



Programmes de formation

Parce qu'ici, rien n'est joué d'avance !



07 88 77 76 06



www.amasco.fr

L'organisme qui accompagne vos carrières éducatives



NOTRE VISION

Nous aspirons à un monde où chaque enfant prend plaisir à apprendre et s'épanouit pleinement, quels que soient son milieu social ou ses besoins.



NOTRE AMBITION

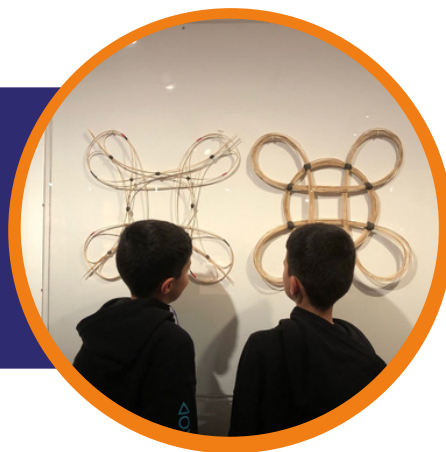
Devenir l'association de référence en animation pédagogique, dédiée aux enfants défavorisés durant les vacances scolaires.

Et si animer devenait un levier pour apprendre autrement ?

Chez Ateliers Amasco, nous croyons que chaque animation est une opportunité de faire grandir les enfants... et les adultes qui les accompagnent.

En tant qu'organisme de formation, nous transmettons une **approche active, inclusive et apprenante de l'animation**, issue de notre **expérience de terrain auprès des enfants de 6 à 11 ans**, notamment en milieu populaire.

Apprendre à animer... pour mieux animer l'apprentissage, voilà notre moteur.



Nos formations s'adressent à toutes celles et ceux qui souhaitent enrichir leurs pratiques d'animation, mieux comprendre les enjeux éducatifs et développer une posture bienveillante, réflexive et collaborative.

À travers des outils concrets, des mises en situation et des apports théoriques accessibles, nous construisons avec nos apprenant-es des espaces de formation dynamiques, où le plaisir d'apprendre est central – pour mieux le transmettre ensuite aux enfants.

NOTRE PEDAGOGIE

NOS PRINCIPAUX FONDEMENTS

Un levier contre les inégalités sociales

Les Ateliers Amasco interviennent pour réduire les écarts éducatifs en créant des opportunités accessibles à tous, favorisant la mixité sociale et les apprentissages entre pairs.

Les bénéfices des pédagogies actives et positives

Inspirées par des figures comme Maria Montessori ou Célestin Freinet, ces pédagogies renforcent l'autonomie, la motivation et l'expérimentation, avec des outils comme les bilans pédagogiques.

Le jeu comme vecteur d'apprentissage

Les recherches en neurosciences (Richard, Clerc-Georgy & Gentaz, 2019) montrent que le jeu stimule des fonctions essentielles comme la mémoire et la résolution de problèmes.

Le bien-être comme prérequis à l'apprentissage

Offrir un environnement bienveillant et inclusif est au cœur de notre démarche, favorisant le développement cognitif et émotionnel.

PENDANT NOS FORMATIONS

Pédagogie active et positive

Mise en situation

Apports conceptuels et méthodologiques

Travaux pratiques collectifs

Echanges entre pairs

En option

retour d'expérience de 2h - 1 mois après la formation

DES FORMATIONS ADAPTEES A CHACUN

START

Je découvre l'univers Amasco et j'apprends à animer avec bienveillance et énergie !



Je prends confiance, j'affine ma posture et je deviens moteur dans l'atelier



Je transmets, j'innove et j'accompagne les autres pour faire grandir



Débuter dans l'animation apprenante

Animer, ce n'est pas seulement transmettre : c'est faire émerger, impliquer et apprendre ensemble.



PROGRAMME

• Comprendre l'animation apprenante

- Introduction aux compétences psychosociales et à leurs enjeux
- La pédagogie positive et participative : concepts et outils
- [Focus] Règlements (taux d'encadrement, sécurité affective et physique des enfants...)

