

RÉUSSIR SA MISSION DE MAÎTRE D'APPRENTISSAGE

Le grimoire du Maître d'Apprentissage

Entrez dans l'univers magique de Poudlard pour découvrir votre rôle de maître d'apprentissage autrement !

Grâce à des jeux de rôle inspirés d'Harry Potter, vous apprendrez à accueillir un apprenti, transmettre vos savoirs, motiver et recadrer avec bienveillance, tout en respectant vos obligations légales. Entre « Sortilège d'Accueil », « Potion de Transmission » et « Défense contre les forces du chaos », cette formation ludique et participative vous donnera les clés pour accompagner vos apprentis avec efficacité et plaisir.

PUBLIC CONCERNÉ :

Salariés, managers, indépendants amenés à accueillir et accompagner des apprentis (tous secteurs)

PRÉREQUIS : Avoir ou être susceptible d'avoir un apprenti à encadrer

DURÉE : 7h (1 journée)

MODALITÉS : En présentiel ou à distance (en visioconférence)

PRIX :

- inter entreprise : 850 euros par personne
- intra entreprise : devis sur demande

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

À l'issue de la formation, les participants seront capables de :

- Identifier clairement les missions et responsabilités légales d'un maître d'apprentissage.
- Mettre en place un accueil structuré et bienveillant.
- Développer des compétences de transmission et de pédagogie.
- Donner du feedback constructif et gérer les situations difficiles.
- Créer un environnement propice à la réussite de l'apprenti.

PROGRAMME ET DÉROULÉ DÉTAILLÉ :

Matinée (3h30)

Module 1 – Le Choixpeau magique : la cérémonie d'accueil (30 min)

Objectif : Créer l'immersion et poser le cadre.

- Répartition des rôles (maître sorcier, apprenti, mentor).
- Présentation des objectifs de la journée.

Module 2 – Sortilège d'Accueil : intégrer son apprenti (2h)

Objectif : Savoir accueillir un apprenti et poser les bases d'une relation de confiance.

Scénario : un nouvel apprenti arrive à Poudlard. Comment l'intégrer dans sa « maison » (équipe) ?

Activités :

- Jeu de rôle : entretien d'accueil, présentation des règles et valeurs.
- Élaboration d'un « parchemin d'accueil » listant missions, attentes et objectifs.
- Débrief collectif : bonnes pratiques d'intégration.

Apports : cadre légal, rôle et responsabilités du maître d'apprentissage, importance du premier contact.

Module 3 – La Pensine : débrief et apports (1h)

Objectif : Prendre du recul et ancrer les premières notions.

Activités :

- Partage des ressentis sur le jeu de rôle.
- Analyse guidée : qu'est-ce qui favorise la réussite d'un accueil ? qu'est-ce qui le freine ?

Apports : missions légales du maître d'apprentissage, obligations vis-à-vis du CFA et de l'entreprise.

Après-midi (3h30)

Module 4 – Potion de Transmission : enseigner sans faire à la place (1h30)

Objectif : Développer des compétences de communication et de pédagogie.

Scénario : l'apprenti doit réaliser une potion complexe. Le maître doit l'accompagner sans exécuter à sa place.

Activités :

- Jeu de rôle : démonstration, explication, puis guidage.
- Feedback immédiat entre pairs.

Apports : pédagogie active, principes du « montrer – faire avec – laisser faire », outils de communication claire.

Module 5 – Défense contre les forces du chaos : gérer les difficultés (1h30)

Objectif : Apprendre à gérer erreurs, conflits, démotivation ou retards.

Scénario : l'apprenti rate une potion, refuse une mission ou manifeste un manque d'implication. Comment réagir en maître d'apprentissage juste et constructif ?

Activités :

- Jeux de rôle en binômes (recadrage, motivation, gestion d'erreurs).
- Débrief collectif : quelles postures fonctionnent ? lesquelles aggravent la situation ?

Apports : communication assertive, écoute active, gestion de conflit.

Module 6 – Les BUSEs (Bilan Universel des Sorciers Enseignants) – Clôture et évaluation (30 min)

Objectif : Consolider les acquis et ancrer les engagements.

Activités :

- Quiz ludique façon examen de Poudlard.
- Tour de table final : chacun partage son « sortilège pédagogique préféré » (outil qu'il s'engage à utiliser).
- Évaluation à chaud (questionnaire + échanges).

MÉTHODES ET MODALITÉS PÉDAGOGIQUES :

- Jeu de rôle thématique Harry Potter : chaque participant incarne un rôle (maître sorcier, apprenti, directeur de maison...).
- Mises en situation : scénarios tirés de l'univers magique adaptés aux problématiques réelles de l'encadrement d'apprentis.
- Apports théoriques ciblés : cadre légal, pédagogie de l'accompagnement, outils de suivi.
- Intelligence collective : échanges, débriefings, construction d'outils communs.
- Support de formation en format PDF.

MODALITÉS D'ÉVALUATION :

- En continu : Observation des jeux de rôle, feedback lors du débrief.
- En fin de journée : quiz et questionnaire d'évaluation à chaud apprenant et entreprise
- Post-formation : questionnaire d'évaluation à froid envoyé à 60 jours.

ACCESSIBILITÉ :

Nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap. Des adaptations peuvent être mises en place pour répondre à vos besoins spécifiques. Pour toute demande, veuillez contacter notre référente handicap : Floriane DEBORD – 06 29 38 73 85.