

MODE D'EMPLOI DU CPP À DESTINATION DES RESPONSABLES

À tester de l'été à la
fin de l'année 2017

INTRODUCTION

À l'AG 2016, l'association a choisi ses orientations nationales dont une sur « Focaliser notre action sur le scoutisme laïque et mettre l'accent sur la méthode scoute ». Dans le cadre de la méthode scoute, un des éléments est d'assurer la Progression Personnelle de chacun.

Pour répondre en partie à la mise en œuvre de cette orientation, en octobre 2016, a eu lieu un évènement national appelé Coop'éclés. Durant cet évènement, 3 ateliers ont été menés dont 1 sur les 11/15 ans et les outils d'accompagnement de la branche. Cet atelier a regroupé plus de 40 personnes qui ont travaillé 4 jours sur la notion de progression personnelle ainsi que sur l'équipage et les fiches techniques pouvant être liées à tout cela. Cette partie sur la progression personnelle a finalement débouché sur la proposition de réalisation d'un outil de progression personnelle pour les jeunes que nous avons appelé "Carnet de Progression Personnelle" (CPP).

« L'ASSOCIATION A FAIT LE CHOIX DE SE RÉAPPROPRIER LA MÉTHODE SCOUTE,
VOILÀ UN DES MOYENS POUR Y ARRIVER »

Nous avons voulu cet outil ouvert, en tenant compte de toutes les sensibilités. Nous avons élaboré le CPP des 11-15 ans avec tolérance et respect de la différence... Il ne peut fonctionner que si tu en as une bonne compréhension et le mode d'emploi.

N'hésites pas à nous faire remonter tes remarques et suggestions afin d'améliorer le CPP et le mode d'emploi.

Le CPP est le premier opus d'un ensemble qui comportera :

Un classeur de l'équipage

Outil qui s'inscrit dans le temps, la vie d'un équipage, un cycle, plusieurs saisons...
On y trouvera l'histoire, les valeurs...

Un carnet de l'équipage

Outil pensé pour vivre une année d'équipage, avec les fonctions, les projets...

Les fiches techniques

Complément indispensable des "compétences & connaissances" (C&C).

POURQUOI UNE PROGRESSION PERSONNELLE ?

On parle aujourd'hui dans les apprentissages d'intelligence multiple et on voit naître ici et là des formes alternatives d'éducation. Depuis sa création, le scoutisme prend en compte le fait que chaque enfant, chaque jeune est différent et n'apprend pas aussi simplement et surtout pas avec le même rythme. En s'appuyant sur ses aptitudes, on développe plus facilement certains apprentissages, mais on développe aussi l'assurance et la confiance en soi. Progresser est un devoir et un besoin fondamental pour tout individu, le scoutisme en a fait un de ses points de méthode.

"NE TE CONTENTE PAS DU «QU'EST-CE QUE C'EST»,
MAIS ESSAIE DE SAVOIR LE «POURQUOI»
ET LE «COMMENT»."
BADEN POWELL

"RESTER IMMOBILE NE SERT À RIEN. IL
FAUT CHOISIR ENTRE PROGRESSER OU
RÉGRESSER.
ALLONS DONC DE L'AVANT ET LE SOURIRE
AUX LÈVRES."
BADEN POWELL

"LES CONNAISSANCES QU'ON A CHERCHÉES
RESENT,
CELLES QU'ON N'A PAS CHERCHÉES SE PERDENT."
BADEN POWELL

OBJECTIF DU CPP

Pour toi, le CPP est le moyen de mieux connaître tes éclés, quelles sont leurs compétences actuelles et quels sont leurs choix de progression personnelle, et de réfléchir aux apports que tu peux leur amener rapidement.

On peut considérer qu'il existe trois buts pour progresser :

- 1 **Pour soi** : C'est le plus évident, on progresse d'autant plus vite et mieux lorsqu'on a choisi ce que l'on veut faire. Ici on parle d'enrichissement et d'épanouissement personnel.
- 2 **Pour son équipage** : dans un équipage, on peut imaginer que chaque jeune acquiert une compétence pour le bon fonctionnement de l'équipage. On pense tout naturellement à celles qui sont liées aux fonctions, mais un équipage peut avoir besoin d'une compétence qu'un jeune n'a pas dans un domaine précis, lié à une Explo, une rando, un projet, et qu'un jeune décide d'acquérir pour que son équipage avance collectivement.
- 3 **Pour l'unité** : un peu dans la même idée, afin que l'unité soit la plus riche possible, un jeune peut décider d'acquérir une compétence différente des autres, qu'il sera peut-être le seul à avoir.

