

# FELLOWSHIP



## FAVORISER L'INTELLIGENCE ÉMOTIONNELLE ET LES COMPÉTENCES SOCIALES DANS LE TRAVAIL AUPRÈS DES JEUNES

### LETTRE D'INFORMATION 1

NUMÉRO DE PROJET :  
2022-2-DE04-KA220-VOUS-000099970



# PROJET DE BOURSE

Le projet répond aux défis complexes de notre époque en soulignant l'importance vitale de cultiver l'intelligence émotionnelle (QE) chez les individus, en se concentrant particulièrement sur les besoins des jeunes et des adultes. Reconnaisant que la réussite dans diverses facettes de la vie va au-delà des prouesses intellectuelles, le projet vise à fournir aux individus la sensibilisation, les compétences et les pratiques essentielles nécessaires pour naviguer efficacement dans les incertitudes inhérentes à la société contemporaine.

Il s'inscrit dans la dynamique évolutive du monde du travail en abordant l'importance croissante de l'intelligence émotionnelle, la plaçant au même niveau que les compétences techniques dans les processus de recrutement. Mettant l'accent sur le développement holistique, le projet vise non seulement à améliorer les performances académiques et professionnelles, mais accorde également une importance significative à l'amélioration du bien-être physique et mental grâce à la gestion du stress.

En outre, il souligne le rôle de l'intelligence émotionnelle dans la promotion de relations positives, la facilitation d'une communication efficace et la création d'un environnement social favorable. En résumé, le projet se présente comme une initiative globale visant à permettre aux individus de s'épanouir dans le monde moderne grâce au développement de l'intelligence émotionnelle dans divers aspects de la vie.



# OBJECTIFS DU PROJET

Les principaux objectifs du projet FELLOWSHIP sont :

1. Concevoir et mettre en œuvre un programme de formation innovant en co-conception pour les travailleurs de jeunesse axé sur l'encadrement et le soutien des jeunes dans le développement de compétences sociales et émotionnelles, notamment la régulation des émotions, l'empathie et la gentillesse.
2. Améliorer la qualité du travail de jeunesse en mettant à jour les compétences des travailleurs de jeunesse, contribuant ainsi à combler le fossé entre l'éducation/la formation et la sphère professionnelle.
3. Développer trois lots de travaux clés (WP) :
  - WP2 : Créer un manuel électronique fondé sur des données probantes et un guide de jeux de plein air sur l'intelligence émotionnelle.
  - WP3 : Concevoir un jeu de société sur l'intelligence émotionnelle et un jeu numérique/sérieux sur l'intelligence émotionnelle.
  - WP4 : Créer des laboratoires d'apprentissage et de formation FELLOWSHIP pour diriger le développement de contenu d'apprentissage en ligne et faciliter la collaboration transnationale entre les partenaires.
4. Donner aux travailleurs de jeunesse les compétences essentielles, notamment la communication, la confiance en soi, la résolution des conflits, le travail d'équipe et l'empathie, grâce à des formations en face à face et à des plateformes d'apprentissage en ligne.





5. Mener une phase pilote en intégrant le contenu du projet dans un cours de formation international pour les travailleurs de jeunesse, en recueillant les commentaires des éducateurs pour améliorer les résultats du projet.

6. Élargir l'impact du projet en permettant aux travailleurs de jeunesse participants de diffuser leurs résultats d'apprentissage à 18 jeunes dans leurs pays respectifs.

6. Atteindre des résultats de projet plus larges, y compris l'élaboration d'un plan de gestion de projet, d'un plan d'assurance qualité et d'évaluation, d'un espace de travail collaboratif, de réunions transnationales, de bulletins d'information, d'un plan de diffusion et d'exploitation et de divers supports de diffusion pour une portée plus large.

## RÉUNIONS DE PROJETS TRANSNATIONAUX (TPM)

Les deux réunions transnationales des partenaires (TPM) prévues constituent des moments clés du projet FELLOWSHIP, offrant une plateforme de synergie collaborative entre tous les partenaires participants. La réunion de lancement à Schwäbisch Gmünd marque le début de notre parcours collectif, tandis que la réunion finale des partenaires du projet à Thessalonique sert de point culminant, symbolisant les réalisations et les résultats partagés de nos efforts de collaboration.

L'engagement de chaque partenaire se manifeste par la présence de deux représentants à chaque TPM, ce qui garantit un échange d'idées, de points de vue et d'expertise diversifié. La participation active de tous les coordinateurs de projet souligne l'importance de ces rencontres, au cours desquelles les questions de gestion de projet sont discutées de manière approfondie, la planification stratégique des phases ultérieures est soigneusement définie et les idées innovantes trouvent un terrain fertile pour l'exploration.

Les réunions de coordination servent de forums dynamiques non seulement pour affiner la coordination et la communication entre les partenaires, mais aussi pour le suivi et l'évaluation continus de l'avancement des projets. Ces réunions deviennent des incubateurs d'innovation, où de nouvelles idées sont non seulement introduites mais également façonnées collectivement en plans d'action. Le processus de mise au point va au-delà des aspects logistiques de la coordination ; il englobe une approche globale visant à affiner l'essence même de notre collaboration.

## ACTIVITÉS DE BOURSE

Activités préparatoires à la recherche sur les jeux de FELLOWSHIP : Ce guide de jeux de plein air sera une collection de jeux de plein air que les animateurs de jeunesse pourront utiliser pour enseigner aux jeunes l'intelligence émotionnelle et le développement personnel à travers des activités interactives dans des contextes réels.



Ce guide de jeu en plein air résoudra le problème auquel les éducateurs sont souvent confrontés lorsqu'ils doivent communiquer les complexités de la manière de s'améliorer en améliorant leurs compétences en intelligence émotionnelle avec leurs apprenants, en particulier lorsque les apprenants sont des jeunes qui ont tant d'idées fausses sur diverses questions connexes.

Jeux de bourses pour l'amélioration de l'intelligence émotionnelle : les activités du Work Package 3 contribueront davantage au développement personnel et professionnel global de nos groupes cibles. Le jeu éducatif en ligne (Serious Game) vise à développer les compétences, à promouvoir et à motiver de manière ludique les apprenants à développer leurs connaissances, leurs aptitudes et leurs compétences sur la manière de lutter contre le changement climatique grâce à une consommation et une production alimentaires durables, en obtenant le plus grand impact positif possible, grâce à l'utilisation d'un environnement basé sur les jeux TIC. L'organisation principale du Work Package 3 est le coordinateur Elfi-Tech et la codirection est P3 Fifty-Fifty

Laboratoires d'apprentissage et de formation FELLOWSHIP : les activités du Work Package 4 contribuent à la réalisation globale du projet FELLOWSHIP en réunissant des travailleurs de jeunesse et des jeunes de 4 pays européens, pour interagir et coopérer vers un objectif commun ; élever leurs compétences, leurs connaissances et leur compréhension de la manière dont leurs actions et activités concernent leur développement social et personnel grâce à l'amélioration de leurs compétences en intelligence émotionnelle.





# FELLOWSHIP

FAVORISER L'INTELLIGENCE  
ÉMOTIONNELLE ET LES COMPÉTENCES  
SOCIALES DANS LE TRAVAIL AUPRÈS  
DES JEUNES

LETTRE D'INFORMATION I

NUMÉRO DE PROJET :  
2022-2-DE04-KA220-VOUS-000099970

