



Formation « Gestion de groupe en animation TAP – Découvrir les démarches de développement des compétences psychosociales »

Partie 1 « Explorer les phénomènes de groupe » et Partie 2 « Faire face au groupe, quelle posture pour l'animateur ? » (Formation B)

Lundi 27 février de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h00

Horaires	Objectifs	Contenus/animation	Matériel
9h00-9h15 (10')	Introduction	Présentation de la formation, des formateurs.	Accueil café
9h15-9h45 (30')	Se connaître	Jeu de la pelote. Une pelote de fil est envoyée tour à tour aux participants qui doivent la retenir afin de former une toile. Au 1 ^{er} passage, chaque participant donne son prénom et son rôle dans les TAP Au 2 nd passage, chaque participant dit ce qu'il attend de cette formation → Noter les attentes sur paperboard.	Pelote de fil Paperboard + feutres
9h45-10h00 (15')	Poser le cadre de la formation	Brainstorming des éléments pour bien se sentir et s'exprimer librement Notion de garants collectifs	Paperboard + feutres
10h00-10h30 (30')	Expérimenter une activité permettant de mettre en avant l'intérêt du leadership	Jeu du triangle à l'aveugle. Répartir les participants en 2 groupes. Chaque groupe est debout en ligne avec la corde étendue par terre devant eux en double brin. Distribuer un foulard à chacun -1 personne Demander à chaque groupe de désigner un observateur qui n'aura pas les yeux bandés. <u>Consigne participants:</u> <i>Vous devez écouter attentivement la consigne en silence, une fois que celle-ci sera terminée vous devrez mettre vos bandeaux, toujours en silence. Le jeu commencera à notre signal.</i> <i>L'objectif de cet exercice de groupe est de former un triangle équilatéral, c'est un triangle avec trois côtés et trois angles égaux. Un des angles du triangle doit pointer vers le Nord.</i> <i>Tous les participants doivent maintenir tout le temps un contact avec la corde. Vous devez utiliser la corde simple et non double, vous ne devez pas défaire le nœud. Si quelqu'un lâche la corde il aura une pénalité d'une minute en dehors du groupe.</i> <i>L'observateur gère les pénalités.</i> <u>Consigne pour les observateurs :</u> <i>Vous devez observer le rôle des uns et des autres, et toutes les interactions et les stratégies mise en place pour résoudre le problème. Vous donnez et gérez également les pénalités d'une minute des participants qui lâchent la corde. Vous ne devez pas intervenir pour aider le groupe.</i> Les participants se bandent les yeux, puis placer la corde dans les mains des participants et donner le départ.	2 cordes de 30 mètres attachées au bout. Un foulard par participant Un chronomètre

