

PROGRAMME DE FORMATION

« CRÉER, ANIMER DES ATELIERS ET FORMATIONS, DE FAÇON LUDIQUE ET IMPLIQUANTE »



PUBLIC : Managers, consultants, animateurs, Formateurs, autodidactes, débutants,
PRÉ-REQUIS : Projet/expérience de formation ou d'atelier



OBJECTIFS DE FORMATION

Construire un atelier, une formation à partir des apports des neurosciences
Accompagner et transmettre selon une progression pédagogique
Animer selon les profils d'apprentissage et les personnalités



DURÉE ET HORAIRES : 16h, réparties sur 2 jours + 1 séquence individuelle de 2h / participant /
9h-12h30 et 13h30-17h



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Donner du sens aux apprentissages
Choisir les méthodes adaptées aux profils apprentissages, aux générations (X, Y, Z), apports des neurosciences
Connaître les nouveaux outils pédagogiques, numériques Animer une séquence pédagogique, transmettre avec des méthodes ludiques
S'adapter aux personnalités, aux profils d'apprentissage



DATE(S) : 7 et 21 Novembre 2024 et 1 séquence individuelle de 2h ; En intra : nous consulter . Le délai d'accès à nos formations est de 2 à 4 semaines selon le financement



LIEU : Inter : Village by CA - 3 rue Louis de Broglie - 56000 VANNES - Intra : Dans vos locaux / Nos locaux sont accessibles et adaptés pour les personnes en situation de handicap.



TARIF

Nous consulter

Possibilité de financement partiel ou total, voir avec votre OPCO



MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Méthodes essentiellement actives, à partir de la pratique des participants
Intégration des outils numériques dans l'animation de la formation



MOYENS PÉDAGOGIQUES

Formation dispensée dans une salle équipée d'un vidéoprojecteur et d'un paperboard et/ou tableau blanc
Support de formation remis par Ludik'Métiers en version dématérialisée
Remise de documents de travail (papier et/ou numériques), modèles à réinvestir
Utilisation du jeu "Ludik'Formation, les clés de la qualité en formation"



INTERVENANT(E)(S)

Déborah RANDA : 13 ans d'expérience en qualité de formatrice - coach, spécialisée en ingénierie de formation, innovation pédagogique et managériale



PROGRAMME DÉTAILLÉ DE LA FORMATION

✓ - Situer son rôle d'animateur, formateur

Situer ses compétences et fixer ses propres objectifs

Prendre en compte les exigences de la réglementation en vigueur (ateliers, parcours pédagogique, Qualiopi, AFEST,...)

✓ - Construire un scénario pédagogique, un plan d'animation

Identifier les besoins, donner du sens, fixer des objectifs

Créer, timer son intervention selon une progression pédagogique

Choisir des méthodes pédagogiques pertinentes

✓ - S'adapter aux profils d'apprentissage et gérer les personnalités

Repérer les différents profils d'apprentissage selon les intelligences multiples

Repérer les personnalités, les évolutions générationnelles et rendre acteurs les participants

Gérer des situations délicates (opposition, passivité, difficulté de mémorisation...)

✓ - **Animer, transmettre avec des méthodes ludiques, pertinentes**

Associer créativité, apprentissage et accompagnement

Utiliser les outils numériques dans l'animation d'une séquence

Se mettre en situation d'animation



MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation d'animation

Evaluation à chaud remise à la fin de la journée

Evaluation à froid remise 3 mois après la formation