous ont posé le plus de problèmes ?
- Pensez-vous que l'effort en valait la peine ?

Il est très important que la conclusion finale de cette évaluation soit : "Cela a été un processus compliqué, nous avons fait des erreurs (dont nous allons apprendre), mais cela en valait la peine : NOUS RECOMMENCERONS !!!".

IV.- Évaluation

Grâce à cette activité, les participants se rendront compte que la gestion de l'incertitude et du risque et la prise de décisions peuvent être encouragées dans n'importe quel contexte, même quotidien, avec n'importe quel type de matériel. En soumettant leur travail sur la plateforme, les participants peuvent recevoir un retour constructif du formateur et des autres participants et s'inspirer du travail des autres.

V.-Références

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

VI.- Autres lectures

<http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/>

- **ACTIVITÉ n.9 : "ACTIVITÉ DE REFLEXION FINALE EN LIGNE"** Mettre en pratique les connaissances des parents en matière de "gestion de l'incertitude, de l'ambiguïté et du risque" et de "résolution de problèmes et prise de décision" dans la pratique quotidienne.

I.- Type d'activité et description

(A) OBJECTIF : Réflexion sur le processus d'apprentissage de ce module. Appliquer les connaissances acquises dans la pratique quotidienne de la vie familiale. Les COMPÉTENCES travaillées dans le jeu sont les suivantes :

- - Gérer l'incertitude, l'ambiguïté et le risque
- - Résolution de problèmes et prise de décision
- Prendre l'initiative.

(B) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité en ligne/auto-dirigée

(C) TYPE D'ACTIVITÉ : Activité individuelle

(D) DURÉE : 25 minutes

II.- Matériel/ressources nécessaires

- Forum pour les discussions de groupe

III.- Instructions

Après avoir terminé les activités en ligne de ce module, le participant doit maintenant réfléchir : à cette fin, il rédige une courte auto-réflexion dans laquelle il répond à une ou plusieurs des questions suivantes :

- Avez-vous appris quelque chose de nouveau sur votre propre pratique quotidienne de la résolution de problèmes et de la prise de décision ?
- Avez-vous appris à le mettre en pratique avec vos enfants ?
- Qu'est-ce qui vous a le plus plu et a attiré votre attention ?

Une fois que vous aurez répondu à ces questions, vous pourrez les partager sur le blog ou la plateforme avec le reste des participants.

Une fois cette petite autoréflexion effectuée, nous allons maintenant appliquer ces connaissances à une petite pratique quotidienne. Pour ce faire, le participant, sur la base des activités précédentes telles que "concevoir une fête de famille" ou le "jeu du Cluedo à la

maison", va concevoir une activité dans laquelle nous appliquons les connaissances acquises. Lorsque l'activité est conçue, elle doit être partagée sur la plateforme ou le blog avec le reste des participants. Ainsi, à la fin du module, les participants disposeront d'un référentiel d'activités pour travailler en famille la compétence liée à la pratique de la résolution de problèmes et de la prise de décision au quotidien.

IV.- Évaluation

Grâce à cette activité, les participants se rendront compte que la gestion de l'incertitude et du risque et la prise de décisions peuvent être encouragées dans n'importe quel contexte, même quotidien, avec n'importe quel type de matériel. En soumettant leur travail sur la plateforme, les participants peuvent recevoir un retour constructif du formateur et des autres participants et s'inspirer du travail des autres.

V.-Références

Aucune.

VI.- Autres lectures

<https://parentrepreneurs.eu/blog/>

4. Annexes (outils pour les activités) :

○ ACTIVITÉ N.1. - INTRODUCTION AU MODULE 6

Tableau 1

Le module 6 est conçu pour aborder deux compétences du cadre EntreComp :

- Gérer l'incertitude, l'ambiguïté et le risque.
- Résolution de problèmes et prise de décision

Objectifs généraux : Ce module présente aux parents certains des principaux concepts de l'éducation à l'esprit d'entreprise et les principales idées sur l'importance de la résolution de problèmes et de la prise de décision dans une famille.

Origine

Dans ce module, nous saurons mieux comment développer chez nos enfants la compétence à prendre des décisions et à résoudre des problèmes.

La vie est un processus constant de prise de décisions et si nous voulons être prêts à vivre notre vie, nous devons être préparés à savoir comment prendre des décisions, sinon d'autres prendront des décisions pour nous et nous vivrons la vie des autres.

Tout au long du module, nous apprendrons aux familles à réaliser que la prise de risque est inhérente à la vie. Si les gens comprennent cela et peuvent tirer des leçons des échecs et des succès qui résultent de cette prise de décision, une vie beaucoup plus satisfaisante et épanouissante devrait être réalisable. Une prise de décision efficace comprend généralement les étapes suivantes : 1.- Orientation vers le problème 2.- Définition et formulation du problème : 3.- Recherche de solutions alternatives : 4.- Prise de décision : 5.- La mise en œuvre et la vérification de la solution est comprise comme l'étape finale.

Ces 5 étapes sont expliquées plus en détail dans l'introduction de ce module. Le processus de prise de décision doit pouvoir gagner la confiance et assumer des responsabilités dans différents contextes et à des moments cruciaux, ce qui en fait une compétence personnelle qui nous permet d'être plus compétents pour prendre des décisions. dans les sphères personnelle, familiale et professionnelle.

Avantages

Il est très important pour les familles de trouver un environnement proche et sûr afin que leurs enfants puissent prendre leurs propres décisions. Il s'agit d'un processus naturel qui peut être entraîné, comme nous le verrons dans ce module. D'importantes recherches ont montré que lorsque des décisions sont prises et qu'un renforcement positif est reçu par la suite, cela favorise l'estime de soi, élimine les insécurités et renforce la confiance en soi pour prendre des décisions à l'avenir.