		Si les groupes n'ont pas terminé, le jeu s'arrête au bout de 15 minutes.	
10h30-11h00 (30')	Prendre conscience des mécanismes de leadership et des phénomènes de groupe.	Débriefing de l'activité en grand groupe à partir des questions suivantes : <ul style="list-style-type: none"> - Quel est votre degré de frustration (sur une échelle de 0 à 10) ? - Comment vous êtes-vous sentis au cours de l'activité ? - Pouvez-vous identifier une personne qui a commencé à prendre du leadership sur le groupe et comment elle l'a fait ? - Quels comportements ont aidé, fait avancer le groupe vers la solution ? - Quels comportements ont tendu, bloqué, désorganisé le groupe ? - Qu'avez-vous appris de cet exercice ? - Que feriez-vous différemment une prochaine fois ? - A quelles autres situations de la vie cela vous fait-il penser ? + apport sur la différence entre leader et leadership + les différentes formes de leadership (cf. doc pièce-jointe pages 66 à 72)	Paperboard + feutres PPT ou fiche leadership
11h00-11h15	PAUSE		
11h15-11h20 (5')	Former des groupes homogènes	Demander aux participants de se classer par ordre alphabétique, créer trois groupes de 4 et un groupe de 3.	
11h20-11h50 (30')	Identifier les situations de gestion de groupe difficiles.	Quelles sont les situations de votre pratique qui peuvent vous mettre en difficulté dans la gestion du groupe ? (20') Mise en commun des situations (10')	Feuilles et stylos
11h50-12h30 (40')	Identifier les déterminants de ces situations difficiles	Pour chacune des situations identifiées précédemment, identifier quels en sont les déterminants. <i>Qu'est-ce qui peut expliquer ce comportement ? Cette situation ?</i> Débriefing et échanges en grand groupe + apports (25') Différencier les situations où ce sont les phénomènes de groupe ou bien des comportements individuels qui créent les difficultés. Poser les différents constats de difficultés : personnalités des enfants, autorité, etc.	Feuilles et stylos
12h20-12h30			
12h30-13h30	PAUSE DEJEUNE		
13h30-13h45 (15')	Jeu de créativité	Répartir les participants en 2 groupes qui doivent former des cercles. Chaque participant doit tour à tour s'adresser à son voisin de droit en mimant par des gestes le fait de lui donner un objet/animal lourd/léger/grand/petit de son choix en mimant le geste inverse à l'adjectif associé à l'objet. Par exemple : « je te donne un tout petit poisson » en écartant très largement les bras. Le participant suivant doit recevoir l'objet « Je reçois ce tout petit poisson » en mimant et offrir un autre objet à son voisin de droite sur le même principe, etc.	
13h45-14h20 (20')	Identifier le rôle et les missions de l'animateur TAP	Technique du métaplan. Chaque participant reçoit 3 post-its. Individuellement il doit répondre à la question « A quoi sert un animateur TAP ? » en notant une idée par post-it. Quand il le souhaite il vient coller ses post-it au tableau/mur en rapprochant ses post-its	Post-its couleurs + stylos Tableau (ou mur avec grande feuille blanche)

		de ceux qui sont déjà collés quand les idées se rapprochent. (15') Retour sur les post-its, apporter l'idée d'un rôle commun : l'éducation au sens large du terme (= développement de l'autonomie) puis catégorisation selon les 3 dimensions de l'éducation : <ul style="list-style-type: none"> - Accompagner vers l'expérimentation, la découverte (et protéger du danger) - Apporter des connaissances, savoirs, savoir-être et savoirs faire - Tenir le cadre, rappeler les règles, les lois... 	
14h20-14h25 (10')	Former des groupes aléatoires	Former 4 groupes avec la technique du « Pommes Bananes Fraises »	
14h25-15h00 (35')	Travail sur les représentations de l'animateur TAP	Chaque groupe doit dessiner une silhouette de l'animateur TAP en lui mettant : <ul style="list-style-type: none"> - dans la tête des connaissances et des compétences - dans le cœur des valeurs, une éthique - dans les mains des outils - dans les pieds ce qui freine ou facilite son travail 	4 grandes feuilles taille humaine + stylos + feutres couleurs
15h00-15h15	PAUSE		
15h15-15h45 (30')	Identifier les postures qui favorisent l'éducation	Technique de Delphes Consigne : Quelles sont selon-vous les 3 postures/ attitudes qui favorisent l'éducation ? Répondre en individuel Par binôme, choisir 3 postures à partir des propositions individuelles (possibilité de faire évoluer les idées initiales) Par 4 (ou 6), choisir 3 postures à partir des propositions en binôme (possibilité de faire évoluer les idées initiales) Reprise en grand groupe, se mettre d'accord sur 3 postures.	Feuilles + stylos
15h45-16h15 (30')	Identifier les postures qui favorisent l'éducation	Apporter les éléments théoriques issus des travaux de Rogers : Authenticité (congruence), Valorisation/Acceptation/Confiance (considération inconditionnelle), Compréhension empathique. Echanges en grand groupe (mise en perspective avec leurs pratiques personnelles).	Paperboard + feutres
16h45 – 17h00 (15')	Faire un bilan du J1	Tour de table	



Formation « Gestion de groupe en animation TAP – Découvrir les démarches de développement des compétences psychosociales »

Partie 3 « Découvrir les compétences psychosociales » et Partie 4 « Intégrer les compétences psychosociales dans vos activités » (Formation B)