• Décrypter les besoins des enfants de 6 à 11 ans

- Les besoins individuels et collectifs des enfants : les comprendre, les repérer, savoir s'y adapter
- [Focus] Les enfants à besoins spécifiques

• Animer un groupe d'enfants pour développer leur capacité d'apprentissage

- Gérer un groupe dans un objectif de développement des apprentissages
- L'importance des rythmes et rituels
- Mise en situation : cas pratique d'une semaine type dans l'association Amasco

• Enrichir sa posture et s'inscrire dans une équipe pédagogique

- Les différentes postures de l'animateur
- Prendre sa place dans son équipe

• Les outils et jeux indispensables pour l'animation apprenante

- Présentation d'une sélection de jeux et décodage de leurs atouts pour l'apprentissage
- Comment créer des jeux détournés
- Expérimentation pratique de quelques outils et jeux



OBJECTIFS

- Comprendre les bases de l'animation apprenante
- Travailler sa posture d'animateur
- Découvrir et tester des outils



PUBLIC

- Animateur.ice.s auprès d'enfants entre 6 et 11 ans
- Pré-requis :
 - BAFA ou équivalent
 - Au moins une expérience d'animation



PEDAGOGIE

- Apports conceptuels et méthodologiques
- Travaux pratiques collectifs
- Mise en situation et test de jeux
- En option : retour d'expérience de 2h 1 mois après la formation



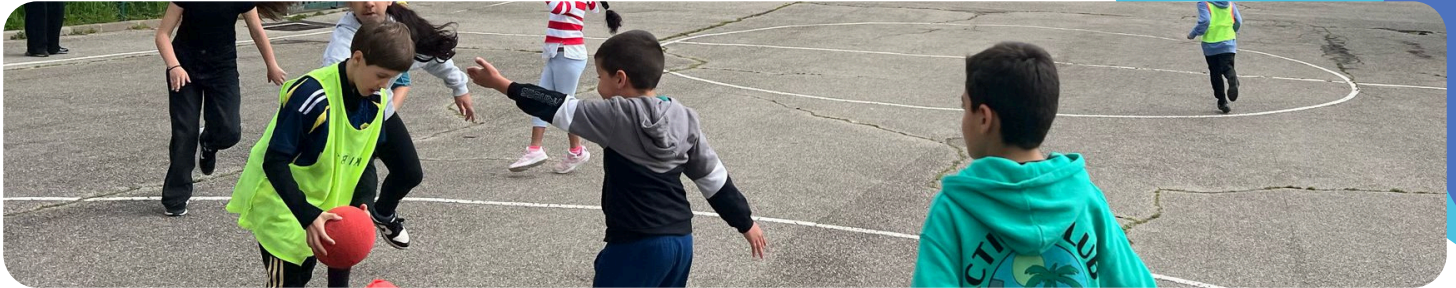
MODALITES

1 jour, présentiel



L'animation apprenante pour enrichir ses pratiques d'animation

Faites évoluer vos animations : des outils concrets, des idées neuves et une posture apprenante pour booster vos interventions !



PROGRAMME

• Définition avancée des concepts de l'animation apprenante

- Théorie des sciences de l'éducation
- Approche des compétences psychosociales : moyens, outils, indicateurs
- [Focus] Règlementation : le projet pédagogique et d'animation, les écrits professionnels

• Travailler sa posture dans un écosystème

- Les différentes postures de l'animateur
- Favoriser l'intégration de toute l'équipe d'animation
- S'inscrire dans un espace de co-éducation notamment avec les équipes scolaires

• Concevoir un projet pédagogique apprenant

- Intégrer la pédagogie apprenante dans un ACM
- Définir un projet pédagogique : notion de progression pédagogique, choix d'un fil rouge, définition d'un planning
- Techniques poussées d'animation apprenante
- Mise en situation : cas pratique d'une semaine type dans l'association Ateliers Amasco

• Les meilleurs outils et jeux pour l'animation apprenante

- Présentation d'une sélection de jeux et décryptage de leurs atouts pour l'apprentissage
- Créer des jeux détournés
- Constituer une malle pédagogique
- Expérimentation pratique de quelques outils et jeux

• Accompagner les enfants à besoins spécifiques

- Faciliter un accueil inclusif et créer un espace capacitant
- Techniques pour aider les enfants à trouver leur place
- Echanges de cas et pratiques



OBJECTIFS

- Acquérir les concepts de l'animation apprenante
- Concevoir un projet pédagogique apprenant
- Travailler sa posture en écosystème éducatif
- Découvrir et tester des outils



PUBLIC

- Animateur.ice.s auprès d'enfants entre 6 et 11 ans
- Pré-requis :
- BAFA ou équivalent
- Au moins 3 ans d'expérience en animation



PEDAGOGIE

- Apports conceptuels et méthodologiques
- Travaux pratiques collectifs
- Mise en situation, tests et jeux
- En option : retour d'expérience de 2h, 1 mois après la formation



MODALITES

2 jours présentiel



Développer les pratiques pédagogiques de son équipe grâce à l'animation apprenante

Découvrez comment l'animation apprenante peut transformer vos ateliers en véritables espaces de co-construction des savoirs.