Il est tout aussi important de renforcer le processus de prise de décision que de tirer des enseignements du résultat de l'action. En d'autres termes, une bonne décision a conduit à un

résultat positif dont nous pouvons être fiers, mais il devrait être tout aussi utile de renforcer une décision qui a été prise mais dont le résultat n'a pas été aussi bon que prévu. Nous devons faire comprendre à notre fils/fille que cette décision qui n'a pas eu le résultat positif escompté ne doit pas être considérée comme un échec, mais comme une opportunité d'apprendre de cette expérience et d'en tenir compte pour mieux faire face à des situations similaires à celles que nous pourrions rencontrer à l'avenir.

Outils et méthodes

Ce module propose des **jeux**, des **activités**, des **exercices** et la méthodologie que nous suivrons sera l'élément en face-à-face de la formation qui utilise des méthodes interactives permettant aux participants de discuter et de réfléchir aux pratiques et aux expériences des autres. Les participants travailleront par roulement, individuellement, par deux, en petits groupes et en groupe complet.

La partie en ligne de la formation offre du matériel de lecture pour une étude plus approfondie, ainsi que des activités pour développer notre pratique en tant que familles entrepreneuriales.

Contenu

- L'importance de la prise de décision et ses phases.
- Lien entre la prise de décision et la résolution de problèmes
- Tirer les leçons de l'expérience

Une vidéo de motivation sera projetée sur l'importance de prendre des initiatives et de résoudre des problèmes :

<https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w>

- ACTIVITÉ N.2. - HISTOIRES SUR LES DÉFIS DE LA VIE QUOTIDIENNE PAR "PEINTURE SUR PAPIER".

Tableau 2

Formulaire d'évaluation

NOM DU PARTICIPANT : _____

COMPÉTENCES	ACQUISITION À ÉVALUER				RAPPORT ANECDOTIQUE
	NA	PA	SA	A	
Créativité					
Évaluer les idées					
Motivation et persévérance					
Impliquer d'autres personnes					
Planification et gestion					
Gérer l'incertitude, l'ambiguïté et le risque					
Travailler avec d'autres personnes					

COMPÉTENCES	NON ACQUIS (NA)	PARTIELLEMENT ACQUIS (PA)	SUBSTANTIELLE MENT ACQUIS (SA)	ACQUIS (A)
Créativité	Ne peut pas réfléchir à la manière de réaliser l'activité ou de trouver de nouvelles solutions.	Capable de produire et de développer des idées de valeur.	Capable de tester et de développer des idées de valeur.	Capable de transformer les idées en solutions qui ajoutent de la valeur.
Évaluer les idées	Ne s'arrête pas pour comprendre ni valoriser une quelconque idée.	Est capable de comprendre et apprécier la valeur des idées.	Est capable de comprendre et apprécier qu'une idée puisse avoir différents types de valeur et être utilisée de différentes manières.	Est capable de développer des stratégies pour bénéficier des idées générées.
Motivation et persévérance	Ne montre pas d'intérêt particulier à faire l'activité.	Veut poursuivre ses rêves et créer de la valeur pour d'autres personnes.	Est capable d'identifier et de suivre ses goûts et ses passions.	Est capable de se concentrer et de maintenir ses intérêts et ses passions malgré les revers.

Impliquer d'autres personnes	Incapacité à s'intégrer avec les autres membres de l'équipe de travail.	Est capable de transmettre ses idées clairement et de susciter l'intérêt.	Est capable de convaincre, d'impliquer et d'inspirer d'autres personnes à réaliser une activité.	Capable d'engager et d'inspirer d'autres personnes, de les intégrer dans l'équipe du projet pour le développer.
Planification et gestion	Incapable de planifier une activité ou de développer ses objectifs.	Est capable de définir les objectifs d'une activité de manière simple.	Est capable d'établir un plan d'action comprenant des priorités et des étapes clés pour créer de la valeur.	Est capable de redéfinir les priorités et des plans d'action pour s'adapter à l'évolution des circonstances.
Gérer l'incertitude, l'ambiguïté et le risque	Incapable de gérer le manque d'informations sur le développement de l'exercice.	N'a pas peur de se tromper s'il essaye quelque chose de nouveau.	Est capable d'évaluer différentes options et de prévoir les risques de ses décisions.	Est capable de définir des stratégies, de mobiliser des ressources nécessaires pour créer de la valeur pour les autres.
Travailler avec d'autres personnes	Incapable de coopérer.	Est capable de travailler en équipe et de créer de la valeur de manière coopérative.	Est capable de travailler avec une équipe diversifiée et de créer de la valeur en tant que groupe.	Est capable de créer une équipe et un réseau de collaborateurs en fonction de l'activité à développer.

- ACTIVITÉ N.3. - RÉOLUTION DE PROBLÈMES À L'AIDE DE JEUX DE SOCIÉTÉ - JEU DE CARTES "ABLUXXEN"

Tableau 3

Formulaire d'évaluation

NOM DU PARTICIPANT : _____

COMPÉTENCES ENTRECOMP		1	2	3	4
Valoriser des idées.	Dans quelle mesure les participants ont-ils apprécié les cartes jouées par les autres participants ?				
Gérer l'incertitude	Dans quelle mesure les joueurs les moins favorisés ont-ils tenu bon pour la victoire ?				
Faire participer les autres.	Un participant a-t-il essayé à plusieurs reprises de nuire à un autre participant sans être le meilleur joueur ou sans être le joueur le plus avantage ?				
Travailler avec d'autres personnes	Un joueur a-t-il pris beaucoup de temps pour prendre des décisions ? Quelle a été l'attitude du reste des participants ?				

