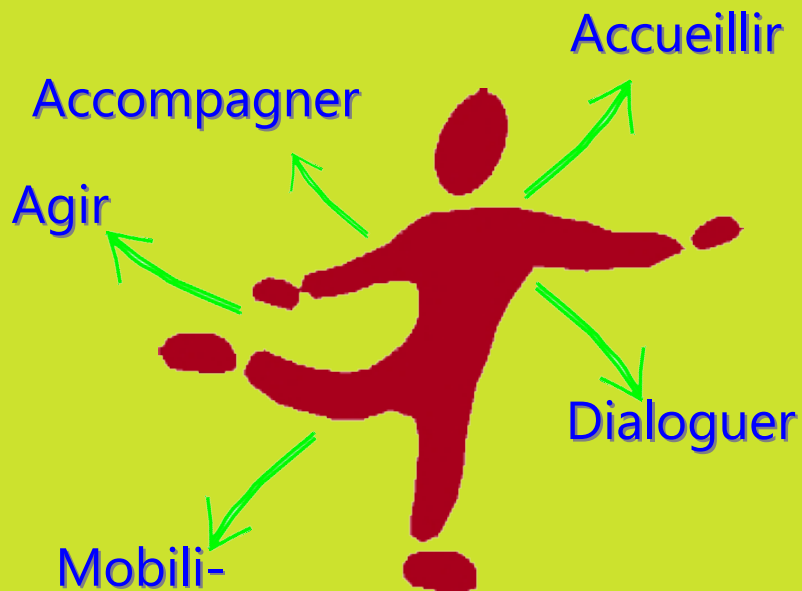




A.C.S.R.V.



Mobiliser

Catalogue

# FORMATION

2014



IPNS avril 2014

## Association des Centres Sociaux et socioculturels de la Région de Valenciennes

Organisme de formation professionnelle continue enregistré sous le numéro 31 59 06962 59.

Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'Etat.

34 avenue de Condé - 59 300 VALENCIENNES

Tél. : 03 27 28 91 98 Fax : 03 27 29 72 18

Courriel : benjamin.lemoine@acsr.org

*Association d'éducation populaire regroupant 13 centres sociaux et maisons de quartier ainsi qu'un ludothèque, nous sommes implantés sur tout le territoire Valenciennois depuis bientôt 50 ans...*

*Notre cœur de métier est l'accueil et le développement social et culturel des personnes et des territoires. Avec et grâce à la participation des habitants, accompagnés par différents professionnels aux compétences reconnues, savoir-faire et savoir être de chacun sont valorisés dans l'objectif d'un développement durable.*

*Aujourd'hui, nous décidons de transmettre davantage toutes ces capacités en devenant organisme de formation, ouvert au plus grand nombre.*

*Formation pour créer des liens et les faire vivre auprès des différents acteurs socioculturels du valenciennois.*

*Formation pour renforcer et développer les valeurs qui sont les nôtres : dignité humaine, démocratie, participation pour l'insertion de chacun.*

*Formation pour valoriser les savoir-faire à l'œuvre dans notre association.*

*Dans l'attente du plaisir de vous accueillir et de travailler avec vous sur un projet partagé !*

**Cécile Rogez**  
Présidente de l'ACSRV

**Benjamin Lemoine**  
Directeur de l'ACSRV

## ● INFORMATIONS PRATIQUES ⑥

### MODALITES d'INSCRIPTION :

Notre association dispose d'un numéro d'organisme de formation professionnelle : **31 59 06962 59**, ce qui vous permet d'inscrire nos formations dans le cadre du plan de formation de votre entreprise.

Les fiches de formation de ce catalogue sont présentées à titre indicatif : d'autres formations sur mesure peuvent aussi être mise en place.

Pour tout renseignement complémentaire sur l'une des formations contenues dans ce catalogue, merci de contacter notre secrétariat en la personne de **Mme Chantal DESCAMPS**.

