

CONCEVOIR ET ANIMER DES FORMATIONS



Public

Formateurs, animateurs, ingénieurs pédagogiques.



Participants

Jusqu'à 8 personnes



Intra

Dans vos locaux,
selon vos disponibilités



Prérequis

Cette formation ne nécessite pas de posséder de prérequis en amont, aucune connaissance particulière.



Durée

2Jours (14 heures)



Inter

Nous consulter



Objectifs

Comprendre les différents types de jeu de formation -
Construire un déroulé pédagogique ludique - Définir les
bonnes pratiques de réalisation d'une formation ludique
- Concevoir ses propres outils et supports ludiques -
Animer une formation ludique ou gamifiée.



Tarif

1980 € HT

Programme

. Comprendre les mécanismes du jeu et leurs applications en formation -
Distinguer ludification et gamification. - Identifier les mécanismes d'un jeu. -
Répertorier les différents types de jeux. - Distinguer les différentes modalités
possibles pour un jeu et leurs spécificités. - Imaginer des détournements de
jeux pour des formations.

Travaux pratiques : Brainstorming et analyse des mécanismes de différents
jeux.

. Adapter le jeu en fonction de l'apprenant et du type de formation - Connaître
les différents modes d'apprentissage. - Cerner les effets du jeu en formation. -
Définir le type de jeu en fonction de la formation. - Identifier les différentes
typologies de joueurs. - Cerner le profil du groupe d'apprenants.
Exercice : Quiz digital et multimédia par équipe portant sur l'ensemble des
points de la séquence.

. Intégrer la ludification dans ses modules et séquences - Définir les objectifs
pédagogiques ou les compétences à évaluer avec la taxonomie de Bloom. -
Orchestrer son déroulé pédagogique en incluant des activités ludiques. - Choisir
le bon format : jeux de rôle, jeux de plateau, Serious Games, escape games,
coopération, compétition... - Clarifier l'effet recherché par une activité
ludopédagogique et anticiper le debrief. - Construire sa logique de jeu : les
règles, le bon moment, la bonne durée... - S'inspirer et adapter des solutions
existantes (exemple : jeux-cadre de Thiagi). - Intégrer le digital dans sa
ludification/gamification : quiz digitaux, réalité augmentée, réalité virtuelle... -
Tester ses activités ludopédagogiques.

Travaux pratiques : Élaboration d'une grille de questionnement pour préparer
et construire une séquence ludopédagogique. Conception en sous-groupe
d'une architecture ludique selon un module de formation existant.

. Animer une activité ludopédagogique - Se préparer et travailler son rôle
d'animateur. - Présenter le jeu et donner des consignes claires. - Maîtriser le
temps et développer l'implication des participants. - Débrief, recueillir les
feedbacks et transposer.

Jeu de rôle : Animer une séquence contenant une activité ludopédagogique.

Méthodes pédagogiques

Formation participative, apports théoriques, échanges,
Partage d'expériences, exercices d'application avec vidéos,
mises en situation adaptés à l'activité des participants.

Matériel pédagogique

Vidéoprojecteur, livres, vidéos, photos.

Intervenant

Formateur expérimenté et spécialiste : management,
communication, coaching, développement personnel

Travaux pratiques

Outils de diagnostic, Jeux de rôle basés sur des cas
professionnels, tests, quiz, mises en situation pratiques et
débriefing en groupe.

Evaluation et validation

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au
travers des multiples exercices à réaliser.

Délivrance d'un certificat de réalisation

Modalités d'accès

Positionnement par une entreprise, par un gérant
d'entreprise ou en direct si salarié(e) du particulier
employeur.

Délais d'accès :

Au plus tard 7 jours avant la date de début de la formation.

Support pédagogique :

Remis aux stagiaires à l'issue de la formation : support de
cours.

Accessibilité handicap : toutes nos formations sont
accessibles aux personnes en situation de handicap.