Degré d'achèvement : valeur de 1 à 4

APPRENTISSAGE	1	2	3	4
Fair play				
Compréhension et respect des règles				
Respect du tour des collègues				
Camaraderie				
Distinguer les frontières à l'intérieur du jeu				
Appréciation du bon jeu des autres joueurs				
Utilisation des techniques de dialogue et de consensus				
Défendre sa propre opinion				
Appréciation critique de l'opinion d'autrui				
Participation enthousiaste				

-
-
-
-
-
- ACTIVITÉ N.4. - GÉRER L'INCERTITUDE ET LE RISQUE PAR LA GESTION DU TEMPS : " LIFE EXPLOSION ".

Tableau 4.1

Formulaire d'évaluation

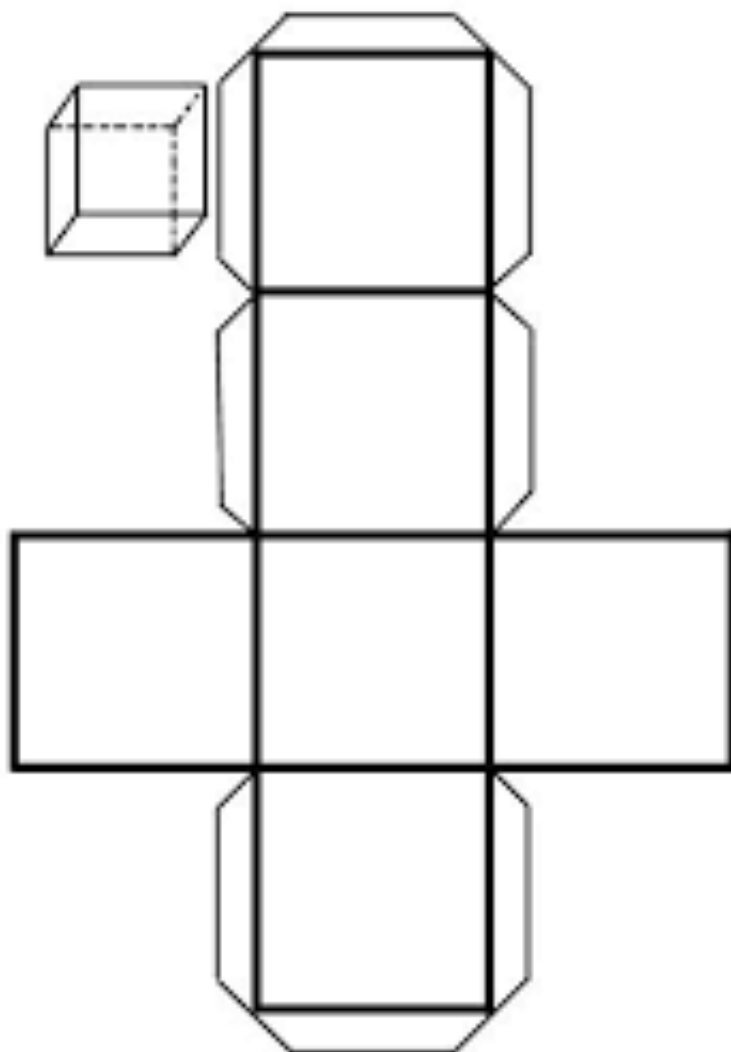
NOM DU PARTICIPANT : _____

COMPÉTENCES	ÉVALUER L'ACQUISITION				RAPPORT ANECDOTIQUE
	NA	PA	SA	A	
Impliquer d'autres personnes					
Prendre l'initiative					
Planification et gestion					
Travailler avec d'autres personnes					
Tirer des enseignements de l'expérience					
Réflexion éthique et durable					

COMPÉTENCES	NON ACQUIS (NA)	PARTIELLEMENT ACQUIS (PA)	SUBSTANTIELLE MENT ACQUIS (SA)	ACQUIS (A)
Impliquer d'autres personnes	Incapacité à s'intégrer avec les autres membres de votre équipe de travail.	Est capable de transmettre ses idées clairement et de susciter l'intérêt.	Est capable de convaincre, d'impliquer et d'inspirer d'autres personnes à réaliser une activité.	Est capable d'engager et d'inspirer d'autres personnes, de les intégrer dans l'équipe du projet pour le développer.
Prendre l'initiative	A une attitude passive dans tous les plans de décisions et/ou d'opportunités.	Est capable de prendre parti et de faire preuve d'initiative pour résoudre les problèmes affectant la communauté en temps utile.	Est capable de lancer une activité qui crée de la valeur ajoutée.	Est capable de rechercher des opportunités et de prendre l'initiative d'ajouter ou de créer de la valeur.
Planification et gestion	Incapable de planifier une activité ou de développer ses objectifs.	Est capable de définir les objectifs d'une activité de manière simple.	Est capable d'établir un plan d'action comprenant des priorités et des étapes clés pour créer de la valeur.	Est capable de redéfinir les priorités et les plans d'action pour s'adapter à l'évolution des circonstances.

Travailler avec d'autres personnes	Incapable de coopérer.	Est capable de travailler en équipe et de créer de la valeur de manière coopérative.	Est capable de travailler avec une équipe diversifiée et de créer de la valeur en tant que groupe.	Est capable de créer une équipe et un réseau de collaborateurs en fonction de l'activité à développer.
Tirer des enseignements de l'expérience	Incapable d'apprécier l'activité et l'apprentissage qu'elle implique.	Est capable de savoir ce qu'il a appris en participant à des activités utiles.	Est capable de penser et d'évaluer la performance et les erreurs pour apprendre de l'expérience.	Est capable d'améliorer ses compétences en matière de création de valeur, de tirer les leçons de l'expérience et des interactions avec le reste du personnel.
Réflexion éthique et durable	Ne croit pas que le développement de l'activité est bien ou mieux rien.	Est capable de reconnaître l'impact que ses décisions ont dans l'environnement et l'environnement.	Vos décisions sont déterminées pour l'impact qu'elles peuvent avoir dans l'environnement et l'environnement.	Est en mesure de garantir que les objectifs d'éthique et de durabilité sont respectés.

