

Interactions

— PAYS DE LA LOIRE —

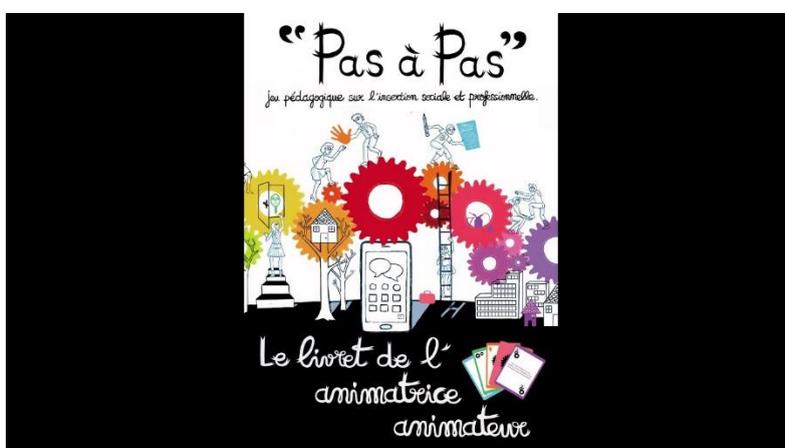
Ressources et expertises en promotion de la santé

L'avis du réseau d'expertise d'outils pédagogiques en éducation et promotion de la santé des Pays de la Loire

EXPERTISE du 14 octobre 2024

Pas à pas

Jeu pédagogique sur l'insertion sociale et professionnelle



Thématique : insertion sociale et professionnelle

Support : jeu

Public(s) : jeunes et adultes (16 à 30 ans)

Nombre de participants : en individuel = 3 à 10 joueurs ; en collectif = 2 ou 3 groupes

Année de création : 2022

Acquisition : achat

Prix : 80 €



Les informations du promoteur sur l'outil

Matériel

- 1 livret de l'animateur
- 9 cartes "Projets"
- 13 cartes "Freins" sur l'estime de soi
- 17 cartes "Freins" sur l'insertion sociale
- 16 cartes "Freins" sur la formation, les métiers, l'emploi
- 48 cartes "Leviers"
- 1 dé

Objectifs

- ✓ Questionner la notion de parcours d'insertion avec une approche transversale pour tous les jeunes de 16 à 30 ans
- ✓ Repérer et identifier les structures et les professionnels ressources pour trouver de l'aide ou de l'information
- ✓ Faciliter les échanges sur les notions d'obstacles et de freins lors d'un parcours d'insertion
- ✓ Identifier les compétences acquises dans le cadre de l'éducation non-formelle
- ✓ Faciliter la projection vers l'avenir en abordant l'insertion sociale et professionnelle de manière globale et positive
- ✓ Ouvrir le champ des possibles, se projeter de façon réaliste en montrant que quel que soit son projet, des obstacles peuvent être surmontés par les protagonistes eux-mêmes

Utilisation

Cf. conseils du promoteur

Durée de jeu

Minimum 1h40

Conseils

Cf. livret de l'animatrice/l'animateur

Editeur – Promoteur de l'outil

L'outil est vendu au prix de 80 €.

Il peut être commandé en ligne : <https://www.pro.infojeunes.bzh/produit/jeu-pas-a-pas-copie/>

Commentaires



Appréciation globale

Pas à Pas est un outil créé en 2015 par le CRIJ Bretagne. Ludique et coopératif, il permet aux jeunes et adultes d'échanger autour de projets d'insertion sociale et professionnelle, en favorisant la réflexion sur les freins et les leviers mobilisables pour réussir ces projets.

Le jeu propose 9 projets différents adaptés aux 16/30 ans, 48 cartes leviers et 46 cartes freins. Trois catégories de freins sont travaillées : « l'insertion sociale », « l'estime de soi », et « la formation, métiers, emploi ». Certaines idées proposées dans les cartes se retrouvent dans plusieurs catégories, aussi une distinction « freins personnels », « freins liés au contexte de vie » et « freins liés à la formation et l'emploi » nous semblerait plus compréhensible.

L'outil aborde l'accès à l'autonomie à travers diverses situations de vie, comme l'accès aux droits, au logement, à l'entrée dans la vie active, l'estime de soi, la santé au travail et l'épanouissement personnel. Durant l'activité, les joueurs ou équipes sont invités à choisir un projet fictif. Après avoir lancé le dé, le joueur pioche une carte frein. Le groupe doit alors sélectionner des cartes leviers afin de proposer une alternative : nous trouvons particulièrement intéressant l'aspect coopératif de cette recherche de solutions entre pairs. Nous aurions trouvé pertinent :

- L'ajout de cartes vierges « projet » et « leviers » afin que les membres du groupe puissent aussi être force de proposition.
- La proposition d'une méthodologie de conduite de projet professionnel pour les participants afin de renforcer leurs habiletés personnelles.

Le dé dispose d'une face ludique « défi », ce sont aussi bien :

- Des brise-glaces en lancement d'animation afin de favoriser une dynamique de groupe positive et valorisante (6 activités possibles),
- Des activités d'interconnaissance et de recueil des représentations des participants autour des 3 thématiques de l'outil.

