

Animation de Formations Interactives

Un formateur sait mettre en scène le thème de sa formation pour amener les participants à en être les acteurs. Il sait ouvrir l'esprit de son public pour lui donner envie d'acquérir de nouvelles connaissances et construire de nouvelles compétences. Ceux qui ont la chance d'enseigner et de former depuis plusieurs décennies ont forcément remarqué que **leur métier a changé**. L'évolution de l'accès au savoir (internet...) et du fonctionnement de notre société (accélération des rythmes, génération zappeuse...) a considérablement **modifié notre rapport à la formation**. Notre vieux système éducatif qui reposait sur l'autorité du maître et le "savoir récompense" s'en trouve bien ébranlé, et les enseignants et formateurs qui n'ont pas évolué depuis l'âge de la paléo-pédagogie expositive-applicative doivent se faire bien chahuter et voir leurs cours désertés. On l'aura compris, sous la pression des nouvelles technologies et des générations montantes, les pédagogues et formateurs de tous poils sont condamnés à se réinventer... Ou à disparaître comme les dinosaures !

PUBLIC & PREREQUIS :

Formateurs, enseignants, consultants impliqués dans la conception et l'animation de formations et d'ateliers collectifs (débutants ou expérimentés). Pas de prérequis.

COMPETENCES PROFESSIONNELLES VISEES :

En fin de formation, les participants seront en capacité de :

- Concevoir et animer des séquences interactives de formation
- Diversifier leurs interventions en intégrant de nouvelles modalités pédagogiques

1

PROGRAMME :

1^{ère} journée (introduction + experiential learning)

- Accueil des participants... Première séquence expérientielle pour les présentations croisées
- Les limites de la pédagogie applicative. A partir du visionnage de l'expérience de Victoria Horner, critique des pédagogies classiques puis mise en correspondance de différentes approche pédagogique avec les formes d'intelligence qu'elles mobilisent (mobilisation d'un "world-café")
- Qu'est-ce que l'experiential learning ? Comment permet-il d'élaborer et d'ancrer des savoirs ?
Expérimentation d'une première séquence expérientielle pour vivre concrètement comment l'expérience permet d'ancrer des savoirs puis débriefing pour analyser à plusieurs niveaux (technique, psychologique, affectif...) les processus mobilisés.
- Découverte d'autres séquences expérientielles : les non-dits dénoncés, l'œil et les mains...

2^{ème} journée (escape game + jeux)

- La stratégie de détour : décalage, prise de recul, confrontation... Comment ces techniques modifient la posture de l'accompagnant (apport théorique et expérimentation)
- L'Escape Game pédagogique en questions. Qu'est-ce qu'un Escape Game ? Pourquoi le détourner à des fins pédagogiques ? Quelles sont les intérêts et limites de l'Escape Game pédagogique ?
- Expérimentation d'un premier Escape Game : "L'armée des 12 chercheurs d'emploi" permet de découvrir des outils et des techniques simples pour donner du réalisme et du sens au jeu
- Découverte de 2 autres formes d'Escape Game : Les as de la cambriole, La Pyramide de Teotihuacán.
- L'utilisation du jeu : un jeu de cartes pour appréhender le savoir-être en entreprise, une chasse au trésor pour apprendre à se servir de LinkedIn, un morpion pour mémoriser les verbes irréguliers...

3^{ème} journée (le jeu de rôle + atelier création)

- Les jeux de rôle : pour qui ? Pour quoi ? Quels avantages ? Quelles limites ? Recherche de réponses par la mise en œuvre d'un atelier d'intelligence collective



- Le jeu de rôle dynamique : expérimentation d'un jeu de rôle dynamique sur le thème de l'aisance verbale, puis analyse du déroulé de la séquence et des étapes à mettre en œuvre en amont et aval.
- Les 3 étapes de l'animation d'un jeu de rôle : Apport méthodologique, puis animation d'un jeu de rôle pour illustrer cet apport (le conseil de discipline). Le jeu est joué sans interruption puis les participants sont invités à prendre les commandes pour expérimenter l'art du débriefing
- La construction d'une séquence de formation interactive : le choix de la situation en fonction des contraintes (objectifs visés, lieu, matériel disponible, public...). A partir d'un cahier des charges, les participants sont amenés à définir les limites et intérêts de plusieurs séquences proposées.
- Atelier création : A partir d'une liste d'objectifs d'apprentissage, production en sous-groupes de séquences de formation cohérentes.
- Bouclage : tour de table pour ancrer un(des) moment(s) fort(s) et remise des clés USB.

MODALITES PEDAGOGIQUES :

Cette formation se veut exemplaire de la thématique, elle stimule un investissement actif et collaboratif des participants. Le mode pédagogique varié alterne des apports méthodologiques, des jeux, des séquences expérientielles, l'expérimentation de techniques et outils, des temps d'échanges et de réflexion collective, des temps de création...

Documents remis à chaque participant :

- 1 classeur avec l'ensemble des documents, textes de référence, exercices et outils.
- 1 clé USB avec les outils expérimentés au cours de la formation, des textes et vidéos

Evaluation :

Un débriefing de chaque exercice permet de vérifier que les notions ont été intégrées par les participants. En fin de formation, un retour sur les attentes de départ précède le questionnaire de satisfaction complété par chaque participant

Animateur :

L'animation de la formation est assurée par **Franck Damée** (formateur et coach certifié Advanced Practitioner, chargé de cours en enseignement supérieur, superviseur pour les professionnels de l'accompagnement...)

Voir la bio > <http://www.conjugeursdetalents.com/notreEquipe.htm>

ORGANISATION :

Durée : 3 journées = 21 heures

Lieu : dans vos locaux ou salle louée dans votre ville
(vérification de l'accessibilité au personnes handicapées)

Groupe : 8 à 12 participants

Tarif : nous consulter > <http://www.conjugeursdetalents.com/nousJoindre.htm>



2

NOS REFERENCES :

Nous avons à notre actif plus de **8000 heures de formation** et avons formé et supervisé plus de 1600 professionnels du conseil et de la formation depuis 2008. Nous intervenons régulièrement dans les **programmes de professionnalisation des ARML, du réseau des CARIF-OREF et d'associations d'insertion de nombreuses régions** :

ABELIA Lille, AGIRE Le Creusot, AMILaura Auvergne-Rhône-Alpes, AMILOR Grand Est, AREFIE Hauts de France, ARML Bourgogne-Franche-Comté, ARML Nouvelle Aquitaine, ARML Occitanie, AROFE Nouvelle Aquitaine, CAP-METIERS Nouvelle Aquitaine, CARIF-OREF Grand Est, CARIF-OREF Normandie, GREF-ARML de Bretagne, TEMPS DE VIE Hardighen, MISSIONS LOCALES de Béziers, Cambrai, Castres, Colmar, Haguenau, Illzach, Lure-Luxeuil, Maubeuge, Millau, Molsheim, Mulhouse, Pau, Saverne, Sélestat, Schiltigheim, Strasbourg, Sundgau, Thann, Vesoul, PRISME Limousin, REUSSIR en Sambre Avesnois...

