

Formation d'approfondissement

Créez vos propres outils pédagogiques et ludiques !

Parcours de 21h sur 1 semaine

Aller plus loin en Pédagogie active et ludique grâce à des outils sur mesure !

Expérimenté en pédagogie active et ludique avec la volonté de créer des outils plus performants et efficaces, ce module de 3 jours vous permettra de concevoir des outils adaptés à votre public et au contenu à transmettre.



Public et pré-requis

Vous animez des temps collectifs (réunion, groupe de travail, atelier, formation). Vous êtes **manager, animateur, formateur, coach ou collaborateur rh...** Vous êtes **débutant ou expérimenté.**

Aucun pré-requis académique.

Pour bien vivre votre formation, nous vous conseillons d'avoir un sujet d'intervention à créer afin de faire tous les exercices sur votre sujet ou dans votre domaine.

La formation **est accessible aux personnes en situation de handicap**, notre référent est à votre écoute (doit être précisé à l'inscription)

Méthodes et outils pédagogiques

- La formation, d'une approche **originale et efficace**, s'articule autour d'une large partie pratique, interactive et d'une partie théorique **sans PowerPoint.**
- La formation est construite sur les principes de la **pédagogie active et ludique**, avec de nombreux exercices et travaux collaboratifs
- Vous travaillez sur **votre domaine d'activité** et vos jeux à chaque séquence.
- Des supports pédagogiques et fiches pratiques sont remis.

Suivi, évaluation et sanction

- Un **diagnostic préalable** par internet est obligatoire. Il fait partie de la démarche qualité de notre structure. Il permet à chaque stagiaire d'exprimer ses attentes et d'atteindre ses objectifs.
- **Les acquis** sont évalués tout au long de la formation y compris en fin de formation.
- Une attestation personnalisée est remise avec la mention des objectifs pédagogiques atteints.

Modalités d'accès

INTER : Les sessions ont lieu 2 à 3 fois par an. les inscriptions se font au plus tard 14 jours avant le démarrage et sous réserve de remplir un diagnostic préalable.

INTRA : modalité administrative au plus tard 2 mois avant le démarrage

Groupe de 6 à 12 personnes

Option

Séance personnalisée 2h :

en individuel pour aller plus loin et préparer votre future intervention. La date est définie ensemble lors de l'inscription.

La séance a lieu sur le lieu de formation, dans les locaux de Pédago GO ! ou dans vos locaux.

Date, Lieu et Tarif

INTER :

Durée : 3 jours en collectif soit **21h**, sur 2 semaines (2 jours + 1 jour)

Lieu : à La Réunion, Paris, Lille et autres villes sur demande

Dates : selon le lieu - demandez le **planning**

Tarif : par personne : **demandez un devis** avec ou sans option

INTRA :

Nous consulter



Les points forts de ce module d'approfondissement

- La formation vous permet d'approfondir vos compétences en pédagogie active et ludique en concevant vos propres outils adaptés
- Créez des jeux efficaces et innovants avec un formateur doté d'une expérience significative qui favorise votre progression.
- Vous pouvez également intégrer une communauté de formateurs et ainsi développer votre réseau.

Formation d'approfondissement

Créez vos propres outils pédagogiques et ludiques !

Parcours de 21h sur 1 semaine

Les objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, vous serez capable de :

- Appliquer les principes de la pédagogie active et ludique à vos outils existants
- Identifier les techniques/jeux adaptés au public et à la séquence
- Structurer les étapes de votre outil /jeu pédagogique et ludique pour plus d'efficacité

Votre programme

- **Le ludique pour apprendre et communiquer**
 - Les **tendances** du jeu en entreprise et les limites
 - **Jeu et neurosciences**
- **La conception d'un jeu pédagogique**
 - Quel jeu pour quel but à atteindre ?
 - **La création du process ludique**
 - Les **clés de réussite** d'un jeu
 - Les 18 composantes d'un jeu pédagogique
 - Le matériel
- **Les techniques pédagogiques ludiques**
 - Les différentes **catégories de techniques**
 - Partir d'un jeu existant pour **créer un outil parfaitement adapté**
 - Les techniques à plusieurs niveaux
- **La conception en vue de l'animation**
 - Le rôle du concepteur
 - **Quel jeu à quel moment ?**
 - Les variables d'ajustement
 - Le débriefing
- **Atelier de création et d'animation d'un jeu pédagogique dans votre domaine**
- **La pédagogie active en digital**



Expérimentation

- Plus de 10 outils testés en tant que participants et analysés en tant que concepteur