Une feuille de route remplie par chaque participant tout au long de l'animation facilite l'appropriation : cela leur donne l'occasion de contextualiser leviers et ressources vis-à-vis de leur projet personnel.

Pas à pas propose un livret d'animation dans lequel sont présentés :

- Des éléments de posture (bienveillance, écoute et non-jugement, valorisation des participants),
- Des conseils d'animation (par exemple : la co-animation pour une meilleure observation de la communication verbale et non-verbale du groupe, la sélection des cartes en amont selon le profil des membres du groupe),
- Une cartographie des ressources est proposée pour la région Bretagne (lieu de création de l'outil) : il est donc nécessaire pour l'animateur, en amont de l'utilisation du jeu, de réaliser une cartographie locale des lieux ressources pour les participants.
- Nous soulignons la proposition d'une évaluation par les participants : évaluation de satisfaction de l'animation et de leur progression au sein de leur projet personnel.

Cet outil favorise le partage de savoirs expérientiels valorisant ainsi les ressources des membres du groupe. Une vigilance sera à apporter quant à la composition de celui-ci : hétérogénéité ou homogénéité des participants (âge, parcours de vie, de formation et professionnel, vulnérabilité sociale...) ?

En complément de la feuille de route, nous ajouterions une étape individuelle de suivi et d'accompagnement pour approfondir les croyances du jeune, son vécu, ses besoins, le sens de son projet professionnel et ses stratégies d'actions possibles afin d'aller jusqu'à la concrétisation de son projet professionnel. **Pas à pas** serait intégré comme étape d'un « parcours » d'accompagnement : il aurait ainsi toute sa place dans un projet de promotion de la santé !

Objectifs de l'outil

- ✓ Se projeter dans un projet professionnel qui a du sens
- ✓ Exprimer ses émotions et difficultés
- ✓ Identifier ses forces et faiblesses
- ✓ Savoir demander de l'aide
- ✓ Savoir rechercher de l'information
- ✓ Renforcer ses habiletés personnelles

Public cible

Jeunes et adultes (16 à 30 ans)

Lieux accueillant des jeunes et adultes en insertion : PIJ, Centre social, centres de formation, Missions Locales...

MFR (4^e et 3^e) avec propositions de nouvelles situations de départ - Lycées

Missions de Lutte contre le Décrochage Scolaire

France Travail

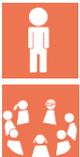
Utilisation conseillée

/

Temps d'appropriation de l'outil

Plus de 2 heures

L'expertise « Pas à pas » en un clin d'œil

<p>Niveau d'expertise attendu de l'animateur</p> 	<p>Compétences attendues pour l'animateur de l'outil :</p> <ul style="list-style-type: none"> * peut être novice dans la thématique * doit disposer de connaissances de base sur la thématique * doit disposer de connaissances solides sur la thématique * doit avoir de l'expérience en animation collective
<p>Implication des participants / Interactivité</p> 	<p>La mécanique de l'outil favorise :</p> <ul style="list-style-type: none"> * l'implication individuelle (feuille de route individuelle) * l'implication collective
<p>Inclusivité</p> 	<p>Prise en compte de la diversité via l'écriture, les personnages (couleur de peau, origine, genre, handicap...) :</p> <ul style="list-style-type: none"> * l'outil n'est pas inclusif * l'outil est en partie inclusif * l'outil est inclusif
<p>Utilisations répétées de l'outil possibles</p> 	<ul style="list-style-type: none"> * l'outil est pensé pour une utilisation ponctuelle ("one-shot") * l'outil est pensé pour une utilisation sur plusieurs séances
<p>Plaisir d'utilisation</p> 	<p>Lors de l'utilisation de l'outil</p> <ul style="list-style-type: none"> * l'outil et sa mécanique ne donnent pas envie de rejouer / l'utiliser à nouveau * l'outil et sa mécanique donnent envie de rejouer / l'utiliser à nouveau
<p>Temps de prise en main de l'outil / technicité</p> 	<p>Pour être mis en œuvre, l'outil nécessite :</p> <ul style="list-style-type: none"> * moins d'une heure de prise en main * entre 1h et 2h de prise en main * plus de 2h de prise en main



Notes aux lecteurs :

- Les expertises d'outils sont réalisées dans le cadre de InteractionS Pays de la Loire et coordonnées par l'IREPS Pays de la Loire.
Pour contacter la coordination du groupe d'experts : abonnaudet@irepspd.org
Pour plus d'informations : www.interactionspdl.fr
- Cet avis d'expertise est construit sur la base d'un guide issu d'un groupe de travail composé de l'IREPS Pays de la Loire (Instance Régionale d'Education et de promotion de la Santé) et d'Apes Ulg Liège (Action, recherche, évaluation en promotion de la santé et éducation pour la santé)
- L'activité d'expertise consiste en la production d'un point de vue élaboré et étayé par des professionnels investis dans le champ de la santé, sur un outil pédagogique. Cet avis d'expertise s'appuie sur une [méthodologie spécifique](#). Il ne saurait avoir de valeur de labellisation ou de caution.