



Ingénierie pédagogique en blended learning et animation de formation

Objectifs pédagogiques

- Maîtriser l'élaboration de scénarios pédagogiques en blended learning destinés à un public adulte.
- Savoir s'adapter aux différentes modalités d'apprentissage des stagiaires dans la conception des supports et dans le choix des techniques d'animation
- S'approprier des processus d'évaluation d'atteinte des objectifs
- Maîtriser la communication interpersonnelle au service d'une dynamique de groupe propice à l'apprentissage individuel et collectif.
- Savoir créer une cohésion de groupe
- Savoir créer un climat favorable à l'émergence d'une intelligence collective
- Découvrir et s'approprier des outils d'animation, d'immersion, de ludo pédagogie facilitant les interactions, l'implication et la participation des stagiaires
- Être en capacité de favoriser la créativité et de transmettre aux stagiaires adultes des méthodes utiles dans leurs univers professionnel
- savoir définir les modalités de traitement et articuler les grains du scénario pédagogique en fonction des objectifs de chaque séquence
- Savoir construire des mises en situation et des cas adaptés au blended learning pour favoriser l'apprentissage par l'expérimentation

Prérequis

Aucun

Public concerné

Pratiquer la formation ou avoir un projet de formation

Contenus

Thèmes abordés

- Les principes de l'ingénierie pédagogiques
- Le blended learning
- le digital learning
- l'immersion en pédagogie
- La définition des objectifs pédagogiques



- L'élaboration d'une progression pédagogique
- L'évaluation
- Les différentes modalités d'apprentissage
- Les ressorts de la communication interpersonnelle
- La cohésion de groupe
- La pose du cadre
- L'élaboration des supports de formation
- L'élaboration des contenus pédagogiques interactifs
- Les choix de modalités d'animation

Compétences développées

- Connaître la législation de la formation professionnelle
- Identifier la demande du client
- s'approprier les outils et usages du digital learning et de l'immersive learning
- maîtriser les ressorts de la ludo pédagogie
- Définir les objectifs pédagogiques de la formation
- Définir une progression pédagogique
- Construire un programme de formation
- Élaborer les supports de formation adaptés au public
- Choisir les techniques d'animation adaptées au public
- Créer des mises en situation et des études de cas
- Développer une cohésion de groupe
- Favoriser l'intelligence collective
- Construire l'évaluation
- Analyser les résultats pour améliorer sa prestation

Types d'apports

- Apports théoriques et méthodologiques
- Tests d'auto-positionnement
- Mises en situation
- Partage d'outils
- Travail à partir des projets de formation des organismes

Déroulé de la formation

Première journée : Mieux se connaître pour mieux animer

- Inclure, poser le cadre et vérifier les attentes
- Comprendre les ressorts de la communication interpersonnelle
- Autodiagnostiquer son fonctionnement et les interactions avec les autres
- Comprendre les différents types de modalités d'apprentissage et de mémorisation
- Autodiagnostiquer ses propres modalités d'apprentissage et de mémorisation
- Comprendre les différents types de profils et les types de transmission adaptés
- Acquérir la capacité d'adapter et de faire évoluer ses propres contenus de modules
- Apprendre à se positionner face à un groupe de stagiaires adultes
- Choisir des techniques d'inclusion et de déclusion adaptés au public
- Savoir poser le cadre, le faire respecter, conduire les stagiaires à négocier des règles communes
- Choisir des outils de cohésion de groupe adaptés au public



- Découvrir différentes approches d'analyse des profils et de leurs interactions

Deuxième journée : Bien comprendre les besoins pour bien y répondre

- Comprendre et analyser les attentes du client et des futurs participants
- Apprendre à définir des objectifs pédagogiques
- Élaborer une progression pédagogique : définir un fil rouge, des séquences pédagogiques, des acquis à évaluer et être capable d'adapter certaines parties du contenu à chaque groupe en fonction des attentes opérationnelles et des niveaux
- Savoir interagir avec et intégrer l'expérience professionnelle des stagiaires
- Intégrer une possible individualisation dans la conception des modules
- Expérimentation des outils d'intelligence collective pour élaborer un module de formation
- Construire une palette de supports pédagogiques variés :
 - à co-construire
 - à partager
 - à donner
- Élaborer les différentes modalités d'évaluations et les supports afférents

Troisième journée : Créer les outils pédagogiques adaptés

- S'approprier la pédagogie des jeux de rôles avec un positionnement du formateur en témoin accompagnateur
- Choisir les types de jeux de rôles adaptés
- S'approprier l'utilisation des outils vidéo pour mieux décoder les interactions
- Maîtriser le briefing et le débriefing
- Travailler sur la création d'une mise en situation
- S'approprier la mise en œuvre des jeux pédagogiques et choisir les plus adaptés
- Assimiler les principes de construction des cas pédagogiques
- S'approprier et savoir partager les processus de créativité
- Présenter un contenu de formation reprenant l'ensemble des apports

Moyens matériels et pédagogiques

Moyens

- Utilisation du paperboard pour une animation accessible et participative avec co-construction des concepts
- Mise à disposition d'outils d'auto positionnement, de conception et d'animation

Méthodes pédagogiques

- Apports théoriques et méthodologiques sous forme d'échanges
- Travail en commun sur les thématiques du client
- Co construction d'outils adaptés
- Co élaboration de solutions adaptées



Modalités d'évaluation

- Évaluation en cours de formation de l'acquisition des notions à chaque étape du processus d'apprentissage mis en œuvre
- Évaluation de l'efficacité de la formation grâce à la pertinence du contenu de formation élaboré
- Évaluation de la satisfaction à chaud
- Évaluation à froid au bout de 6 mois

Délai d'accès

Un échange avec le commanditaire permet d'identifier le besoin de formation et de définir le calendrier ainsi que les conditions de mise en œuvre.

Une proposition de programme détaillé de formation est envoyée au commanditaire.

Une convention envoyée par Architecte de Parcours est signée par le commanditaire permettant la mise en œuvre de l'action de formation.

Modalités d'accès

Communiquées au commanditaire

Durée

21 heures

Date

A définir

Horaires

A définir

Participants

Maximum 12

Lieu

A définir

Document créé le 11/05/2019

SASU Architecte de Parcours au capital de 5000 €
Siège : 10 avenue Guy de Maupassant
TVA : FR 06 850 300 252 00010 | 850 300 252 R.C.S. Marseille
N° déclaration d'activité 93131781513 (ce numéro ne vaut pas agrément)



Tarif

Sur devis

Personne à contacter

Marina Fructus : 06 07 09 55 55

mafructus@gmail.com