



# GUIDE DE FORMATION

**LE PARCOURS  
"Et Si J'Accompagnais ?"**



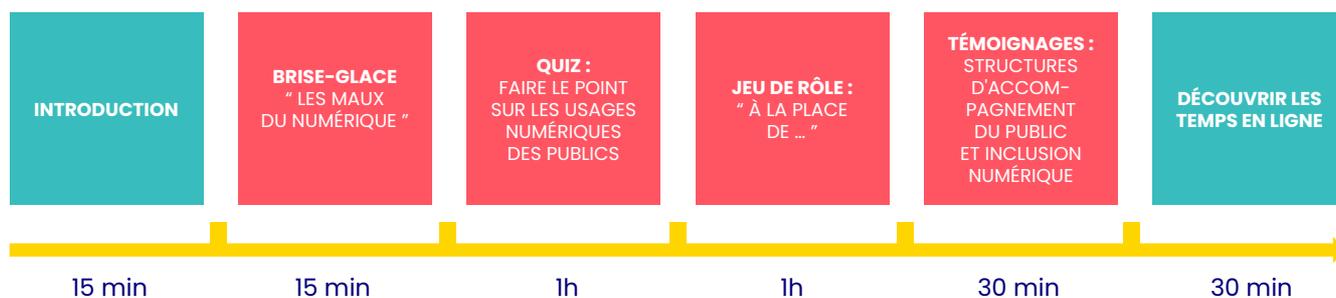
## Préparer le présentiel – Le matériel à prévoir

<b>Équipement de la salle</b>	Salle adaptée à votre groupe avec, dans la mesure du possible, des tables modulables pour les différentes activités en groupe.	✓
	Vidéoprojecteur	✓
	Sonorisation	✓
	Accès Internet	✓
	Paperboard ou tableau + feutres pour noter les idées de votre groupe	✓
	Boissons pour l'accueil	✓
<b>Documents</b>	Fiche de présence à faire signer par les participant-es	✓
	Liste des participant-es	✓
<b>Matériel pour animer</b>	Support de présentation	✓
	Accès au compte Kahoot!	✓
	Fiches questions / réponses Kahoot!	✓
	Cartes pour le jeu de rôle "À la place de"	✓
	La vidéo "Interview de professionnel·les" ( <i>en local si difficulté d'accès à Internet</i> )	✓
	Post-it, feutres, ciseaux	✓
	Cartes pour le jeu de rôle "Utilisation des outils d'aide à l'accompagnement"	✓
	Grille d'observation pour le jeu de rôle "Utilisation des outils d'aide à l'accompagnement"	✓
	Kit Fiches tangibles	✓
	Fiche "Situation"	✓
	Carte régionale du territoire concerné	✓
	Pions "Structure" et "Structure à pouvoirs spéciaux" à découper	✓

# Animer l'atelier en présentiel

## Le déroulé général

### Atelier 1



### Atelier 2



# Animer l'atelier 1

## Le déroulé détaillé

Étape	Objectif(s)	Animation	Support	
<b>Accueil du public</b>	Faire connaissance	Temps convivial pour faire connaissance et découvrir l'ensemble des participant-es de la formation autour d'un café d'accueil.		
<b>Introduction</b>	<p>Découvrir le déroulé de la formation</p> <p>Comprendre l'enjeu de la formation</p> <p>Découvrir tou-tes les acteur-trices de la formation</p>	<p>Le-la formateur-trice présente dans un premier temps le déroulé de la journée en présentant rapidement les modalités d'animation de chaque temps.</p> <p>Elle-il explique ensuite l'enjeu et l'importance de la formation ESJA avec la slide 4.</p> <p>Puis les participant-es découvrent l'organisation et l'ensemble des acteur-trices de la formation avec le schéma de transfert de connaissance.</p>		15 min
<b>Brise-glace : "Les maux du numérique"</b>	Faire connaissance autour d'un jeu de culture numérique	<p>La-le formateur-trice présente sur une table les cartes "mot" et invitent les participant-es à choisir la carte qui leur évoque un terme mal compris ou pas du tout compris. Puis on essaye de définir ensemble les mots choisis à l'aide des slides sur le support de présentation.</p> <p><i>(Attention, ce temps doit rester dynamique et rapide ! Si la-le formateur-trice voit que le temps est dépassé, elle-il passe à l'activité suivante.)</i></p>		15 min
<b>Faire le point sur les usages numériques des publics, quizz Kahoot!</b>	Connaître la réalité des usages numériques de son public et ses difficultés	<p>La-le formateur-trice anime un quizz interactif, individuel, sous la forme d'un jeu télé, permettant de vérifier la connaissance du sujet.</p> <p>Entre chaque question, la-le formateur-trice commente la réponse avec la carte "Réponse" correspondante. Elle-il invite les participant-es à la discussion des chiffres présentés avec d'exemples concrets et questionne la manière dont ces résultats affectent le travail social.</p> <p>Le quizz se termine par une synthèse générale présentant les 3 points fondamentaux de diagnostic à prendre en compte dans l'accompagnement des publics.</p> <p>→ Voir tutoriel Kahoot pour animer le quizz</p>		1 h