○ ACTIVITÉ N.4. TABLEAU 4.2.



5. Apprentissage élargi : plan des ressources

[https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Les%20ressources%20éducatives%20ouvertes\(REL\)%20sont,à%20la%20fois%20et%20pour%20des%20fins%20de%20recherche.](https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Les%20ressources%20éducatives%20ouvertes(REL)%20sont,à%20la%20fois%20et%20pour%20des%20fins%20de%20recherche.))

○ RESSOURCE 1

I. Type de ressource et description

Juega y Crece II

Sélection de 20 jeux de société totalement nouveaux pour développer les compétences entrepreneuriales, sur la base de la stratégie entrepreneuriale ENTRECOMP. Des éléments importants des neurosciences, appliqués à l'éducation formelle et non formelle, ont été incorporés.

II. Pourquoi cette ressource est-elle utile ?

Il s'agit d'un moyen très intéressant de développer la compétence entrepreneuriale dans des environnements d'éducation non formelle, tels que l'environnement familial.

III. Durée

Il s'agit d'une édition comprenant 20 jeux de société à pratiquer en famille, à durée variable.

IV. Liens Internet et références

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

○ RESSOURCE 2

I. Type de ressource et description

Juega y Crea

Guide pour travailler la compétition entrepreneuriale avec des jeux de société et des Lego®. Des activités de réflexion habiles, ludiques et visuelles conçues pour découvrir, pratiquer et discuter de l'esprit d'entreprise en tant qu'ensemble de compétences personnelles et collectives.

II. Pourquoi cette ressource est-elle utile ?

Il s'agit d'un moyen très intéressant de développer la compétence entrepreneuriale dans des environnements d'éducation non formelle, tels que l'environnement familial.

III. Durée

Il s'agit d'une publication avec des outils Lego® pour pratiquer la compétence entrepreneuriale, d'une durée variable.

IV. Liens Internet et références

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

○ RESSOURCE 3

I. Type de ressource et description

Kit d'apprentissage

Proposition de développer des compétences entrepreneuriales telles que le travail en équipe, la créativité ou la communication. Destiné aux jeunes de 12 à 18 ans, qui peuvent développer l'activité dans le domaine éducatif, en famille, avec des amis, dans des contextes de formation non

réglementés... Recherche, innovation et création de produits et de services pour améliorer l'environnement immédiat.

II. Pourquoi cette ressource est-elle utile ?

Il s'agit d'une ressource très intéressante pour développer des compétences entrepreneuriales dans des contextes d'éducation non formelle.

III. Durée

Durée variable

IV. Liens Internet et références

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

○ RESSOURCE 4

I. Type de ressource et description

Escape Room

Guide pour concevoir une Escape Room et la mettre en œuvre dans différents contextes formels et non formels, avec de nombreux bénéfices : intellectuels, sociaux, émotionnels, psychologiques, éducatifs ou physiques.

II. Pourquoi cette ressource est-elle utile ?

Il s'agit d'une ressource très intéressante pour développer des compétences entrepreneuriales dans des contextes d'éducation non formelle.

III. Durée

Durée variable

IV. Liens Internet et références

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

○ RESSOURCE 5

I. Type de ressource et description

Reto y desafío en el Anillo CIFE

Publication avec des dossiers conçus et adaptés par l'équipe du projet CIFE d'El Anillo pour les développer dans le contexte de l'éducation formelle et non formelle. Des activités qui constituent un défi pour les participants et dont la réalisation implique une amélioration personnelle et un apprentissage réfléchi, applicable dans la vie.

II. Pourquoi cette ressource est-elle utile ?

Il s'agit d'une ressource très intéressante pour développer des compétences entrepreneuriales dans des contextes d'éducation non formelle.

III. Durée

Durée variable

IV. Liens Internet et références
<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

6. Références

- Vidéo de motivation : <https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w>
- "Challenge Manual- The CIFE Ring" Junta de Extremadura (2018)
- " JUEGA Y CRECE (2) : desarrollar la competencia emprendedora a través de los juegos de mesa " (2018) Junta de Extremadura (Mérida).
- <https://parentpreneurs.eu/hacemos-una-cabana-shall-we-make-a-hut/>
- <http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/>
- <https://parentpreneurs.eu/developing-the-autonomy-and-entrepreneurship-of-our-children-at-home/>
- <https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>
- <https://parentpreneurs.eu/blog/>

ParENTrepreneurs

Test d'auto-évaluation pour le cours

**O2 Kit de formation sur l'éducation à
l'entrepreneuriat par les parents**

Numéro de projet : 2019-1-NL01-KA204-060263



Introduction au test

Le but de ce test est de :

- Présenter aux participants les compétences d'EntreComp.
- poser des questions pour encourager les participants à réfléchir à leurs compétences.
- s'auto-évaluer en attribuant un score à chaque fil conducteur de chaque compétence et au cadre Parentrepreneur .
- effectuer une mesure au début et à la fin du cours afin de démontrer et de mesurer les progrès réalisés.
- Déterminer et fournir des conseils personnalisés sur les prochaines étapes pour chaque fil et chaque critère Parentrepreneur .
- mise en relation du test avec le cadre précédemment élaboré comme base pour le développement du contenu du cours.



Évaluez vos progrès !

