

FORMATION DE COMPAGNONS

PLAN SOMMAIRE

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

À la fin de la formation, les participants seront en mesure de :

1. Déterminer les compétences maîtrisées au départ par un apprenti et ses besoins d'apprentissage.
2. Planifier et organiser la mise en œuvre d'un plan d'apprentissage.
3. Transmettre à un apprenti leurs connaissances pratiques et leurs savoir-faire.
4. Soutenir l'apprenti dans sa pratique et suivre sa progression.
5. Évaluer la maîtrise des compétences d'un apprenti dans l'exercice de son métier.
6. Interagir en milieu de travail.

MODULES DE FORMATION

Le tableau qui suit indique comment s'articulent les différents modules de formation. À noter que le jour 1 porte plus particulièrement sur les activités de compagnonnage proprement dites, et le jour 2, sur le compagnonnage dans son ensemble. Ce déroulement constitue la séquence optimale lorsque la formation est donnée en deux jours.

Par ailleurs, l'approche modulaire proposée rend possible tous les réaménagements, qui devront cependant inclure les lancements, les conclusions, les pauses et les dîners requis. Les liens entre les modules retenus devront aussi être revus.

Jour 1	Jour 2
1. TENIR COMPTE DU VOLET HUMAIN DU COMPAGNONNAGE 65 min	3. PLANIFIER L'APPRENTISSAGE DE L'APPRENTI 90 min
2. EFFECTUER UNE ACTIVITÉ DE COMPAGNONNAGE ET TRANSMETTRE SES CONNAISSANCES PRATIQUES ET SES SAVOIR-FAIRE 255 min	4. DONNER DES RÉTROACTIONS LORS DE L'ÉVALUATION DU COMPAGNONNAGE ET DES APPRENTISSAGES 145 min
	5. ÉTABLIR UNE ENTENTE DE COMPAGNONNAGE 60 min
	6. PRÉVENIR ET TRAITER LES SITUATIONS DE COMPAGNONNAGE DIFFICILES 45 min

Les durées indiquées ici ne tiennent pas compte des lancements, des conclusions, des pauses ni des dîners. Ces moments sont en grisé dans le déroulement détaillé qui suit.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

À la fin des modules, les participants auront atteint les objectifs suivants.

1. TENIR COMPTE DU VOLET HUMAIN DU COMPAGNONNAGE

- Définir le compagnonnage en milieu de travail.
- Être conscient des avantages de structurer le compagnonnage.
- Appliquer les trois dimensions du compagnonnage : processus, climat et contenu.
- Préciser comment le compagnonnage tiendra compte de la façon d'apprendre des adultes.

2. EFFECTUER UNE ACTIVITÉ DE COMPAGNONNAGE ET TRANSMETTRE SES CONNAISSANCES PRATIQUES ET SES SAVOIR-FAIRE

- Décrire les étapes clés d'une activité de compagnonnage.
- Décrire des techniques de communication utiles.
- Utiliser les trucs du métier pour développer l'autonomie de l'apprenti, faciliter l'apprentissage et donner une rétroaction.
- Préparer et effectuer une activité de compagnonnage.
- Déterminer les besoins d'apprentissage de l'apprenti.
- Situer le niveau d'autonomie de l'apprenti.
- Adopter le mode de compagnonnage approprié.
- Expliquer clairement une tâche.
- Faire une démonstration.
- Écouter de façon active.
- Poser des questions efficaces.
- Évaluer les apprentissages et l'activité de compagnonnage.
- Donner une rétroaction.

3. PLANIFIER L'APPRENTISSAGE DE L'APPRENTI

- Mettre en pratique les étapes clés d'un compagnonnage structuré.
- Préciser les caractéristiques d'un plan d'apprentissage.
- Établir un plan d'apprentissage réaliste.

4. DONNER DES RÉTROACTIONS LORS DE L'ÉVALUATION DU COMPAGNONNAGE ET DES APPRENTISSAGES

- Indiquer à quoi sert la rétroaction.
- Utiliser les trois types de rétroaction : renforcement, rétroaction constructive et bilan.
- Suivre les étapes clés d'une rétroaction.
- Se sensibiliser aux conditions de succès d'une rétroaction.
- Préparer et donner des rétroactions justes et motivantes.