Chaque jeune a la possibilité d'acquérir une somme de connaissances et compétences dans des domaines très variés. C'est lui qui choisit ce qu'il veut apprendre, ce sur quoi il désire progresser. Il le fait à son rythme, nous sommes là pour faciliter, susciter l'envie, accompagner...

Un jeune ou un équipage peut choisir, en fonction de leurs envies ou de leurs besoins, d'acquérir tout ou partie d'une C&C. Si besoin, ils peuvent créer tout ou partie d'une C&C.

L'essentiel est de rester dans l'esprit de la compétence et que la valeur de cette compétence soit proportionnelle à la difficulté que l'on a eu pour l'acquérir.

PRÉSENTATION DU CONTENU DU CPP

Le CPP se présente en 2 grandes parties :

« Parcours »

- a) d'une part identifier le cadre global dans lequel il évolue : Scoutisme mondial, Scoutisme Français, histoire et réalité des EEDF...
- b) indiquer les éléments essentiels de son parcours aux Eclés : arrivée, responsabilités dans l'équipage, camps, engagements

« Compétences et connaissances (C&C) »

Les C&C sont présentées sous forme de trois étapes de progression.

- a) **La découverte** : c'est un éveil, le moyen de se rendre compte que l'on a ou pas un minimum de connaissance par rapport à une compétence. Cette étape peut susciter l'envie et passer à l'apprentissage proprement dit.
- b) **L'apprentissage** : c'est le corps de la compétence, elle s'inscrit dans le temps car c'est une compétence que l'on doit acquérir, par des connaissances, des recherches, mais aussi des actes, des choses réalisées.
- c) **L'expertise** : Cette dernière étape est celle de la transmission avant tout. Elle permet de mesurer au-delà de la compétence proprement dit la capacité de transmettre et même la compréhension plus large que l'on a de sa compétence en l'adaptant pour faire autre chose, la connecter à une autre, développer son sens aigu de la débrouillardise, du système D, tout ce qui fait qu'on ne se contente pas de ses acquis en la matière.

Le CPP classe les C&C par ordre alphabétique, facilitant leur recherche.

Les QR codes et liens permettent de découvrir un site traitant du sujet. Soit, ils sont typiquement scouts, soit, ils sont ouverts sur le monde. Là aussi tu peux intervenir, trouver tes propres sites, trouver des ressources...

En fait, les compétences ne sont pas limitées et tu peux aussi en créer d'autres.

Il est évident que tu ne peux pas maîtriser toutes les compétences. Par contre, tu dois être capable d'aider le jeune à trouver les ressources (personnes, documents, internet...) qui peuvent l'aider à les acquérir.

SUR LA PAGE SUIVANTE, UN EXEMPLE DE FICHE C&C AVEC LES EXPLICATIONS
DU CONTENU DE LA FICHE. 

1ère étape = découverte en bleu
Les actions permettent de faire découvrir une compétence

QR-code qui te donnera accès à des informations complémentaires sur la compétence
Il te suffit de scanner ce dernier avec ton smartphone ou celui d'un responsable !

Nom de la compétence

ARTS PLASTIQUES



Cette ligne permet la validation

Les petits ronds bleus servent pour l'évaluation

- J'ai visité une exposition d'art ou d'artisanat
- Je m'intéresse aux découpages, aux collages...
- Je m'intéresse à la peinture, la sculpture...

Le plus gros rond bleu est pour la validation

2ème étape = Apprentissages en vert

- Validé par :** **Le :** **A :**
- Je décoore au mieux mon lieu d'équipage
 - J'ai réalisé des figurines en argile
 - J'ai fait un totem
 - J'ai réalisé une peinture, un dessin, une œuvre en 2D
 - Je fais le portrait de mes camarades
 - J'ai fait un paysage en tenant compte des perspectives
 - J'ai créé, à partir de matériaux de récupération, une œuvre artistique
 - J'ai créé une maquette du camp avec des éléments de la nature
 - J'ai fabriqué des masques pour carnaval
 - Je connais plusieurs techniques de peinture et je les utilise
 - J'ai créé le décor d'un spectacle (théâtre, marionnettes...)

Les petits ronds verts servent pour l'évaluation

Place pour ajout de deux actions personnelles du jeune qui s'inscrivent dans cette compétence.

Espace « mon chef d'œuvre » pour que le jeune note ici une action qui valorise le mieux sa C&C acquise !