Mardi 28 février de 9h00 à 12h30 et de 13h30 à 17h00

Horaires	Objectifs	Contenus/animation	Matériel
9h00-9h15 (15')	Ouverture de l'après-midi. Expérimenter une activité permettant d'exprimer l'humeur.	Tour de table silencieux des humeurs. Proposer aux participants de se mettre en cercle. Rappeler que nous humaines vont et viennent au cours de la semaine ou de la journée, en fonction des évènements, de notre fatigue, etc. Leur proposer de fermer les yeux et, en silence, de nous dire s'ils se sentent bien en levant les bras, s'ils se sentent neutres en laissant leur bras tomber le long du corps et s'ils ne se sentent pas très bien aujourd'hui en croisant les bras sur la poitrine. L'animateur observe le groupe et dit quelques mots synthétiques sur l'humeur du groupe puis propose que chacun remette ses bras le long du corps puis d'ouvrir les yeux.	
9h15-9h55 (40')	Expérimenter des activités permettant de développer des compétences interpersonnelles (ou sociales ou de communication)	<u>Jeux de communication</u> En binôme (Former un groupe de A et un groupe de B) Au préalable chacun prend quelques instants pour penser à un film qu'il a vu et qu'il va raconter à l'autre. Consigne 1 : A et B parlent en même temps Consigne 2 : A parle et B fait autre chose (ses lacets, regarder par la fenêtre, regarder son portable, etc.), puis à l'inverse B parle et A fait autre chose. Consigne 3 : B parle et A écoute, puis à l'inverse A parle et B écoute Débriefing sur l'activité : <ul style="list-style-type: none">- Est-ce que c'était facile/difficile ?- Qu'avez-vous ressentis ?- A votre avis à quoi sert cette activité ?- Quelles sont les compétences qu'elle permet de développer ?- A quoi servent ces compétences dans la vie de tous les jours ? <u>Autre jeu sur les distances personnelles :</u> Demander 2 volontaires dans le groupe, les positionner d'un bout à l'autre de la pièce. Leur demander d'engager une conversation et de se rapprocher petit à petit. Observer laquelle s'arrête en 1 ^{er} . Débriefing sur ce qui est observé par le groupe Seconde consigne, dire à l'oreille de celui qui ne s'est pas arrêté en premier de ne pas s'arrêter quand l'autre s'arrête et de continuer d'avancer vers lui. Demander aux 2 volontaires de se remettre aux extrémités de la pièce et de reprendre	

		<p>leur conversation en se rapprochant. Débriefing sur ce second passage forcé et sur la communication non verbale. Débriefing sur l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Est-ce que c'était facile/difficile ? - Qu'avez-vous ressentis ? - A votre avis à quoi sert cette activité ? - Quelles sont les compétences qu'elle permet de développer ? - A quoi servent ces compétences dans la vie de tous les jours ? 	
<p>9h55-10h35 (40')</p>	<p>Expérimenter des activités permettant de développer des compétences émotionnelles</p>	<p><u>Découverte des émotions de base</u> Répartir les participants en 4 groupes et leur faire piocher l'aveugle une des émotions de base (peur, joie, colère, tristesse), ils ont ensuite quelques minutes pour se concerter puis réaliser un tableau figé et muet de l'émotion piochée. Le reste du groupe doit deviner l'émotion mimée. Débriefing sur l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Est-ce que c'était facile/difficile ? - Qu'avez-vous ressentis ? - Qu'est-ce qui nous permet d'identifier / différencier les émotions ? - A votre avis à quoi sert cette activité ? - Quelles sont les compétences qu'elle permet de développer ? - A quoi servent ces compétences dans la vie de tous les jours ? <p><u>Blason sur la colère</u> Chaque groupe remplit le blason de la colère et doit imaginer une petite saynète à jouer qui représente la colère. Mise en commun des éléments du blason Débriefing sur le blason :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Est-ce que c'était facile/difficile ? - A votre avis à quoi sert cette activité ? - Quelles sont les compétences qu'elle permet de développer ? - A quoi servent ces compétences dans la vie de tous les jours ? <p>Chaque groupe joue sa saynète Débriefing sur les saynètes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Est-ce que c'était facile/difficile ? - Qu'avez-vous ressentis ? - A votre avis à quoi sert cette activité ? - Quelles sont les compétences qu'elle permet de développer ? - A quoi servent ces compétences dans la vie de tous les jours ? 	<p>Etiquettes cartonnées avec les émotions de bases. Blason de la colère</p>