#### Contact :

ACSRV - 34 avenue de Condé

59300 VALENCIENNES.

Tél. : 03 27 28 91 98

Courriel : [chantal.descamps@acsrv.org](mailto:chantal.descamps@acsrv.org)

Merci de noter que les frais incluent 3 € d'adhésion à notre association.

### Descriptif

Accompagner une association, une institution à l'élaboration méthodologique d'un projet « centre social ».

### Public

Responsables politiques et techniques de projet « centre social »

### Objectifs

- Accompagner l'évaluation du Projet.
- Accompagner l'élaboration d'un diagnostic partagé de territoire.
- Accompagner l'élaboration du diagnostic interne.
- Accompagner l'écriture du Projet politique.
- Accompagner l'écriture de la déclinaison opérationnelle des objectifs généraux du projet.

### Conditions

En fonction de l'état de réflexion du commanditaire.

75 € / heure

### Contenu

- Apport d'outils méthodologiques.
- Accompagnement collectif des bénévoles et salariés-responsables du projet centre social.
- Mise en place d'une dynamique partenariale autour de l'élaboration de ce projet.

## **1** Autour du jeu page 4

Que ce soit en accueil, en animation ou en formation d'adultes, les possibilités du jeu sont multiples en terme d'outil de médiation, de développement personnel et de dynamique de groupe.

## **2** Expression page 9

Des outils d'expression simples, peu onéreux, écologiques, pour donner à chacun, quelque soit son âge, des outils d'expression valorisants.

## **3** Les publics page 12

Mieux connaître les publics pour mieux les accompagner, d'une manière participative et respectueuse, afin de développer confiance et estime de soi, et partant, bien-être et compétences (parentalité, insertion sociale...)

## **4** Multimédia page 16

S'initier à l'informatique, développer ses compétences dans l'utilisation de logiciels, la réalisation et le montage vidéo, l'administration d'un site web...

## **5** Accompagn<sup>t</sup> de projet page 20

Ingénierie accompagnant le développement d'une structure de type centre social ou maison de quartier, la mise en place d'une ludothèque.

## **6** Infos pratiques page 23

# 1 ENJEUX DU JEU

Autour du jeu

## Descriptif

Envisager la place du jeu et son importance, tout autant dans l'environnement éducatif et culturel actuel que dans le développement humain.

## Public

Parents  
Bénévoles  
Animateurs  
Educateurs  
Associations  
Enseignants

## Objectifs

- Donner aux personnes les moyens de situer le jeu dans les mondes de l'éducation et de la culture.
- Donner des outils de questionnement, d'analyse et de relecture de nos pratiques autour du jeu.

## Conditions

8 à 25 personnes  
  
2 à 6 modules  
de 2 heures  
  
75 € / heure

## Contenu

Différents modules seront abordés :

- Représentation et définition du jeu,
- Histoire du jeu, des ludothèques,
- Classification d'une collection de jeux,
- Animation, transmission d'un jeu,
- Adaptation d'un jeu,
- Jeux de coopération, jeux du monde, jeux libres... quelles spécificités ?

Mise en situation de jouer. Partage et analyse.

# ACCOMPAGNER L'ELABORATION D'UN CENTRE SOCIAL 5

Accompagnement de projet

## Descriptif

Accompagner la réflexion d'une association, collectivité locale, institution sur la nécessité de création d'un projet « centre social »

## Objectifs

- Donner des outils de réflexion et des méthodologies pour développer un projet de création de centre social.
- Doter les chargés de mission d'une culture du développement social local.

## Public

Chargés de missions  
  
Municipalités  
Association

## Contenu

- Élaboration d'une réflexion commune sur la pertinence de création d'un projet centre social
- Élaboration d'un diagnostic concerté permettant de définir les enjeux du territoire

## Conditions

En fonction  
de l'état  
de réflexion du  
commanditaire.

75 € / heure

## **5** MONTER SA LUDOTHÈQUE

Accompagnement de projet

### **Descriptif**

Accompagnement pour la mise en place d'un projet de création ou de développement de ludothèque.