Module 1							
La dynamique parentale dans la famille et l'esprit d'entreprise							
Compétence	Mes capacités	Niveaux					
	Je peux...	Fondation		Intermédiaire		Avancé	
		Dépendance à l'égard du soutien des autres		Construire l'indépendance		Prendre ses responsabilités	
		1 Sous supervision directe	2 Avec un soutien réduit des autres, une certaine autonomie et avec des pairs	3 Seul et avec des collègues	4 Prise et partage de certaines responsabilités	5 Avec quelques conseils et avec d'autres personnes	6 Prendre la responsabilité des prises de décisions et coopérer avec les autres

Apprendre par l'expérience Apprendre par la pratique	- Utiliser mon activité de création de valeur comme une opportunité d'apprentissage						
	- Apprendre avec les autres, y compris les pairs et les mentors						
	- Réfléchir et tirer des leçons des succès et des échecs (les miens et ceux des autres).						
Connaissances financières et économiques Développement du savoir-faire financier et économique	Estimation du coût de la transformation d'une idée en activité créatrice de valeur						
	Planifier, mettre en œuvre et évaluer les décisions financières dans le temps						
	Gérer les finances pour obtenir des résultats qui créent de la valeur à long terme						
Réflexion éthique et durable (y compris la résolution de problèmes) Évaluer les conséquences et l'impact des idées, des	- Évaluer l'impact des idées qui apportent une valeur ajoutée et l'effet de votre activité/projet sur la communauté cible, le marché, la société et l'environnement.						
	- réfléchir à la viabilité à long terme des objectifs sociaux, culturels et économiques, ainsi qu'au mode d'action choisi.						
	- Agir de manière responsable (par exemple, recycler et prendre des décisions éthiques).						

Avertissement : "Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."



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

opportunités et des actions							
		Découvrir (apprendre des autres)	Explorer (Essayer)	Expérimenter (essayer de nouvelles méthodes)	Oser (Participer)	Améliorer (S'améliorer)	Renforcer (Réfléchir pour améliorer/maîtriser en permanence)
Je comprends. qu'il est important que mon (mes) enfant(s) utilise(nt) son (leur) imagination pour aider les autres, résoudre des problèmes et contribuer à la communauté.							
Je peux trouver des idées pour aider mon enfant à faire preuve d'ingéniosité pour aider les autres, résoudre les problèmes et créer de la valeur dans la communauté							
J'enseigne, j'encourage et je soutiens Mon ou mes enfants savent comment aider les autres, résoudre des problèmes et créer de la valeur pour la communauté.							
Je suis convaincu que je peux aider d'autres parents à voir les possibilités de créer de la valeur pour les autres.							

Module 2							
Voir les opportunités pour mettre en œuvre son esprit d'entreprise							
Compétence	Mes capacités	Niveaux					
	Je peux	Fondation		Intermédiaire		Avancé	
		Dépendance à l'égard du soutien des autres		Construire l'indépendance		Prendre ses responsabilités	
		1 Sous la supervision directe	2 Avec un soutien réduit des autres, une certaine autonomie et avec des pairs	3 Seul et avec des collègues	4 Prise et partage de certaines responsabilités	5 Avec quelques conseils et avec d'autres personnes	6 Prendre la responsabilité des prises de décisions et coopérer avec les autres

Voir les opportunités Utiliser mon imagination et mes compétences pour identifier les opportunités de création de valeur	- Identifier et saisir les opportunités de création de valeur en explorant votre environnement local						
	- Identifier les besoins et les défis à relever						
	- Relier les idées de manière nouvelle pour développer des opportunités de création de valeur						
Valoriser les idées Faire le meilleur usage des idées et des opportunités	- Évaluer la valeur en termes sociaux, culturels et économiques						
	- Reconnaître le potentiel qu'une idée a pour créer de la valeur et identifier les modes d'utilisation appropriés						

	Découvrir (apprendre des autres)	Explorer (Essayer)	Expérimenter (essayer de nouvelles méthodes)	Oser (Participer)	Améliorer (S'améliorer)	Renforcer (Réfléchir pour améliorer/maîtriser en permanence)
Je comprends l'importance de poser des questions pour déterminer l'impact et les conséquences des actions et des idées						
Je sais où trouver des idées Aider mon (mes) enfant(s) à évaluer/remettre en question de manière critique les idées et les actions.						
Je promeus, j'encourage et je soutiens La pensée critique						
Je suis sûr(e) de promouvoir la pensée critique, la curiosité et l'apprentissage des idées et des conséquences avec mes pairs.						

Module 3

Faire preuve d'esprit d'entreprise dans la vie quotidienne pour favoriser la pensée créative

Compétence	Mes capacités	Niveaux					
	Je peux	Fondation		Intermédiaire		Avancé	
		Dépendance à l'égard du soutien des autres		Construire l'indépendance		Prendre ses responsabilités	
		1 Sous la supervision directe	2 Avec un soutien réduit des autres, une certaine autonomie et avec des pairs	3 Seul et avec des collègues	4 Prise et partage de certaines responsabilités	5 Avec quelques conseils et avec d'autres personnes	6 Prendre la responsabilité des prises de décisions et coopérer avec les autres

Sortir des sentiers battus (pensée créative) Développement créatif et axé sur les idées réfléchies	- développer de nombreuses idées et opportunités pour créer de la valeur, y compris de meilleures solutions aux défis existants et nouveaux						
	- Explorer et expérimenter des approches innovantes						
	- Mettre en commun les connaissances et les ressources pour atteindre un impact significatif						
Planification et gestion Établissement de priorités, organisation et suivi	- Fixer des objectifs à long, moyen et court terme						
	- Fixer des priorités et des plans d'action						
	● S'adapter aux changements et circonstances imprévus						

	Découvrir (apprendre des autres)	Explorer (Essayer)	Expérimenter (essayer de nouvelles méthodes)	Oser (Participer)	Améliorer (S'améliorer)	Renforcer (Réfléchir pour améliorer/maîtriser en permanence)
Je comprends L'importance de l'organisation, de la routine et de la planification						
Je sais où trouver des idées Pour aider mon ou mes enfants à planifier, hiérarchiser et coordonner leurs activités et à gérer leur temps.						
Je montre, encourage et soutiens le développement de l'organisation, de la planification et de la gestion du temps.						
J'ai confiance en moi pour promouvoir l'autogestion et l'indépendance.						

