

# INTERVENIR CHEZ EXPLORE TON TALENT !



## La pédagogie à adopter



L'enjeu principal du programme est de **remobiliser** nos apprenants, tout en leur donner l'envie de **reprendre ou de démarrer** une formation certifiante.

Pour ce faire, nous souhaitons les rendre **acteurs au quotidien**, de leurs projets professionnels et de leurs **apprentissage**s.

Nous n'avons pas une vision descendante de l'enseignement et préférons plutôt instaurer un cadre d'**échanges**, en priorisant le **travail en groupe** ainsi qu'une **pédagogie transversale**.

Notre formation s'adresse à des profils de jeunes très différents aux **parcours très variés**. Cette **diversité** représente pour nous **une opportunité** : chaque apprenant peut partager avec son/sa camarade ses compétences et vice-versa.

# STRUCTURE D'UN ATELIER

## Pour un atelier de 2H

Voici la structure théorique d'un atelier durant une intervention Explore Ton Talent :

1. Introduction / Échanges (10 min)
2. Partie théorique (20 min)
3. Exercices / Projets de groupe (60 min) - *avec pause !*
4. Restitution (20 min)
5. Bilan / Échanges (10 min)



# Introduction / Échanges (10 min)

On apprend à se connaître et on explique ce qui va se passer

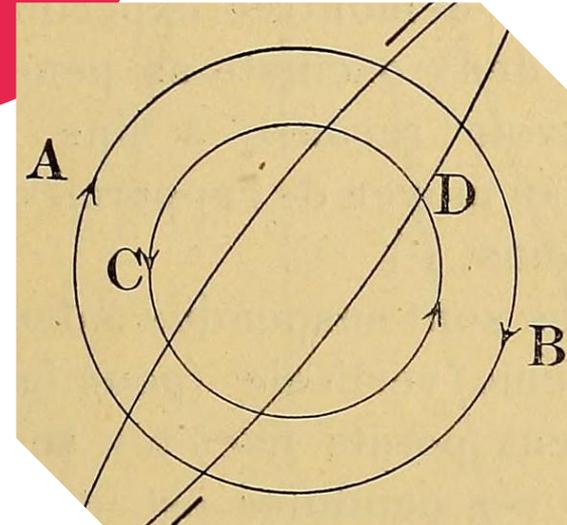
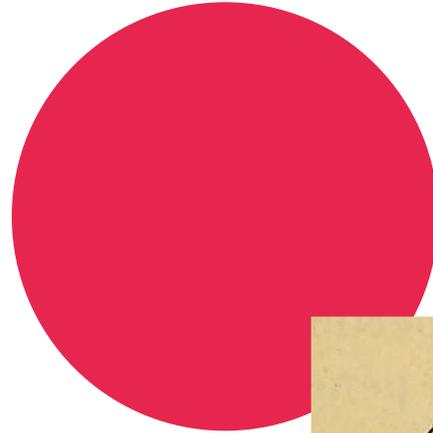
- **Se présenter** : qui on est, son parcours, d'où on vient, son entreprise, son métier....
- **Annoncer la thématique** qui va être découverte/approfondie durant cette séance
- **Questionner les apprenants** à leur tour pour qu'ils se présentent et qu'ils parlent de leur rapport à la thématique abordée
- Expliquer le **déroulement de la séance**
- **Lister les compétences** qui seront acquises à la fin de la séance



# Partie théorique (20 minutes)

## Format

- **Contexte et enjeux** : Expliquer ou rappeler l'importance du module et les raisons pour lesquelles l'acquisition de compétence est si importante.
- **Méthodologie**: Présenter les approches pédagogiques que vous utilisez
- **Explication des concepts** : Décrivez et illustrez chaque concept/outil/compétence avec des exemples concrets.
- **Discussion interactive**: en permanence, encouragez les participants à poser des questions et à discuter des concepts ou questionnez les pour vérifier qu'ils saisissent le sujet



# Exercices / Projets de groupe (60 min)

## La pratique !

L'intervenant peut décider de proposer 1 ou plusieurs exercices et/ou un projet de groupe

- **Présentation** de l'exercice avec des instructions claires et le temps pour le réaliser. Les exercices sont à réaliser seul ou en groupe.
- **Supervision** de l'exercice : passer voir les apprenants ou les groupes, se rendre disponible pour répondre aux interrogations
- **Retours et mise en commun**: si possible faire effectuer la correction par les apprenants. Rendre la correction interactive
- Dans le cadre de la **mise en place d'un projet**, lancer les groupes dans la bonne direction : faire brainstormer le groupe pour les différentes étapes, définir un rôle pour chacun, donner le timing de réalisation...



N'oubliez pas de glisser une petite pause de 5 à 10 min :)

# Restitution (20 min) et Bilan (10 min)

On clôture la séance dans une ambiance bienveillante

- **Restitution** : si il y a eu des projets de groupe, faire passer les groupes un par un, en donnant un timing à respecter et des consignes de présentation
- Pour chaque groupe qui présente, insérer un petit temps de **questions/réponses** avec des feedbacks provenant de l'auditoire
- Faire un **bilan de la séance** : **qu'est-ce qui a été appris** ?
- Quelles sont les **perspectives** pour la suite et les prochains cours ? Quelles **nouvelles compétences** à acquérir ? Lier cette partie aux **débouchés professionnelles**
- Prendre le **feedback des apprenants**



# Exemples de travaux pratiques ludiques

Voici quelques exemples d'exercices individuels ou en groupe qui ont bien fonctionné et qui peuvent être inspirant !

- **Ateliers de programmation visuelle** : montrer l'attendu et guider les apprenants pas à pas pour avoir un rendu similaire (avec des variations selon les goûts de chacun)
- **Ateliers de programmation algorithmique** : avancer petit à petit avec des petits problèmes en pseudo-code, puis présenter la syntaxe du langage (les laisser réfléchir aux étapes)
- **Jeu d'entreprise** : réfléchir en petits groupes sur les rôles des services d'une entreprise, puis de chaque métier du service



# Merci de votre lecture !



Toute l'équipe pédagogique du programme Explore Ton Talent se tient à votre disposition pour vous conseiller ;) si vous avez des questions quant à votre atelier/intervention