

Animer ses formations par le jeu

Mettre en place des techniques pédagogiques innovantes

Durée: 7.00 heures (1.00 jours)

Profils des stagiaires

- Personne amenée à animer une formation interne ou occasionnelle

Prérequis

- Aucun

Objectifs pédagogiques

- Intégrer des techniques pédagogiques ludiques dans les réunions et formations

Contenu de la formation

- Présentation
 - Se présenter autrement (Ice breakers, jeux, etc ...)
 - Créer la cohésion de groupe
- L'apprentissage chez l'adulte
 - Les mécanismes de l'apprentissage
 - Prise de conscience : Les stratégies d'apprentissage chez l'adulte
 - Neurosciences et apprentissage
 - Capter l'attention des participants
- Pourquoi utiliser le jeu en formation ?
 - Rendre l'apprenant acteur de la formation
 - Engager la motivation par le jeu
 - Permettre une meilleure mémorisation des apports
 - Mettre en place une activité « sociale » (adhésion à un groupe, plaisir d'apprendre, etc ...)
- Cibler les jeux à utiliser
 - Rester cohérent avec le contenu d'apprentissage
 - Intégrer le jeu au moment opportun
 - Choisir le jeu adapté à la situation
 - Animer et conclure le jeu de manière efficace
 - Tirer les bénéfices pédagogiques du jeu

Organisation de la formation

Equipe pédagogique

Formateur de formateurs engagé dans la pédagogie active et innovante – formé aux outils digitaux

Moyens pédagogiques et techniques

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation.
- Documents supports de formation projetés.
- Exposés théoriques
- Etude de cas concrets

3P FORM

1 Place de la Chapelle
64600 ANGLET
Email: laura@3p-formation.fr
Tel: 0661997421



- Quiz en salle
- Mise à disposition en ligne de documents supports à la suite de la formation.

Dispositif de suivi de l'exécution de l'évaluation des résultats de la formation

- Feuilles de présence.
- Questions orales ou écrites (QCM).
- Mises en situation.
- Formulaires d'évaluation de la formation.