### **Public**

Chargés de missions

Municipalités  
Association

### **Objectifs**

- Donner des outils de réflexion et des méthodologies pour développer un projet de création d'une ludothèque.
- Doter les acteurs du projet d'une culture du jeu.

### **Conditions**

En fonction de l'état de réflexion du commanditaire.

75 € / heure

### **Contenu**

- Histoire des ludothèques
- Culture du jeu
- Enjeux du jeu
- Réseaux du jeu
- Financements

## PAR LE JEU, ANIMER **1**

Autour du jeu

### **Descriptif**

Donner aux équipes d'animateurs des outils les rendant plus à même d'animer des jeux et d'innover en matière d'ateliers ou de projets autour du jeu.

### **Objectifs**

- Donner aux animateurs des outils pour qu'ils se sentent à l'aise en animation jeu.
- Qualifier les pratiques des acteurs éducatifs.

### **Public**

Parents  
Bénévoles  
Animateurs  
Educateurs  
Associations  
Enseignants

### **Contenu**

- Mise en situation concrète de jouer. Retour critique et évaluation.
- L'art de la transmission d'un jeu.
- Mise en application immédiate.
- Adaptation d'un jeu (taille du groupe, âge des joueurs...)

### **Conditions**

8 à 15 personnes

2 à 4 modules de 2 heures

75 € / heure

# 1 FABRIQUER UN JEU

Autour du jeu

## Descriptif

Mise à disposition d'outils méthodologiques pour s'investir dans la création de jeux et dans la mise en place d'un atelier fabrication de jeux.

## Public

Parents  
Bénévoles  
Animateurs  
Educateurs  
Associations  
Enseignants

## Objectifs

- Doter les animateurs d'outils méthodologiques pour sensibiliser leur public aux possibilités de la création.
- Valoriser les équipes et les publics par une démarche créative stimulante.

## Conditions

8 à 15 personnes  
3 à 6 modules  
de 2 heures  
75 € / heure

## Contenu

Trois étapes dans ce type d'ateliers :

- Découverte d'un corpus de jeux.
- Analyse critique de ces supports ludiques ; recherche de la trame et des mécanismes ludiques.
- Création d'un jeu original.  
Réalisation pratique.  
Tests.

4

Multimédia

## Descriptif

## Objectifs

•

## Public

## Contenu

•

## Conditions

## 4 GESTION ET MAINTENANCE

Multimédia

### Descriptif

Savoir reconnaître les différents composants de son ordinateur et ses périphériques.

### Public

Association  
Personnes en  
insertion  
Travailleurs  
sociaux

### Objectifs

Savoir diagnostiquer les pannes simples et dépanner son ordinateur.

### Conditions

2 à 4 personnes  
Modules de 3 h  
75 € / heure

### Contenu

- Approche physique, mécanique et électrique de l'environnement PC.
- Installation, paramétrage des différents matériels, logiciels (disque dur, barrette mémoire, lecteur CD) et périphériques.
- Possibilités d'intervention sur du matériel personnel.

## THÈMES EN JEUX 1

Autour du jeu

### Descriptif

Découverte d'une catégorie spécifique de jeux.

### Objectifs

- Faire découvrir / redécouvrir une catégorie de jeux dans une optique d'analyse critique.
- Donner à voir les possibilités d'utilisation de ces jeux en accueil de public.

### Public

Parents  
Bénévoles  
Animateurs  
Educateurs  
Associations  
Enseignants

### Contenu

Mise en situation de jouer avec différents jeux :

- Jeux de groupe,
- Jeux de coopération,
- Jeux du monde,
- Petits jeux de trois fois rien,
- Jeux pour le public adolescent,
- Jeux pour le public des personnes âgées,
- Jeux pour le public des personnes handicapées...

Prise de recul. Analyse. Adaptation.

### Conditions

8 à 15 personnes  
2 à 6 modules  
de 2 heures  
75 € / heure

# 1 LE JEU ÉVÉNEMENT

Autour du jeu

## Descriptif

Mise en place d'un temps fort autour du jeu : veillée jeu, parcours ludique, grande fête ou semaine du jeu.