Étape	Objectif(s)	Animation	Support
<b>Structures d'accompagnement du public et inclusion numérique : témoignages</b>	Partager les réalités professionnelles de l'accompagnement à l'inclusion numérique	<p>La-le formateur-trice lance la vidéo de témoignage de travailleurs sociaux.</p> <p>Elle-il leur propose ensuite de noter de manière individuelle sur les 2 points qui résonnent le plus avec leur quotidien professionnel.</p> <p>Puis collectivement, chacun-e énonce ses post-its. La-le formateur-trice utilise le paperboard ou le tableau pour synthétiser les idées du groupe. Cet exercice permet d'ouvrir le dialogue sur les réalités professionnelles de l'accompagnement à l'inclusion numérique.</p>	  <p>30 min</p>
<b>À la place de... , jeu de rôle</b>	Construire une posture adaptée vis à vis du numérique en lien avec son contexte professionnel	<p>“L'Atelier à la place de” propose 5 situations complexes de médiation numérique et des personas représentant la diversité des métiers de l'accompagnement social et numérique.</p> <p>La-le formateur-trice répartit les participant-es en 5 groupes, elle-il leur distribue une carte “personnage” et les cartes “action”.</p> <p>Elle-il expose la situation n°1. Les groupes doivent décider quelle stratégie d'accompagnement ils vont adopter en fonction de leur personnage. Chaque groupe présente ensuite à l'ensemble des participant-es sa réflexion. Les groupes s'échangent les cartes “personnage” et ainsi de suite pour traiter les 4 situations problématiques suivantes.</p> <p>L'exercice se termine par la présentation d'un schéma d'aide à la décision en fonction de 2 axes : l'urgence et l'importance.</p>	    <p>1h</p>
<b>Découvrir les temps en ligne</b>		<p>La-le formateur-trice présente le test et l'intérêt d'évaluer ses compétences numériques. Il-elle explique les quelques points de vigilance.</p> <p>La-le formateur-trice présente ensuite les modules en ligne sur la plateforme Chamilo. Il-elle explique les quelques points de vigilance.</p>	  <p>15 min</p>



Étape	Objectif(s)	Animation	Support	
<b>Pour aller plus loin</b>	Découvrir et partager des ressources utiles			15 min
<b>Des questions ?</b>				

# LE TUTORIEL Kahoot!

## 1. Accès

Accéder au quizz Kahoot! en cliquant sur ce lien :

<https://play.kahoot.it/v2/?quizId=5e2e497a-c68c-4af4-89a3-f7a59f607d35>

Pas besoin de se connecter, cliquer seulement sur **“Continue as a guest”**



Cliquer sur **“Classic”**

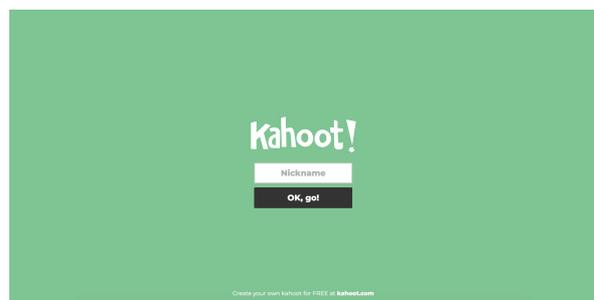
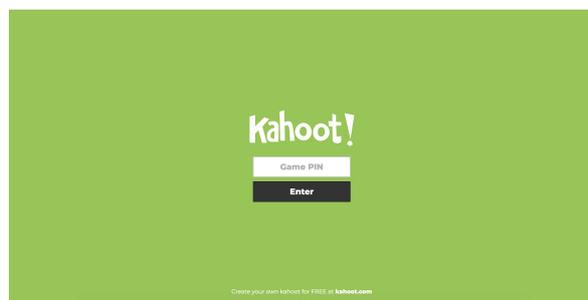


## 2. Connexion

Découvrir la page avec **le code PIN de la session** (attention ce code changera à chaque session)



Demander aux participant-es de rejoindre le quizz avec leur smartphone ou ordinateur en tapant **www.kahoot.it** dans leur barre de navigation et de rentrer **le code PIN** associé à la session.



(Interface des participant-es)

Une fois que tou-ttes les participant-es sont connecté-es et ont renseigné un pseudo, elles-ils apparaissent sur l'interface. **Cliquer sur "Start" pour commencer la partie.**

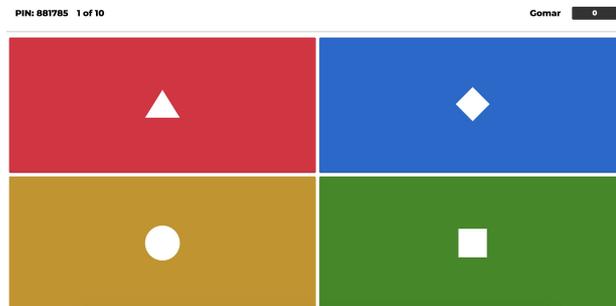


### 3. Jeu

**Lire la question à voix haute.** Les participant-es cliquent sur **la couleur correspondante à la réponse** qu'elles-ils veulent donner.



(Interface de l'animateur-trice)



(Interface des participant-es)

**Les réponses données apparaissent une fois le temps écoulé avec un classement des participant-es.** Expliciter la bonne réponse avec les fiches réponses à imprimer.

Cliquer sur **"Next"** pour lancer la question suivante.





Un contenu produit par Futur Composé



L'ensemble des contributeurs de ce commun numérique est visible à [esja.fr/contrib](https://esja.fr/contrib)



Ce document est mis à disposition  
selon les termes de la Licence Creative Commons