

Méthode d'atelier CLICNJOB

Ce document a pour objectif d'aider les conseillers à animer des ateliers avec les ressources pédagogiques CLICNJOB. Il livre une méthodologie sur le déroulement d'un atelier et l'utilisation des ressources pédagogiques dans le cadre d'un atelier interactif.



Méthodes pédagogiques :

- Apports théoriques appuyés d'applications concrètes
- Quiz en équipes
- Echange à partir de supports audio-visuels
- Mises en situation et échanges d'expériences



Supports CLICNJOB :

- Vidéos
- Quiz
- Fiches mémo

Tous les contenus sont disponibles sur la page [Les ressources pédagogiques](#) de CLICNJOB.



NB : il est conseillé de projeter les supports pédagogiques (quiz, vidéos) à l'aide d'un rétroprojecteur. L'atelier sera plus interactif si les jeunes répondent collectivement aux questions qui leur sont posées.

I- ACCUEILLIR LES JEUNES

- Faire un tour de table des prénoms et des attentes des jeunes
- Expliquer l'objectif de l'atelier : réfléchir ensemble aux objectifs de l'atelier
- Expliquer les règles : chacun s'écoute et on adopte une attitude d'écoute envers l'autre, même si on n'est pas d'accord avec ce qu'il dit

II- FORMER LES JEUNES

1. Vidéo d'introduction

La séance peut commencer par une vidéo qui introduit le thème de l'atelier. Dans CLICNJOB, plusieurs types de vidéos sont disponibles :

- Des témoignages de jeunes et de recruteurs, sur des thématiques liées à l'insertion professionnelle
- Une websérie pédagogique, pour diffuser des messages de manière ludique
- Des vidéos d'animation, sur des thématiques numériques (ex : la communication par mail, la sécurité sur Internet, etc.)

Toutes les vidéos se trouvent sur la page [Les ressources pédagogiques](#) de CLICNJOB.

Après la vidéo, le conseiller peut faire réagir les jeunes sur les messages qu'ils ont retenus. Le conseiller se sert de la vidéo pour introduire le thème. Il peut poser quelques questions complémentaires pour s'assurer que les messages de la vidéo ont bien été compris.



2. Quiz

Les quiz peuvent être effectués en collectif ou en autonomie. En collectif, le conseiller projette le quiz au mur et fait participer l'ensemble des jeunes. Il choisit le quiz correspondant à la thématique et lit toutes les questions à voix haute pour faire réagir les jeunes. Les questions posées dans les quiz sont une base pour approfondir les sujets avec les jeunes.

Tous les quiz se situent sur la page Les Ressources pédagogiques ou dans l'Espace jeunes.

Il est conseillé de ne pas dépasser 3 quiz pour garder l'attention des jeunes.



3. Mise en pratique

Qu'il s'agisse d'un atelier numérique, d'un atelier CV ou d'un atelier sur l'entretien, il est souvent possible de mettre en pratique les apports théoriques transmis. C'est l'occasion pour les jeunes d'appliquer directement ce qu'ils ont appris.

Durant la mise en pratique, chaque jeune est en autonomie sur un ordinateur ; le conseiller supervise les jeunes et répond aux questions

4. Vérification des connaissances

Après la mise en pratique, le conseiller peut prendre un *paper board* et récapituler les conseils à retenir. C'est l'occasion de faire participer les jeunes et de mettre par écrit ce qu'ils ont retenu.

Ex : dans un atelier sur le CV, on peut lister les choses à faire et à ne pas faire en deux colonnes.

Après cet exercice, le conseiller peut projeter de nouveau un quiz pour approfondir un des aspects de l'atelier ou pour s'assurer que les messages ont bien été intégrés.



5. Questions/réponses

Il est important de prévoir un temps de questions/réponses pour que les jeunes puissent poser leurs questions.

6. Distribuer la fiche mémo

A la fin de l'atelier, le conseiller distribue la fiche mémo correspondant à l'atelier suivi. Cette fiche mémo est une sorte de « récapitulatif » de ce que le jeune vient d'apprendre.