Module 4							
Vous-même et les autres							
Compétence	Mes capacités	Niveaux					
	Je peux	Fondation		Intermédiaire		Avancé	
		Dépendance à l'égard du soutien des autres		Construire l'indépendance		Prendre ses responsabilités	
		1 Sous la supervision directe	2 Avec un soutien réduit des autres, une certaine autonomie et avec des pairs	3 Seul et avec des collègues	4 Prise et partage de certaines responsabilités	5 Avec quelques conseils et avec d'autres personnes	6 Prendre la responsabilité des prises de décisions et coopérer avec les autres

Conscience de soi et confiance en soi Croyez en vous et continuer de développer	- Réfléchir à mes besoins, mes aspirations et mes désirs à court, moyen et long terme.						
	- Identifier et évaluer mes forces et mes faiblesses individuelles et collectives						
	- Croire en ma capacité à influencer le cours des événements, malgré l'incertitude et les revers.						
Travailler avec les autres Travailler ensemble, collaborer et travailler en réseau	- coopérer et travailler avec d'autres personnes pour développer des idées et les mettre en œuvre						
	- Réseau						
	- Résoudre les conflits et faire face à la concurrence de manière positive lorsque cela est nécessaire						
Mobiliser les autres	- inspirer et enthousiasmer les parties prenantes concernées						



Inspirer, enthousiasmer et faire adhérer les autres au projet	- Obtenir le soutien dont vous avez besoin pour obtenir des résultats valables						
--	--	--	--	--	--	--	--

Avertissement : "Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."



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

	Découvrir (apprendre des autres)	Explorer (Essayer)	Expérimenter (essayer de nouvelles méthodes)	Oser (Participer)	Améliorer (S'améliorer)	Renforcer (Réfléchir pour améliorer/maîtriser en permanence)
Je comprends Dans quelle mesure il est important que mon (mes) enfant(s) ait(nt) des compétences interpersonnelles et entretienne(nt) de bonnes relations						
Je sais où trouver des idées Sur la façon dont je peux aider mon (mes) enfant(s) à développer de bonnes compétences en matière de communication, d'esprit d'équipe et de leadership.						
J'organise, j'écoute et j'encourage des stratégies de communication efficaces						
J'ai confiance en moi pour aider les parents à promouvoir une communication efficace et des compétences interpersonnelles.						

Module 5							
Promouvoir la créativité et les idées novatrices							
Compétence	Mes capacités		Niveaux				
	Je peux		Fondation		Intermédiaire		Avancé
			Dépendance à l'égard du soutien des autres		Construire l'indépendance		Prendre ses responsabilités
			1 Sous la supervision directe	2 Avec un soutien réduit des autres, une certaine autonomie et avec des pairs	3 Seul et avec des collègues	4 Prise et partage de certaines responsabilités	5 Avec quelques conseils et avec d'autres personnes
							6 Prendre la responsabilité des prises de décisions et coopérer avec les autres

Créativité Développer des idées créatives et axées sur les objectifs	- développer de nombreuses idées et opportunités pour créer de la valeur, y compris de meilleures solutions aux défis existants et nouveaux						
	- Explorer et expérimenter des approches innovantes						
	- Mettre en commun les connaissances et les ressources pour atteindre des effets significatifs						
Motivation et persévérance Rester concentré et ne pas abandonner	- être déterminé à passer de l'idée à l'action et à me motiver pour y parvenir.						
	- Être patient et continuer à essayer d'atteindre mes objectifs individuels ou collectifs à long terme						
	- Être résilient sous la pression, l'adversité et l'échec temporaire						
		Découvrir (apprendre)	Explorer (Essayer)	Expérimenter (essayer de)	Oser (Participer)	Améliorer	Renforcer (Réfléchir pour améliorer/maîtriser)

Avertissement : "Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."



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

	dre des autres)		nouvelles méthodes)		(S'améliorer)	riser en permanence)
Je comprends Comment je peux aider mon ou mes enfants à développer la fixation d'objectifs, la résilience et la planification à court, moyen et long terme						
Je sais où trouver des idées pour aider mon ou mes enfants à développer leur motivation						
Je montre, encourage et célèbre Une motivation soutenue pour surmonter l'adversité						
J'ai confiance en moi pour aider les parents à promouvoir et à démontrer leur motivation et à surmonter l'adversité.						

Module 6							
S'exercer à la résolution de problèmes et à la prise de décision au quotidien							
Compétence	Mes capacités	Niveaux					
	Je peux	Fondation		Intermédiaire		Avancé	
		Dépendance à l'égard du soutien des autres		Construire l'indépendance		Prendre ses responsabilités	
		1 Sous la supervision directe	2 Avec un soutien réduit des autres, une certaine autonomie et avec des pairs	3 Seul et avec des collègues	4 Prise et partage de certaines responsabilités	5 Avec quelques conseils et avec d'autres personnes	6 Prendre la responsabilité des prises de décisions et coopérer avec les autres

Gérer l'incertitude, l'ambiguïté et les risques Décisions basées sur l'incertitude, l'ambiguïté et le risque	- Prendre des décisions, même si le résultat est incertain ou ambigu.						
	- Le processus de création de valeur devrait inclure des moyens structurés de tester les idées dès les premières étapes afin de réduire les risques.						
	- Faire preuve de rapidité et de souplesse face à des situations qui évoluent rapidement.						

	Découvrir (apprendre de des autres)	Explorer (Essayer)	Expérim enter (essayer de nouvelles méthode s)	Oser (Participe r)	Amélior er (S'améli orer)	Renforcer (Réfléchir pour améliorer/maîtrise r en permanence)
Je comprends L'importance de prendre des risques contrôlés et d'apprendre de ses erreurs						
Je sais comment apprendre et trouver des moyens Pour aider les enfants à faire face aux situations difficiles, à l'incertitude et aux risques pour devenir autonomes.						
Je montre, encourage et célèbre Faire face au changement et au stress, et savoir utiliser une approche de résolution de problèmes axée sur les solutions.						
Je suis en mesure d'aider les parents à promouvoir et à démontrer leur réussite, leur motivation et à surmonter l'adversité de manière positive.						