## Public

Parents  
Bénévoles  
Animateurs  
Educateurs  
Associations  
Enseignants

## Objectifs

- Mettre en place une dynamique ludique au sein d'une structure, d'un quartier.
- Faire converger des énergies multiples et complémentaires (professionnels, bénévoles, partenaires...) autour d'un cadre ludique.
- Créer du lien social positif basé sur le plaisir de chacun.

## Conditions

8 à 25 personnes

2 à 4 modules  
de 2 heures

75 € / heure

## Contenu

Variable selon l'événement souhaité :

- Mise en place d'une exposition interactive et ludique.
- Décoration des différents espaces de la structure sur le thème du jeu.
- Organisation d'espaces d'animation par thèmes de jeu.
- Animation d'un débat, forum ou temps de formation sur le thème du jeu.
- Mise en place d'un protocole d'accueil pour les visiteurs (écoles, partenaires...)

# SE PERFECTIONNER EN INFORMATIQUE 4

Multimédia

## Descriptif

Développer des compétences en informatique.

## Objectifs

- Devenir autonome dans l'utilisation de logiciels de base.
- Savoir résoudre des problèmes informatiques complexes.

## Contenu

- Réalisation de graphique et formules de calculs, fusion de fichiers et création de liens, création de diaporama.
- Utilisation d'Internet (recherche de documents, prévention contre le piratage et les dangers du téléchargement)
- Création d'un blog et utilisation efficace de la messagerie.

## Public

Association  
Personnes en  
insertion  
Travailleurs  
sociaux

## Conditions

2 à 4 personnes

Modules de 3 h

75 € / heure



## 4 INITIATION À L'INFORMATIQUE

Multimédia

### Descriptif

Les connaissances de bases quant à l'utilisation de l'outil informatique.

### Public

Association  
Personnes en  
insertion  
Travailleurs  
sociaux

### Objectifs

- Utilisation de l'ordinateur et du poste de travail.
- Initiation à la bureautique (Word, Excel, Power Point...)
- Réalisation de CV et courriers.
- Gestion de fichiers.
- Découverte de l'Internet.

### Conditions

2 à 4 personnes  
Modules de 3 h  
75 € / heure

### Contenu

- Mise en pratique de situations concrètes.
- Apprentissage des principes de base du Système d'Exploitation.
- Création, modification, suppression de fichiers ou de dossiers.

## JE(U) NOUS VALORISE 1

Expression

### Descriptif

Découverte et mise en pratique d'une technique d'expression ludique : marionnettes, ombres chinoises, kamishibai

### Objectifs

- Sensibiliser de manière ludique au montage d'un spectacle.
- Valoriser l'expression des publics.

### Public

Adultes  
Parents  
Bénévoles  
Seniors  
Personnes  
handicapées.

### Contenu

- Ecriture d'un story-board : recherche d'une trame narrative.
- Choix d'une technique d'expression : théâtre d'ombres, marionnettes, kamishibai...
- Réalisation du spectacle : montage de la marionnette, choix des illustrations sonores, confection des décors, fabrication du castelet, répétitions, représentation.

### Conditions

8 à 15 personnes  
4 à 8 modules  
de 2 heures  
75 € / heure

## ② JE CONTE POUR TOI

Expression

### Descriptif

Développer sa maîtrise de la narration et de l'utilisation du conte, du récit et de l'histoire en accueil.

### Public

Parents  
Bénévoles  
Animateurs  
Educateurs  
Associations  
Enseignants

### Objectifs

- Développer sa capacité à prendre la parole devant un groupe.
- Apprendre les méthodes de base pour conter.
- Stimuler sa créativité.

### Conditions

8 à 15 personnes

3 à 8 modules  
de 2 heures

75 € / heure

### Contenu

Apports théoriques sur le conte, le mythe, la légende et autres genres littéraires issus de l'oralité.

Travail de techniques de diction et d'utilisation de sa voix.

Constitution d'un répertoire.  
Notion de sources littéraires.

Mise en place concrète de temps de contes.  
Analyse et prise de recul.