Mon chef d'œuvre :

Validé par : **Le :** **A :**

Cette ligne permet la validation

- Quelle action valide ma capacité à transmettre mes C&C **ARTS PLASTIQUES** :
- Quelle action démontre que j'ai utilisé ces compétences autrement :

Le plus gros rond vert est pour la validation

3ème étape = expertises en rouge
Elle fait appel à la capacité du jeune à transmettre. Elle met en avant l'utilisation de ses compétences et connaissances

Validé par : **Le :** **A :**

Lien QR code ARTS PLASTIQUES : <http://www.momes.net/Apprendre/Arts-Plastiques>

Les petits ronds rouges servent pour l'évaluation

Si tu n'as pas de smartphone, le lien est en bas de la fiche

Cette ligne permet la validation

Le plus gros rond rose est pour la validation

COMMENT FAIRE ?

Tu dois avant tout lire et comprendre le CPP. En effet, tu ne peux pas donner le CPP sans accompagnement. L'outil appartient à chaque jeune certes, mais beaucoup auront besoin de toi pour le faire vivre.

Il te faut aussi le faire vivre tout au long de l'année, sur les camps, année après année. Tu dois donc intégrer régulièrement cela dans tes activités.

Dans un premier temps, nous te conseillons de remettre dès que possible le CPP en expliquant la démarche et la méthode pour son utilisation par le jeune. Pour l'aider à la prise en main, il y a dans le CPP toute une partie personnalisée où le jeune peut s'inscrire. Ensuite, nous te conseillons de leur demander de faire une auto-évaluation de leurs compétences. Cette évaluation doit leur permettre de se situer. Une fois cette auto-évaluation faite, tu dois avoir un outil te permettant de suivre chaque jeune dans sa progression et dans les domaines qu'il a choisis.

Il est évident que pour que l'utilisation du CPP soit efficace, tu dois non seulement comprendre l'outil, mais aussi choisir comment tu vas le faire vivre. Tu as aussi le choix dans la mise en place de la méthode qui sera utilisée pour évaluer, valider et formaliser.

Tu dois aussi mettre en place un suivi, quel que soit ton choix de méthode pour les évaluations et les validations.

EVALUATION

Il s'agit pour le jeune d'identifier, pour chaque item d'une compétence, s'il l'a acquise ou non.

Auto-évaluation : comme dit plus haut elle est nécessaire dès la remise de l'outil, mais aussi elle permet au jeune de se situer seul par rapport à une compétence.

L'évaluation collective : peut se faire en unité ou en équipage. Son but est d'associer le jeune à un collectif et évaluer ensemble les compétences de chacun. Ici il y a donc le retour de ses copains, une vision donc plus large et souvent plus diversifiée.

L'évaluation par les Responsables : ici on fait le choix de faire l'évaluation avec ses responsables. Cela demande aussi de la part des responsables un suivi régulier et une prise de notes.

VALIDATION DES ÉTAPES

Une étape de C&C est validée lorsque l'on reconnaît son acquisition par le jeune. Pour les étapes "découverte" et "apprentissage", il faut qu'un minimum d'items soient évalués comme étant acquis selon l'appréciation du responsable.

La validation doit respecter l'ordre des étapes de compétences. On ne peut pas valider l'étape « apprentissage » sans avoir validé au préalable l'étape « découverte », idem pour expertise.

Validation collective : ici ce peut-être au niveau de l'équipage, d'une équipe constituée de personnes ayant la compétence, un groupe mixte d'adultes et d'enfants représentatifs etc... Le jeune présente sa compétence, la défend et le collectif valide, demande un complément ou invalide.

Validation par les Responsables : les Responsables seuls ont cette prérogative. Ce sont eux qui décident si la compétence est acquise ou pas.

Validation par une personne compétente : toute personne reconnue pour sa compétence (parent, jeune ayant atteint l'étape expertise...) avec l'accompagnement d'un responsable.

Ce qu'il faut retenir dans la validation est que, valider une compétence n'est pas une "carotte". Ce n'est pas non plus une compétition. L'important est la progression individuelle du jeune, dans son cheminement personnel.

VALORISATION

C'est une étape tout aussi importante que la validation. En effet là aussi quelle que soit la manière que vous aurez de valoriser, il est utile de le faire.

« NE PAS VALORISER L'EFFORT D'AUTRUI EST UN
SIGNE D'ÉGOÏSME »
TAHER MAHAMAT ABOUBAKA

« CE QUE TU VAUX NE DIMINUE PAS LORSQUE
QUELQU'UN EST INCAPABLE DE VOIR TA VALEUR. »
HAYLEY WILLIAMS

« IL N'Y A PAS DE GENS SANS VALEUR, IL N'Y A QUE
DES GENS QUI NE SAVENT PAS CE QU'ILS VALENT. »
INCONNU

« QUI S'APPRÉCIE AU-DESSUS DE SA VÉRITABLE
VALEUR SE REND ORGUEILLEUX ET RIDICULE. »
SILVIO PELLICO

De multiples types de valorisations sont possibles : présentation devant le groupe d'une réalisation, mise en action de sa compétence, encourager et souligner les efforts et les effets positifs apportés à l'individu, au groupe...

