



Construire un module de formation : **mode d'emploi**

Former les animateurs est l'une de vos principales missions. Certaines ressources, comme les kits CU vous proposent des dispositifs prêts à l'emploi. Mais qu'en est-il lorsque vous souhaitez créer votre propre module sur une thématique qui vous tient à cœur ? Pour vous soutenir dans votre rôle de formateur, nous vous livrons quelques étapes et des outils incontournables. C'est parti !

Étape 1 : choisir le thème

Sur la double-page précédente, découvre des conseils pour choisir des thèmes de formation qui correspondent au mieux aux **attentes et besoins des animateurs**.

Étape 2 : définir les objectifs

Des objectifs de modules à vivre en TU ou en CU sont détaillés dans le programme du parcours de formation. Si tu y retrouves ton thème, te voilà avec un bon point de départ. Si ce n'est pas le cas, à vous, en équipe d'unité, de **fixer vos objectifs**.



- Dans un premier temps, il convient de définir un **objectif général**. Celui-ci donne le **niveau d'appropriation de la matière**. Concrètement, que visez-vous pour ce temps de formation ? Où voulez-vous amener vos animateurs ?

Exemple :

Construire un programme d'activités équilibré pour le camp.

- Dans un deuxième temps, les **objectifs opérationnels** sont à définir. Ceux-ci expliquent **ce qui doit avoir été vécu ou acquis** par les animateurs pendant le module pour atteindre l'objectif général.

Exemple :

- *Connaitre les scouts de la section.*
- *Connaitre les caractéristiques de la tranche d'âge.*
- *Identifier les besoins des scouts.*
- *Remettre en question ses habitudes pour innover.*
- *Prendre en compte l'avis des scouts : « Ask the scouts ».*



Étape 3 : structurer en étapes

Une fois les objectifs définis, il faut imaginer ce qu'on veut mettre concrètement à l'intérieur du module.

Chez Les Scouts, un module de formation se structure selon **5 étapes**. Si cette structure a fait ses preuves et donne une bonne ligne de conduite, elle est **à adapter selon le contexte du module et l'objectif poursuivi**.

01

Accroche

Attiser la curiosité des participants.

« Que puis-je proposer aux animateurs pour leur donner envie de suivre ce module, autrement dit, les motiver ? »

Des exemples concrets : une vidéo, une chanson, un jeu, un texte, un témoignage, un photolangage (une banque d'images), une mise en situation...

02

Éveil

Faire émerger les points de vue et les représentations.

« Quelles sont informations que je voudrais que les participants partagent avec le groupe ? En quoi serait-ce utile pour atteindre mon objectif général ? »

Des exemples concrets : un sondage, un tour de table pour partager ses idées, un brainstorming, un partage d'expérience sur le thème, une balade en duos pour échanger sur ses perceptions...

03

Apport

Fournir des contenus nouveaux et utiles.

« Quelles sont les connaissances que les animateurs doivent maîtriser pour pouvoir réaliser la phase de production ? Quelles ressources leur apporteraient-elles une plus-value ? »

Des exemples concrets : quiz, une course relais, un schéma à reproduire, une ligne du temps, un sketch, un débat mouvant, des questions-réponses en cascade...

Étape 4 : se servir d'outils pour construire chaque étape

Notre coup de cœur Techni'kit

Techni'Kit est un outil développé par **Résonance**, une plateforme d'Associations et d'Organisations de Jeunesse. Il s'agit d'un **répertoire de techniques brutes** à monter soi-même et à intégrer dans les modules de formation. Cet outil n'est donc pas un ensemble de modules « clé sur porte », mais bien un **recueil d'activités** que le formateur va pouvoir **s'approprier** et **adapter en fonction de sa réalité de terrain**.

Les démarches proposées dans cet outil sont dans la lignée des **pédagogies actives** qui visent à rendre le participant acteur de sa formation. On y retrouve, par exemple, des activités de constructions collectives, des méthodes d'analyse de problème, des moyens de s'approprier de la théorie, des outils de prise de décision...

Le petit + : télécharge l'appli **TechniApp**, elle est intuitive et pratique d'utilisation.



Kit conseil

Le Kit conseil, disponible sur notre plateforme de partage, est un **ensemble de techniques d'animation** pour mener tes conseils mais aussi tes temps de formation. Ces fiches sont **classées par objectif** : récolter des idées, stimuler les participants, renforcer le groupe, évaluer ensemble...



★ Pour devenir expert ★



La formation des animateurs scouts

Ce cahier, disponible en téléchargement sur le site, reprend la **philosophie globale de la formation** des animateurs. Il présente **des méthodes et des conseils** pour des formations de qualité.

3 règles d'or pour former

1. **Rester concret** : les animateurs ont une certaine expérience et arrivent avec leur bagage. Ils ont besoin de faire du lien entre ce qu'ils savent déjà et ce qu'ils sont en train d'apprendre. Ils veulent sentir qu'on part de situations réelles, basées sur leur animation.
2. **Utiliser des techniques et des dispositifs variés** : chaque apprenant est unique et tout le monde doit y trouver son compte. Inspire-toi des outils à ta disposition et laisse libre cours à ta créativité.
3. **Former à la scoute** : chez Les Scouts, l'apprentissage se fait par l'action et par le jeu. Sois fun !

Bonnes pratiques

- **Récolter les attentes des animateurs** en amont ou en début de conseil d'unité offre l'avantage d'adapter le dispositif selon les besoins des animateurs. En fin de module, assurez-vous que les attentes formulées ont été rencontrées au mieux.
- **Présenter les objectifs aux animateurs**, en début de module, leur permet de comprendre l'enjeu du moment et de se mettre en projet.
- **Évaluer les dispositifs de formation** en donnant ensemble un avis constructif sur la satisfaction des apprenants, les apprentissages ainsi que le transfert possible dans l'animation. L'intention de l'évaluation étant de faire évoluer sa pratique.



04

Production

Produire un résultat concret et réutilisable.

« Avec quelle réalisation les animateurs devraient-ils sortir de ce module ? En quoi est-ce que ce sera utile pour l'animation ? »

Des exemples concrets : des tables tournantes (une table, une consigne), un blason, un plan d'actions, un retour en staff pour adapter le contenu dans l'animation, des saynètes, une mise en projet...

05

Retour sur soi

Se repositionner dans la thématique et envisager la transposition.

« Comment garder une trace de ce module ? Quelle consigne donner aux animateurs pour qu'ils retiennent un élément, une action ou une attitude qui apporterait de la continuité à ce temps de formation ? »

Des exemples concrets : un post-it glissé dans le cahier Balises pour l'animation scoute, un souvenir, les cartes émotions, un portrait chinois...



Ces exemples nous ont été partagés par les participants de l'atelier **techniques de formation** lors de la JANU.

Merci à eux ! 😊