ParENTrepreneurs

Glossaire des termes

O2 Kit de formation sur l'éducation à l'entrepreneuriat des parents

Avertissement : "Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."



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

Terme	Définition	Contenu / Terme Éducatif	Référence du module
Attitudes	Les facteurs de motivation pour la performance. Ils comprennent les valeurs, les aspirations et les priorités	C	M1
Brainstorming	Une méthode d'entreprise dans laquelle un groupe de personnes se réunit pour trouver un grand nombre de nouvelles idées à développer. Le brainstorming est une méthode que les équipes de conception utilisent pour générer des idées afin de résoudre des problèmes de conception clairement définis. Dans des conditions contrôlées et dans un environnement de libre pensée, les équipes abordent un problème en utilisant, par exemple, les questions "Comment pourrions-nous". Ils produisent un large éventail d'idées et établissent des liens entre ces idées pour trouver des solutions possibles.	C	M2
Langage propre	Le langage utilisé dans le cadre du mentorat est conçu pour minimiser toute influence du mentor, afin qu'aucune supposition ou interprétation infondée ne soit développée.	TE	M4
Coaching et mentorat	Le coaching est le processus consistant à aider les autres à améliorer leurs performances ; le mentorat se concentre sur l'échange de connaissances et d'expériences pour guider quelqu'un sur son parcours.	TE	M4
Apprentissage collaboratif	L'approche éducative qui consiste à utiliser des groupes pour promouvoir l'apprentissage en travaillant ensemble. Des groupes de deux apprenants ou plus travaillent ensemble pour résoudre des problèmes, accomplir des tâches ou apprendre de nouveaux concepts.	TE	M2

	o r a t i f			
Compétence		Dans le contexte de la pratique éducative, une compétence est conçue comme un ensemble de connaissances, d'aptitudes et d'attitudes.	TE	M1
Créativité		La production d'idées nouvelles et utiles	C	M5

Pensée créative	Une façon d'envisager les problèmes ou les situations sous un angle nouveau, en proposant des solutions peu orthodoxes (qui peuvent sembler déconcertantes au premier abord). La pensée créative peut être stimulée à la fois par un processus non structuré tel que le brainstorming et par un processus structuré tel que la pensée latérale.	C	M2
Pensée critique	Le processus mental consistant à conceptualiser, appliquer, analyser, synthétiser et évaluer activement et habilement des informations afin de parvenir à une réponse ou à une conclusion.	C	M2
Connaissances d é c l a r a t i v e s	Informations factuelles	C	M5
Entrepreneuriat/form ation à l'entrepreneuriat	L'esprit d'entreprise consiste à saisir des opportunités et des idées et à les transformer en valeur pour les autres. La valeur créée peut être financière, culturelle ou sociale.	C	M1 ET M6

Éducateur en entrepreneuriat	Un éducateur dans la vie d'un enfant (ou d'un adulte) qui soutient et favorise l'apprentissage entrepreneurial en offrant des occasions d'apprendre en faisant. Il s'agit d'un rôle et non d'une profession fondée sur une certification.	C	M1
Évaluation	L'étape finale du processus créatif, au cours de laquelle l'idée ou la solution choisie est généralement évaluée. Il est essentiel de décider des critères qui seront finalement utilisés pour évaluer ou apprécier les solutions ou idées potentielles.	TE	M5
Environnement f a m i l i a l	L'ensemble des relations entre les membres de la famille qui partagent le même espace.	C	M6
Connaissances f i n a n c i	une connaissance et une compréhension des concepts et des risques financiers, ainsi que les compétences et les attitudes nécessaires pour appliquer cette connaissance et cette compréhension afin de prendre des décisions efficaces dans une série de contextes financiers, d'améliorer le bien-être financier des individus et de la société et de participer à la vie économique	C	M1

	è r e s			
Capacité financière		La combinaison d'attitudes, de connaissances, de compétences et d'autonomie nécessaires pour prendre et mettre en œuvre les décisions de gestion financière les mieux adaptées aux circonstances de la vie d'une personne, dans un environnement propice qui inclut, sans s'y limiter, l'accès à des services financiers appropriés.	C	M1
Inclusion financière		Le processus consistant à promouvoir un accès abordable, opportun et adéquat aux produits et services financiers réglementés et à élargir leur utilisation par tous les segments de la société par la mise en œuvre d'approches adaptées, existantes et innovantes, y compris la sensibilisation et l'éducation financières, en vue de promouvoir le bien-être financier et l'inclusion économique et sociale.	C	M1
Idéation		La deuxième étape du processus créatif consiste à élaborer une solution au problème défini. L'idéation comprend la création, le développement et la communication de nouvelles pensées et de nouveaux concepts visuels, concrets ou abstraits.	C	M5
Innovation		La mise en œuvre réussie d'idées créatives.	C	M5
Résultats de	I , a p	Les résultats d'apprentissage sont des déclarations sur ce qu'un apprenant sait, comprend et est capable de faire à la fin de son apprentissage. Ces déclarations peuvent être conçues et utilisées pour la planification de l'enseignement et le développement du programme d'études ou pour différents types de responsabilité, comme la responsabilité juridique ou professionnelle.	TE	M1

	p r e n t i s s a g e			
APPRENDRE PAR LA PRATIQUE	L'apprentissage par la pratique est basé sur l'apprentissage par l'expérience. Cette approche permet aux élèves de vivre une expérience avec un minimum d'encadrement de la part des adultes. Cette approche part du principe que les élèves apprennent mieux en étant impliqués dans le processus d'apprentissage. Au lieu de leur dire ou de leur montrer les réponses, on leur présente une question, un problème, une situation ou une activité qu'ils doivent comprendre par eux-mêmes.	TE	M2	
COMPÉTENCES	Une compétence qui est utile ou importante dans la vie de chacun. Est un terme utilisé pour décrire un ensemble de compétences de base acquises par l'apprentissage et/ou l'expérience directe de la vie qui permettent aux individus et aux groupes de traiter efficacement les questions et les	C	M2	