FORMALISATION

Certains voudront aussi formaliser la validation d'une compétence, d'un parcours... Cela peut prendre plusieurs formes, une cérémonie, des badges, des pin's, une marque particulière dans leur outil et autres moyens qui te paraîtront judicieux de mettre en place.

Le type de formalisation doit être réfléchi et doit perdurer dans le temps, quel que soit le type de formalisation choisi.

FICHES DE SUIVI TEST

Nous mettons à ta disposition 2 types de fiches de suivi des compétences par équipage.

Fiche jeune récapitulative par équipage

Cette fiche est une fiche test, mais normalement l'ensemble des compétences est décliné de la sorte et en autant d'équipage que compte ton unité.

Dans le tableau, tu as, pour 1 équipage, 7 noms possibles car nous favorisons la vie en petites équipes comme le préconise la méthode scoute. L'idéal étant de 6, il vaut mieux deux équipages de 4 que 1 de 8...

Cette grille te permet donc de suivre une progression par jeune et par équipage.

Sur chacune des fiches, tu peux formuler trois avis :

A = Acquis

AP = Approfondir

NA = Non Acquis

Au fur et à mesure de tes échanges et discussions avec chaque jeune, tu peux constater les acquisitions de C&C, leur progression et aussi voir plus globalement celles de l'équipage.

Tu peux aussi valoriser et ce jusqu'à une compétence complète, y marquer la date, le lieu et qui l'a fait.

Si tu utilises ces fiches, tu verras très vite quels sont les points forts et faibles d'un jeune, un équipage, ton unité. Tu pourras ainsi y apporter des C&C afin d'élargir les C&C de tes Eclés, soit, en fonction de besoins particuliers liés au bon fonctionnement de l'équipage, de l'unité, mais aussi en tenir compte lors de projets, Explo etc...

↳ → Voir fiche test jointe

Fiche synthétique par équipage

Cette fiche te permet d'avoir une vision synthétique des C&C au sein d'un équipage.

Elle se décline par équipage, avec le récapitulatif de l'ensemble des C&C et des 3 étapes.

Note pour chacune des étapes des différentes C&C, le nom des jeunes de l'équipage qui ont atteint l'étape. Cela te permet d'en avoir une vision globale et synthétique des étapes atteintes et qui les possède au sein de l'équipage. Cela peut également te permettre et/ou à l'équipage, si tu leur fournis l'information, d'anticiper des besoins de C&C complémentaires au sein de l'équipage et par exemple, définir en conseil, ces besoins et faire appel à du volontariat pour développer telle ou telle C&C.

↳ → Voir fiche test jointe

La Progression Personnelle demande un investissement, de la rigueur. Elle répond au besoin du jeune (même s'il ne l'identifie pas). Tu mesureras aussi bien vite ce que tu peux en tirer comme bénéfice, tant sur l'aspect de la connaissance que sur l'enrichissement individuel et collectif de tes éclés.

Nous voulons que cet outil soit le plus ouvert possible dans la manière de l'utiliser. L'important n'est pas la méthode que tu utiliseras mais l'envie que le jeune aura de progresser. Tu es là pour impulser la dynamique. Quel que soit ton choix, il devra être inscrit dans un travail d'équipe et surtout sur la durée. En effet, on ne peut imaginer qu'un jeune ne puisse pas, durant sa progression personnelle dans sa vie d'Eclés, aller le plus loin possible dans la démarche initiée.

La PP est pour toi, non seulement le moyen de faire grandir chacun de tes jeunes, mais aussi un formidable outil dans ton métier d'animateur.

Maintenant à toi de jouer et n'oublies pas de nous faire remonter toutes tes observations, conseils, critiques afin que nous proposons un outil plus abouti. Le CPP final sera livrable pour l'été 2018. Un questionnaire est mis à ta disposition pour t'aider dans ce travail.

Tu pourras l'envoyer à :

enpe@eedf.asso.fr

ou à :

Didier BISSON, EEDF 11-15, 12 Place Georges Pompidou, 93167 Noisy le Grand Cedex

CORDIALEMENT OU CPMG
L'ÉQUIPE DES 11-15 ANS !!!