

JEU DE DECOUVERTE DES PASSERELLES ET DES FORMATIONS QUALIFIANTES

Présenté par ASBL Mode d'Emploi - Luxembourg

1. Source

Jeu de quizz créé dans le but de faire connaître les opportunités de formations dans la Province du Luxembourg.

2. Description

Le jeu se présente sous forme de quizz de culture générale (connaissance de l'offre de formation existante dans la Province du Luxembourg, utilisation et connaissance de concepts, se questionner à bon escient avant de se lancer dans une formation). Par ailleurs, le jeu soutient les visites ultérieures (CEFO, écoles de Promotion sociale, Mire, etc.). Il permet aux stagiaires d'ouvrir des portes sur de nouvelles idées, d'ouvrir les yeux sur les moyens mais aussi sur l'investissement nécessaire, en ce y compris dans l'emploi.

3. Objectifs

Selon les termes du référentiel :

UF3 – Appréhender l'environnement social, économique culturel et politique

- > Augmenter son niveau de connaissance des institutions wallonnes et belges.
- > Connaître différents lieux ressources et cibler des informations qui y sont disponibles.
- > Développer son réseau.

UF4 – Développer un projet professionnel ou de formation

Séquence 1 : Comprendre le monde du travail et de la formation

- > Discerner les réalités du monde du travail et de la formation pour se positionner et affiner ses choix dans une perspective d'émancipation sociale et de développement personnel.
- > Connaître les offres de formation et d'emploi au plan local et sous-régional ainsi que les opérateurs de formation.
- > Pouvoir solliciter les services adéquats en termes d'aide à l'emploi et de formation.
- > Etre en capacité d'effectuer des démarches administratives ciblées emploi formation.

Séquence 2 : Construire et mettre en œuvre un projet professionnel et /ou de formation

- > Etre en mesure de construire et d'ajuster son plan d'action, d'anticiper et de prévoir des stratégies de rechange.
- > Analyser les paramètres et contraintes influant la mise en œuvre du projet.
- > Identifier des interlocuteurs ressources et utiliser le réseau.

Selon le centre :

- > Aborder de manière ludique des questions rébarbatives (aides à l'emploi, types de formations).
- > Ouvrir les possibles, casser la logique circulaire de l'échec et faire naître une nouvelle logique positive qui permet une projection.
- > Aller contre les croyances, permettre à la personne de se situer dans un paysage à découvrir, à explorer, se situer par rapport à un environnement et dans l'objectif de développer l'autonomie.

4. Public

Tout public.

5. Matériel

Le questionnaire en version Powerpoint et le matériel de projection.

6. Analyse du groupe de travail



Vous sentez-vous acteur du processus ?

- ✓ Les stagiaires répondent aux questions, cela crée de l'interaction.

Y avez-vous trouvé quelque chose qui vous permette de vous mobiliser ?

- ✓ L'outil est ludique.
- ✓ Le jeu produit une émulation.
- ✓ Il alterne différents supports.

Portez-vous un regard positif sur votre parcours professionnel, formatif, personnel ?



- ✓

Cet outil permet-il de vous considérer, vous valoriser, vous entendre à partir de là où vous vous trouvez ?

- ✓



Cet outil vous permet-il de porter un regard analytique sur votre parcours ?

- ✓



Cet outil favorise-t-il le respect ? Est-il rassurant, sécurisant ?

- ✓ Il est créé pour les stagiaires.



Cet outil ouvre-t-il le champ des possibles, des perspectives positives pour le futur ?

- ✓ La démarche est constructive, elle génère une attitude autour de « Comment je fais quand je ne sais pas ou je crois que je ne sais pas ? Où trouver l'information ? ».



Cet outil est-il conçu pour un public spécifique ?

- ✓ Il convient au public CISP.



Cet outil s'appuie-t-il sur le groupe en tant que collectif et facilitateur ?

- ✓ Le recours au groupe permet de créer un climat d'émulation positif et d'aborder collectivement la question du « Comment faire ? ».