	E N T I E L L E S	problèmes qui se posent dans la vie quotidienne (Dictionnaire de Cambridge).		
Mobilisation de soi		L'acte de se motiver pour effectuer une certaine action ou, en général, de se lever physiquement et d'effectuer l'action.	C	M4
Mobilisation des	a u t r e s	Motiver les autres à effectuer une certaine action ou, en général, encourager les autres à se lever physiquement et à effectuer l'action.	C	M4
MULTI-USAGE (objet)		Servir ou être capable de servir plus d'un but (Cambridge Dictionary)	C	M2
Sans jugement de	v a l e	Ne pas juger quelqu'un en fonction de votre opinion sur lui ou sur une situation particulière.	C	M4

	u r			
Parent		Dans ce programme, les parents ne sont pas seulement les parents biologiques ou les tuteurs légaux des enfants, mais tous les membres de la famille ou de la communauté proche qui entourent l'enfant et qui participent à son éducation.	C	M1 ET M6
PARENTALITÉ		L'éducation des enfants et toutes les responsabilités et activités qui l'accompagnent. La parentalité est le processus de promotion et de soutien du développement physique, émotionnel, social et intellectuel d'un enfant, de la petite enfance à l'âge adulte. La parentalité fait référence aux subtilités de l'éducation d'un enfant et non pas exclusivement à une relation biologique. (Dictionnaire de Cambridge)	C	M2
Théorie de la	p a r e n t a l i t é	Une approche systémique et holistique de l'éducation des enfants et de la relation parent-enfant, dans laquelle les différents comportements, approches et méthodes parentales sont souvent classés en différents styles d'éducation.	TE	M1

Style d'éducation	Une constellation d'attitudes et de comportements des parents envers les enfants et un climat émotionnel dans lequel s'expriment les comportements des parents. Les parents peuvent avoir des styles parentaux différents selon les situations, mais les plus courants définissent leur style parental personnel	TE	M1
Style d'éducation	Une constellation d'attitudes et de comportements des parents envers les enfants et un climat émotionnel dans lequel s'expriment les comportements des parents. Les parents peuvent avoir des styles parentaux différents selon les situations, mais les plus courants définissent leur style parental personnel	TE	M6
Apprentissage ludique	L'apprentissage par le jeu ou l'apprentissage par l'expérience est un moyen de développer des aptitudes, des connaissances et des compétences par le biais d'activités significatives, socialement interactives, joyeuses, itératives et basées sur un engagement actif.	TE	M1
Connaissances p r o c é d u r a l	"savoir-faire"	C	M5

	e s			
IDENTIFICATION	DE P R O B L È M E S	La première phase de tout processus créatif, qui consiste à définir le problème et à recueillir des informations. Également appelé construction, formulation, expression, identification ou définition du problème.	TE	M5
RÉSOLUTION	DE P R O B L È M E S	La résolution de problèmes consiste à utiliser des méthodes génériques ou <i>ad hoc</i> de manière ordonnée pour trouver des solutions aux problèmes... La capacité à comprendre quel est l'objectif final du problème et quelles règles pourraient être appliquées est la clé de la résolution du problème. Parfois, le problème nécessite une pensée abstraite ou l'invention d'une solution créative (Wikipedia).	C	M2
Réflexion		Penser ou considérer quelque chose qui s'est produit / pourrait se produire dans le futur.	C	M4

AUTO-ÉVALUATION	Un jugement, parfois à des fins officielles, porté sur vos capacités, vos qualités ou vos actions. L'auto-évaluation est une évaluation individuelle réalisée pour identifier les éléments qui peuvent être améliorés ou utilisés pour atteindre certains objectifs prédéfinis. En d'autres termes, la personne s'analyse elle-même afin d'améliorer sa perspective sur ses capacités et son potentiel.	C	M2
CONSCIENCE DE SOI	Les élèves comptent sur leur propre capacité à générer de la valeur pour les autres. La conscience de soi implique une prise de conscience de divers aspects de soi, notamment les traits de caractère, les comportements et les sentiments. Il s'agit essentiellement d'un état psychologique dans lequel le moi devient le centre d'attention.	C	M2
Conscience de soi	Une connaissance consciente de ses propres sentiments, émotions et caractère.	C	M4
Auto-efficacité	La croyance que vous avez en vous-même concernant votre capacité à faire quelque chose.	C	M4
Compétences	La capacité d'appliquer des connaissances et d'utiliser un savoir-faire pour accomplir des tâches et résoudre des problèmes. Dans le contexte du cadre européen des certifications, les compétences sont décrites comme étant soit cognitives (pensée logique, intuitive et créative), soit pratiques (dextérité et utilisation de méthodes, matériaux, outils et instruments).	TE	M1 ET M6
Stérotypes	Une image ou une idée trop simplifiée et généralisée d'un certain type de personne ou de chose.	C	M4
Styles d'enseignement	Il s'agit des comportements que l'enseignant manifeste dans son activité professionnelle ; ils sont basés sur ses connaissances et son expérience et peuvent dépendre du contexte.	TE	M6
Valeurs	Aspects de la vie que nous considérons comme importants ou bénéfiques.	C	M4



Avertissement : "Ce projet a été financé avec le soutien de la
auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de



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

Commission européenne. Cette publication n'engage que son
l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."