PROGRAMME

• Paysage éducatif et animation apprenante

- Identification des acteurs et pratiques éducatives
- Théories des sciences de l'éducation et des compétences psychosociales : moyens, outils, indicateurs
- Spécificités de l'animation apprenante et de la pédagogie Amasco

• Favoriser un écosystème apprenant

- Favoriser l'intégration de toute l'équipe d'animation
- S'inscrire dans un schéma de co-éducation, notamment avec les équipes scolaires et les parents
- Fédérer un groupe d'enfants autour d'un projet commun, et s'en servir comme pilier d'apprentissage

• Développer sa posture réflexive

- Autodiagnostic et identification des évolutions possibles
- Échanges de cas et pratiques avec le groupe

• Embarquer son équipe autour du projet

- Co-construire et fédérer autour d'un projet pédagogique
- Gérer la co-animation : coordination d'une équipe mixte, réunions d'équipe, planning, etc.
- Échanges de cas et pratiques avec le groupe

• Les meilleurs outils et techniques pour accompagner les apprentissages

- Présentation d'une sélection d'activités et techniques : décryptage de leurs atouts pour l'apprentissage, expérimentation pratique
- Constituer une malle pédagogique
- Focus aide aux devoirs : les meilleures pratiques pour mettre en place l'aide aux devoirs

OBJECTIFS

- Développer sa connaissance des sciences de l'éducation
- Favoriser un écosystème apprenant et la co-éducation
- Embarquer son équipe autour d'un projet pédagogique
- Développer ses outils pratiques pour accompagner les apprentissages, notamment dans le cadre de l'aide aux devoirs

PEDAGOGIE

- Apports conceptuels et méthodologiques
- Travaux pratiques collectifs
- Échanges de pratiques entre pairs



PUBLIC

- Managers et responsables d'équipe en centre d'accueil d'enfants entre 6 et 11 ans
- Pré-requis :
- BAFD ou équivalent



MODALITES

2 jours, présentiel



NOTRE PEDAGOGIE

NOS PRINCIPAUX FONDEMENTS

Un levier contre les inégalités sociales

Les Ateliers Amasco interviennent pour réduire les écarts éducatifs en créant des opportunités accessibles à tous, favorisant la mixité sociale et les apprentissages entre pairs.

Les bénéfices des pédagogies actives et positives

Inspirées par des figures comme Maria Montessori ou Célestin Freinet, ces pédagogies renforcent l'autonomie, la motivation et l'expérimentation, avec des outils comme les bilans pédagogiques.

Le jeu comme vecteur d'apprentissage

Les recherches en neurosciences (Richard, Clerc-Georgy & Gentaz, 2019) montrent que le jeu stimule des fonctions essentielles comme la mémoire et la résolution de problèmes.

Le bien-être comme prérequis à l'apprentissage

Offrir un environnement bienveillant et inclusif est au cœur de notre démarche, favorisant le développement cognitif et émotionnel.

PENDANT NOS FORMATIONS

Pédagogie active et positive

Mise en situation

Apports conceptuels et méthodologiques

Travaux pratiques collectifs

Echanges entre pairs

En option

retour d'expérience de 2h - 1 mois après la formation



PUBLIC CIBLE ET MODALITES



- Animateur.ice.s auprès d'enfants entre 6 et 11 ans
- Pré-requis :
- BAFA ou équivalent
- Au moins une expérience d'animation



MODALITES
1 jour, présentiel



- Animateur.ice.s auprès d'enfants entre 6 et 11 ans
- Pré-requis :
- BAFA ou équivalent
- Au moins 3 ans d'expérience en animation



MODALITES
1 jour, présentiel



- Managers et responsables d'équipe en centre d'accueil d'enfants entre 6 et 11 ans
- Pré-requis :
- BAFA ou équivalent



MODALITES
1 jour, présentiel



Débuter dans l'animation apprenante

*Animer, ce n'est pas seulement transmettre :
c'est faire émerger, impliquer et apprendre ensemble.*



OBJECTIFS

- Comprendre les bases de l'animation apprenante
- Travailler sa posture d'animateur
- Découvrir et tester des outils



LE PROGRAMME

Comprendre l'animation apprenante

Introduction aux compétences psychosociales et à leurs enjeux
La pédagogie positive et participative : concepts et outils
[Focus] Réglementation (taux d'encadrement, sécurité affective et physique des enfants...)