## LES PUBLICS DU JEU ③

Les publics

### Descriptif

Quels sont les publics de ma structure, de ma ludothèque, de mon centre social, de mon groupement scolaire... ?  
Quelle place pour les projets jeu au sein de mon établissement ?

### Objectifs

- Découvrir le jeu comme possibilité de développer du lien entre les individus.
- Développer un projet autour du jeu concernant un public à qui une telle offre n'est pas faite.

### Contenu

Découvrir la diversité du jeu et de ses possibilités en tant qu'outil transversal.

Confronter cet outil aux habitudes d'action de la structure.

Développer un projet nouveau.

### Public

Parents  
Bénévoles  
Animateurs  
Educateurs  
Associations  
Enseignants

### Conditions

8 à 12 personnes

2 modules  
de 2 heures

75 € / heure

## ③ GROUPES DE PARENTS

Les publics

### Descriptif

Proposer aux parents des thèmes autour de la parentalité tels que l'autorité, la jalousie entre frères et sœurs, les repères...

### Public

Parents  
Bénévoles

### Objectifs

Permettre aux parents :

- de s'exprimer et d'échanger entre eux.
- de partager leurs expériences en tant que parents
- de se sentir écouté(e)s.
- de valoriser leurs compétences.

### Conditions

8 à 10 personnes

Séance  
de 2 heures

75 € / heure

### Contenu

Apport théorique.

Mise en situation concrète.

Photolangage.

Analyse de pratiques.

## ORIGAMI ET C<sup>IE</sup>

Expression

②

### Descriptif

Comment le papier devient matière essentielle et précieuse pour des ateliers d'expression plastique.

### Objectifs

- Découvrir les possibilités de création offert par un matériau simple et gratuit.
- Développer son habileté manuelle.
- Créer de beaux objets (cartes, décoration).

### Public

Parents  
Bénévoles  
Animateurs  
Educateurs  
Associations  
Enseignants

### Contenu

Différentes possibilités sont offertes :

**Atelier ORIGAMI** : l'art du pliage de papier.

**Atelier KIRIGAMI** : l'art du découpage du papier (cartes en 3 dimensions)

### Conditions

8 à 20 personnes

2 à 6 modules  
de 2 heures

75 € / heure

## ③ PARENTS EN JEU

Les publics

### Descriptif

Comment l'investissement dans une relation ludique à l'enfant peut-il être complémentaire du rôle éducatif des parents ?

### Public

Parents  
Bénévoles  
Animateurs  
Educateurs  
Associations  
Enseignants

### Objectifs

- Mesurer la « proximité ludique » que l'on a avec ses enfants.
- (Re)-découvrir le plaisir de jouer de l'adulte.
- Développer par le jeu du lien au quotidien.

### Conditions

8 à 25 personnes

2 modules  
de 2 heures

75 € / heure

### Contenu

- Training ludique : utilisation de supports jeux afin de lever les inhibitions et créer une dynamique de groupe.
- Travail sur nos représentations, nos souvenirs, nos attentes vis-à-vis du jeu.
- Découverte de jeux à forte dimension familiale. Expression de ressentis.
- Conseil pour l'organisation de temps de jeux familiaux.

## INDIVIDU EN JEU ③

Les publics

### Descriptif

Comment l'animateur, chargé d'accueillir un groupe, parvient aussi à intégrer les spécificités de l'individu ?

### Objectifs

- Savoir doser la prise en compte des entités individus/groupe afin d'intégrer leurs spécificités.
- Prendre du recul sur notre propre attitude d'animateur.

### Contenu

Training ludique : séances d'échauffement et de mise en relation / situation.

Jeux de créativité, de techniques verbales et corporelles.

Mise en place de saynètes, jeux de rôles.

Analyses et prise de recul par chacun et par le groupe.

Les comportements types dans un groupe.

### Public

Parents  
Bénévoles  
Animateurs  
Educateurs  
Associations  
Enseignants

### Conditions

8 à 25 personnes

2 modules  
de 2 heures

75 € / heure