10h35-10h50	PAUSE		
10h50-11h30 (40')	Expérimenter une activité permettant de développer des compétences cognitives	<p><u>Activité « La Maison des rêves »</u></p> <p>Mettre les participants par groupe de 3. (piocher des jetons/cartons de couleurs : autant de couleurs que de groupes).</p> <p>Consigne : « Vous allez devoir réaliser en dessin la maison de vos rêves. Pour cela, vous discuterez de ce qui est important pour chacun d'entre vous dans la maison de vos rêves. Cette maison doit plaire à chacun et vous devez tout imaginer »</p> <p>Récupérer et afficher les dessins de chaque groupe.</p> <p>Débriefing sur l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Est-ce que c'était facile/difficile ? - Comment se sont passées les prises de décisions, les choix dans le groupe ? - Qu'avez-vous ressentis ? - A votre avis à quoi sert cette activité ? - Quelles sont les compétences qu'elle permet de développer ? - A quoi servent ces compétences dans la vie de tous les jours ? <p>Quelques apports sur la résolution de problème et la gestion de conflit. (cf. PPT pour info)</p>	12 jetons couleur (3 jetons de 4 couleurs différentes) Feuilles banches A4 Feutres
11h30-12h15 (45')	Découvrir les compétences psychosociales	<p>Brainstorming</p> <p>Reprendre ensemble les compétences évoquées au cours de la journée.</p> <p>Quelles sont les autres compétences dont on peut avoir besoin dans la vie quotidienne ?</p> <p>Classification des compétences en 3 catégories</p> <p>Apports rapides sur les compétences psychosociales</p> <p>Echanges en grand groupe.</p>	Paperboard + feutres
12h15-12h30			
12h30-13h30	PAUSE DEJEUNE		
13h30-13h45 (15')	Ouverture de l'après-midi	<p>Activité météo des humeurs</p> <p>Chaque participant reçoit un petit écran et une règle à faire coulisser pour indiquer son humeur en image avec la météo.</p> <p>Ou 3 minutes de respiration</p>	Météo des humeurs (16 météos à préparer) ?
13h45-14h30 (45')	Identifier l'existant	<p>Créer des groupes de 3 ou 4</p> <p>Echanges sur une ou plusieurs animations que chacun fait et qui permet de développer les compétences psychosociales (15')</p> <p>Qu'est-ce qui dans votre activité TAP permet de développer 1 ou plusieurs compétences psychosociales (donner un exemple) et réfléchir à comment mettre en valeur ce travail. (15')</p> <p>Echanges en grand groupe. (15')</p>	
14h30-15h15 (45')	Identifier les compétences en lien avec les activités TAP	<p>En individuel : « Quelles seraient les compétences faciles à développer en lien avec votre activité ? Pourquoi développer ces compétences ? » (15')</p> <p>Regroupement en petits groupes en fonction des compétences. (10')</p>	

		Mise en commun des travaux individuels et travail en groupe sur « comment peut-on développer ces compétences » (20')	
15h15-15h30	PAUSE		
15h30-15h45 (15')	Présentation du point ressource	Présentation du point ressource, de quelques outils + point sur la place de l'outil dans l'animation.	Outils du Point Ressource + plaquettes
15h45 – 16h15 (30')	Utiliser des outils / ressources pour élaborer des animations	Poursuivre le travail autour de comment développer ces compétences en s'appuyant sur des outils (si nécessaire)	
16h15-16h45 (30')	Elaborer des animations s'intégrant dans vos pratiques et permettant de développer des compétences psychosociales.	Présentation des travaux des différents groupes + échanges en grand groupe	
16h45 – 17h00 (15')	Faire un bilan de la formation	<p>Fleur de l'évaluation (à dessiner sur un grand post-it) sur 6 pétales :</p> <ul style="list-style-type: none"> - J'ai envie d'expérimenter ce que j'ai appris - J'ai trouvé des ressources pour mon travail - J'ai apprécié le partage d'expériences - J'aurais besoin d'approfondir... - Je me sens capable d'utiliser ces contenus - Je reste en questionnement <p>Chaque participant vient coller des gommettes de couleurs dans les pétales qui lui correspondent le plus. + questionnaire d'évaluation en individuel + un mot sur la formation</p>	Fleur de l'évaluation + gommettes Questionnaire d'évaluation