Décrypter les besoins des enfants de 6 à 11 ans

Les besoins individuels et collectifs des enfants : les comprendre, les repérer, savoir s'y adapter
[Focus] Les enfants à besoins spécifiques

Animer un groupe d'enfants pour développer leur capacité d'apprentissage

Gérer un groupe dans un objectif de développement des apprentissages
L'importance des rythmes et rituels
Mise en situation : cas pratique d'une semaine type dans l'association Amasco

Enrichir sa posture et s'inscrire dans une équipe pédagogique

Les différentes postures de l'animateur
Prendre sa place dans son équipe

Les outils et jeux indispensables pour l'animation apprenante

Présentation d'une sélection de jeux et décryptage de leurs atouts pour l'apprentissage
Comment créer des jeux détournés
Expérimentation pratique de quelques outils et jeux





L'animation apprenante pour enrichir ses pratiques d'animation

Faites évoluer vos animations : des outils concrets, des idées neuves et une posture apprenante pour booster vos interventions !



OBJECTIFS

- Acquérir les concepts de l'animation apprenante
- Concevoir un projet pédagogique apprenant
- Travailler sa posture dans un écosystème éducatif
- Découvrir et tester des outils



LE PROGRAMME

Définition avancée des concepts de l'animation apprenante

Théorie des sciences de l'éducation

Approche des compétences psychosociales : moyens, outils, indicateurs

[Focus] Réglementation : le projet pédagogique et projet pédagogique, les écrits professionnels

Travailler sa posture dans un écosystème

Les différentes postures de l'animateur

Favoriser l'intégration de toute l'équipe d'animation

S'inscrire dans un schéma de co-éducation, notamment avec les équipes scolaires

Concevoir un projet pédagogique apprenant

Intégrer la pédagogie apprenante dans un ACM

Définir un projet pédagogique : notion de progression pédagogique, choix du fil rouge, définition d'un planning

Techniques poussée d'animation apprenante

Mise en situation : cas pratique d'une semaine type dans l'association Ateliers Amasco

Les meilleurs outils et jeux pour l'animation apprenante

Présentation d'une sélection de jeux et décryptage de leurs atouts pour l'apprentissage

Créer des jeux détournés

Constituer une malle pédagogique

Expérimentation pratique de quelques jeux et outils

Accompagner les enfants à besoins spécifiques

Faciliter un accueil inclusif et créer un espace capacitant

Techniques pour aider les enfants à trouver leur place

Echanges et cas pratiques





Développer les pratiques pédagogiques de son équipe grâce à l'animation apprenante

Découvrez comment l'animation apprenante peut transformer vos ateliers en véritables espaces de co-construction des savoirs.



OBJECTIFS

- Développer sa connaissance des sciences de l'éducation
- Favoriser un écosystème apprenant et la co-éducation
- Embarquer son équipe autour d'un projet pédagogique
- Développer ses outils pratiques pour accompagner les apprentissages, notamment dans le cadre de l'aide aux devoirs



LE PROGRAMME

Paysage éducatif et animation apprenante

Identification des acteurs et pratiques éducatives
Théories des sciences de l'éducation et des compétences psychosociales : moyens, outils, indicateurs
Spécificités de l'animation apprenante et de la pédagogie Amasco

Décrypter les besoins des enfants de 6 à 11 ans

Favoriser l'intégration de toute l'équipe d'animation
S'inscrire dans un schéma de co-éducation, notamment avec les équipes scolaires et les parents
Fédérer un groupe d'enfants autour d'un projet commun, et s'en servir comme pilier d'apprentissage

Développer sa posture réflexive

Autodiagnostic et identification des évolutions possibles
Échanges de cas et pratiques avec le groupe

Embarquer son équipe autour du projet

Co-construire et fédérer autour d'un projet pédagogique
Gérer la co-animation : coordination d'une équipe mixte, réunions d'équipe, planning, etc.
Échanges de cas et pratiques avec le groupe

Les meilleurs outils et techniques pour accompagner les apprentissages

Présentation d'une sélection d'activités et techniques : décryptage de leurs atouts pour l'apprentissage, expérimentation pratique
Constituer une malle pédagogique
Focus aide aux devoirs : les meilleures pratiques pour mettre en place l'aide aux devoirs





Les ateliers
Amasco

Apprendre en s'amusant



07 88 77 76 06



pedagogie@amasco.fr



www.amasco.fr

Suivez nous :

