

PROGRAMME DE FORMATION

« OSEZ D'AUTRES EXPÉRIENCES APPRENANTES : PÉDAGOGIES ACTIVES, JEUX ET OUTILS VISUELS »

(Durée : 14 heures en présentiel + 2 heures à distance)



PUBLIC VISE ET PREREQUIS

- Professionnels de la formation.
- Le nombre de participants par session est fixé à 6 personnes minimum et 16 personnes maximum.
- Prérequis : aucun.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

► **Objectif général**

- Concevoir et d'animer des séquences de formation engageantes, en mobilisant des approches pédagogiques actives et en les adaptant aux besoins de son public.

► **Objectifs pédagogiques**

- Découvrir et expérimenter 2 Jeux cadres de Thiagi (Résumés actifs, la cadène).
- Expliquer comment les principes de la facilitation graphique et des supports visuels favorisent l'attention et la mémorisation chez les apprenants, en illustrant leur propos à partir d'exemples vécus pendant la séquence.
- Analyser l'intention pédagogique d'une activité de rupture, en distinguant les différents types d'activités vécues et en reliant chacune à ses effets sur la dynamique de groupe et l'engagement des apprenants.
- Analyser les usages des tableaux blancs collaboratifs digitaux en formation.
- Intégrer dans sa pédagogie les principes de la gamification et sélectionner 3 cartes Gamificards potentiellement utilisables.
- Evaluer la pertinence d'un détournement de jeu dans un contexte de formation, en argumentant ses choix selon des critères pédagogiques (objectif visé, public, minutage, niveau de complexité).
- Concevoir et animer un outil ou une activité pédagogique originale, en intégrant les apprentissages de la formation et en les adaptant à une situation réelle de son contexte professionnel.

► **Objectif des accompagnements individuels**

- Réajuster sa pratique de formateur en identifiant ses points de progression prioritaires et en formulant un plan d'action concret et transférable à ses prochaines interventions.

CONTENU PEDAGOGIQUE

► **Jour 1**

- Accueil et inclusion.
- Les Jeux cadres de Thiagi.
- Le pouvoir du visuel au service de l'attention et de la mémorisation.
- Les activités de rupture : du brise-glace aux Jolts de Thiagi.
- Les tableaux blancs collaboratifs digitaux.
- Décluseur « La Mine d'Or ».

► **Jour 2**

- Réactivation à travers des mini-jeux.
- La gamification et les Gamificards.
- Les détournements de jeux.
- Expérimentation de conception et d'animation.
- Planification des accompagnements individuels.
- Evaluation et clôture.

MODALITES PEDAGOGIQUES

- Apprentissage par l'expérience vécue
- Alternance collectif / sous-groupes / individuel
- Débriefings structurés et métacognition guidée
- Ancrage visuel et facilitation graphique
- Production individuelle ancrée dans le réel professionnel
- Accompagnement individuel post-formation

MOYENS ET SUPPORTS PEDAGOGIQUES

- Un accompagnement sur-mesure clés-en-main.
- Accès à un espace privé en ligne Klaxoon où l'apprenant pourra retrouver l'ensemble des ressources liées à la formation.
- Ouvrages de référence en libre accès.
- La formation est encadrée et animée par 2 formateurs professionnels.

MODALITES D'EVALUATION ET DE SUIVI

- **Avant la formation**
 - Formulaire de recueil des besoins
 - Grille d'auto-évaluation préformation
- **Pendant la formation**
 - L'évaluation des acquis se déroule en contrôle continu tout au long de la formation.
 - Feedback formateur/participants après chaque atelier et production (parcours, automatisation).
- **En fin de formation**
 - Grille d'auto-évaluation post-formation
 - Attestation de fin de formation validant les acquis.
 - Questionnaire de satisfaction à chaud
 - Sur demande : certificat de réalisation fourni au participant sur la base de son assiduité.
- **Un à deux mois après la fin de la formation**
 - Accompagnement individuel en visioconférence avec les 2 formateurs.

ENCADREMENT DE LA FORMATION

- **Isabelle MAZET**
 - Formatrice facilitatrice depuis 2005, elle partage son expérience et les précieuses astuces qui l'ont aidé à aller de l'avant dans des formations en présentiel sur-mesure.
 - Ses dispositifs pédagogiques, construits à partir des principes des neurosciences, visent la montée en compétences et l'autonomie des apprenants, notamment avec l'appui des outils de la pensée visuelle, de l'intelligence collective, de la ludopédagogie et du design thinking.
- **Laurent PERAT**
 - Formateur consultant depuis 2008, avec plus de 18 ans d'expérience dédiés à la formation professionnelle et plus de 20 ans d'immersion concrète dans le commerce et la grande distribution.
 - Ses dispositifs pédagogiques sur mesure, directement ancrés dans la réalité du terrain sont des jeux de plateau, des jeux-cadres, des escape games et des expériences gamifiées qui transforment l'apprentissage en véritable terrain d'expérimentation.

INFORMATIONS SUR L'ADMISSION

- **Prix : 900.00 € net de taxe**
- Inscription réalisable en ligne à tout moment et au plus tard 72 heures avant le début de la formation, dans la limite des places disponibles.
- <https://www.billetweb.fr/osez-d-autres-experiences-apprenantes>

INFORMATIONS SUR L'ACCESSIBILITE

- Si votre situation nécessite des aménagements particuliers, merci de nous contacter.
- **Référent handicap** : Isabelle Mazet – 06 82 88 57 54 – contact@dosmajeur.com