5. ÉTABLIR UNE ENTENTE DE COMPAGNONNAGE

- Préciser les caractéristiques d'une entente de compagnonnage.
- Établir une entente de compagnonnage.

6. PRÉVENIR ET TRAITER LES SITUATIONS DE COMPAGNONNAGE DIFFICILES

- Explorer des façons de prévenir et de traiter les situations de compagnonnage difficiles.
-

DÉROULEMENT

JOUR 1

EXPOSÉ-DISCUSSION : Lancement de la session	40 min	8:30-9:10
---	--------	-----------

1. Tenir compte du volet humain du compagnonnage

EXPÉRIMENTATION : Le jeu de l'aveugle	50 min	9:10-10:00
DÉCOUVERTE : Comment l'adulte s'engage et apprend	15 min	10:00-10:15

PAUSE	15 min	10:15-10:30
-------	--------	-------------

2. Effectuer une activité de compagnonnage et transmettre ses connaissances pratiques et ses savoir-faire

PUZZLE : Les étapes clés d'une activité de compagnonnage	30 min	10:30-11:00
DÉMONSTRATION : Effectuer une activité de compagnonnage	40 min	11:00-11:40
DÉCOUVERTE : Les trois types de questions	20 min	11:40-12:00

DÎNER	60 min	12:00-13:00
-------	--------	-------------

DÉCOUVERTE : Les principes de base	30 min	13:00-13:30
ÉTUDE DE CAS : Préparer une activité de compagnonnage	45 min	13:30-14:15

PAUSE	15 min	14:15-14:30
-------	--------	-------------

JEU DE RÔLES : Effectuer une activité de compagnonnage – 1 ^{re} ronde (en équipe de deux)	45 min	14:30-15:15
JEU DE RÔLES : Effectuer une activité de compagnonnage – 2 ^e ronde (en équipe de deux)	45 min	15:15-16:00

EXPOSÉ-DISCUSSION : Conclusion de la journée	20 min	16:00-16:20
--	--------	-------------

JOUR 2

EXPOSÉ-DISCUSSION : Lancement de la journée	20 min	8:30-8:50
---	--------	-----------

3. Planifier l'apprentissage

DÉCOUVERTE : Les étapes clés d'un compagnonnage structuré	30 min	8:50-9:20
REMUE-MÉNINGES : Le plan d'apprentissage	15 min	9:20-9:35
EXPÉRIMENTATION : Le plan d'apprentissage	45 min	9:35-10:20

PAUSE	15 min	10:20-10:35
-------	--------	-------------

4. Donner des rétroactions lors de l'évaluation du compagnonnage et des apprentissages

EXPOSÉ-DISCUSSION : La rétroaction : trois types et trois processus	20 min	10:35-10:55
DÉMONSTRATION : Le renforcement	20 min	10:55-11:15
ÉTUDE DE CAS : Se préparer à donner une rétroaction	30 min	11:15-11:45
DÉCOUVERTE : Les conditions de succès	15 min	11:45-12:00

DÎNER	60 min	12:00-13:00
-------	--------	-------------

JEU DE RÔLES : Donner une rétroaction – 1 ^{re} ronde : La rétroaction constructive(en équipe de deux)	30 min	13:00-13:30
JEU DE RÔLES : Donner une rétroaction – 2 ^e ronde – Le bilan (en équipe de deux)	30 min	13:30-14:00

PAUSE	15 min	14:00-14:15
-------	--------	-------------

5. Établir une entente de compagnonnage

REMUE-MÉNINGES : L'entente de compagnonnage	15 min	14:15-14:30
JEU DE RÔLES : Établir une entente de compagnonnage	45 min	14:30-15:15

6. Prévenir et traiter les situations de compagnonnage difficiles

REMUE-CRAYONS : Prévenir ou traiter les situations de compagnonnage difficiles	45 min	15:15-16:00
--	--------	-------------

EXPOSÉ-DISCUSSION : Conclusion de la session	30 min	16:00-16:30
--	--------	-------------