

PROGRAMME DE FORMATION

Créer et animer des ateliers collectifs captivants

DURÉE : 3 jours | 21 heures

MODALITÉ D'ORGANISATION : Présentiel

Informations

PUBLIC VISÉ

La formation s'adresse aux conseillers en insertion sociale et professionnelle, chargés de projet et professionnels amenés à concevoir, animer ou améliorer des ateliers collectifs auprès de jeunes de 16 à 25 ans.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

A l'issue de l'action de formation, l'apprenant sera capable de :

- Identifier les conditions permettant à un atelier d'atteindre ses objectifs
- Connaître les différentes étapes de mise en oeuvre d'un atelier (définition des enjeux, des objectifs, construire son fil conducteur, etc.)
- Préparer les animations et identifier les bons outils, notamment numériques
- Communiquer sur son projet d'atelier avec l'équipe pour le valoriser
- Évaluer son atelier et mesurer l'impact sur les participants

PRÉREQUIS



Aucun prérequis technique n'est attendu.

Les participants sont invités, lorsque cela est possible, à venir avec une idée d'atelier existant ou à créer : orientation, emploi, confiance en soi, santé, mobilité, logement, accès aux droits, CEJ, projet professionnel, relation entreprise, préparation à l'entretien, valorisation des compétences ou remobilisation.

ACCESSIBILITÉ

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter afin que nous puissions vous accompagner et vous orienter au mieux dans votre demande et vos démarches.

Modalités pédagogiques

MODALITÉS, MOYENS ET SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

- Formation conçue comme un **atelier-laboratoire** : les participants testent, analysent, adaptent et améliorent leurs propres projets d'ateliers.
- Pédagogie **expérientielle et active** : chaque méthode est vécue en formation, puis reliée aux situations concrètes rencontrées en Mission Locale.
- Travail à partir de cas professionnels : CEJ, orientation, entretien, confiance en soi, mobilité, accès aux droits, relation entreprise, santé, logement ou remobilisation.
- Conception d'un atelier comme un **parcours d'engagement** : comprendre, participer, produire, s'entraîner, se projeter et repartir avec une action concrète.
- Utilisation de techniques d'animation variées : débat mouvant, photolangage, théâtre-forum, carte d'empathie, storyboard, mur de priorités, rituels d'ouverture et de clôture, feedback entre pairs.
- Vigilance sur la posture : mobiliser sans infantiliser, sécuriser sans rigidifier, rythmer sans disperser.
- Outils numériques utilisés comme appuis simples et facultatifs : quiz, sondage, priorisation, production collective.
- Prévision systématique d'alternatives low-tech pour tenir compte des réalités des Missions Locales.
- Production finale concrète : fiche atelier complète, séquence testée, consignes retravaillées, grille d'évaluation et plan de transfert dans la structure.

MOYENS ET SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

- Contenus adaptés aux réalités des Missions Locales
- Outils simples, accessibles et adaptables aux pratiques de chaque structure.
- Les situations seront anonymisées pour garantir

MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE SUIVI

Modalités d'évaluation pré-formation

Questionnaire de positionnement permettant à chacun de situer son niveau sur les compétences clés : comprendre l'IA générative, formuler une consigne, vérifier une réponse et respecter la confidentialité.

Modalités d'évaluation des acquis et de suivi post-formation

Les acquis sont évalués tout au long du parcours grâce à des quiz, exercices pratiques,

analyses de productions IA, mises en situation et échanges entre pairs.

L'évaluation finale repose sur un cas pratique fictif ou anonymisé : construire un prompt, produire un livrable, le vérifier, le corriger et expliquer les précautions à prendre.

Contenu pédagogique

Jour 1 - Concevoir un atelier captivant

- Identifier les besoins, freins et leviers d'engagement des jeunes accompagnés.
- Transformer une thématique en objectif d'atelier clair, concret et observable.
- Construire un déroulé dynamique : accroche, exploration, production, synthèse et engagement final.
- Choisir des formats d'animation adaptés : quiz, débat mouvant, photolangage, défi court, jeu de rôle, travail en binômes.
- Prendre en compte les contraintes d'une Mission Locale : temps, matériel, hétérogénéité, retards, motivation variable.
- Concevoir une première fiche atelier : public, objectif, durée, activités, supports, preuve de réussite et suite dans le parcours.

Entre J1 et J2

- Sélectionner une séquence du prototype à rendre plus engageante.
- Préparer cette séquence pour les entraînements du jour 2.

Jour 2 - Animer et réguler un groupe de jeunes

- Installer un cadre clair, sécurisant et non infantilisant.
- Utiliser des techniques d'animation active pour favoriser la participation.
- Adapter sa posture : écouter, reformuler, relancer, valoriser et distribuer la parole.
- Faire participer sans forcer : droit de passer, choix limités, binômes, production anonyme, questions concrètes.
- Réguler les situations difficiles : silence, décrochage, opposition, apartés, tensions ou téléphone.
- Transformer une information descendante en production concrète : pitch, plan d'action, simulation, engagement ou support produit.
- Ajuster la fiche atelier à partir des mises en pratique.

Entre J2 et J3

- Finaliser une séquence testable : consigne, support, durée, participation attendue et trace produite.

Jour 3 - Tester, outiller et évaluer l'atelier

- Choisir des outils simples, numériques ou low-tech, adaptés au public et aux moyens disponibles.
- Prévoir une alternative sans connexion, sans smartphone ou sans compte utilisateur.
- Produire des supports clairs, visuels et peu chargés.
- Animer une courte séquence d'atelier en simulation.
- Recevoir un feedback sur la consigne, le rythme, la posture, la participation et la gestion du groupe.
- Définir des modalités d'évaluation simples : satisfaction, acquis, confiance, engagement ou action réalisée.
- Finaliser la fiche atelier et le plan de test en Mission Locale.