

Développer une pédagogie active

FORMATION - PÉDAGOGIE



OBJECTIF DE LA FORMATION

À l'issue de la formation, les participants seront capables de reconnaître les différentes situations pédagogiques, d'utiliser plusieurs types d'activités adaptées au contexte et au profil des apprenants et d'employer les modalités pédagogiques appropriées

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Alternance d'exposés, d'apports théoriques, d'ateliers de pratique, de recherches, de discussions, de vidéos et de travaux en sous-groupes, et d'échanges d'expériences

Blended-learning avec l'outil interactif KLAXOON : network, meeting, capsule d'informations, parcours, quiz, sondage et brainstorming. Kahoot et Padlet

Ludopédagogie avec activités interactives : jeux de rôle, jeux cadres et à thèmes de THIAGI. Sésame box KAPERLI

Compte-rendu sous format PDF pour une adaptation et une utilisation en situation de travail

DISPOSITIFS D'ÉVALUATION

Évaluations formatives durant l'action par divers quiz, travaux pratiques, exercices et études de cas.

Évaluation des acquis en fin de formation sous forme de questionnaire (QCM, QCO, QCU)

Évaluation à chaud de l'action de formation réalisée en fin de parcours afin de mesurer le niveau de satisfaction

VALIDATION

Délivrance d'un certificat Pro Learning niveau 2 après une évaluation des acquis, minimum de points à obtenir : 70/100

DURÉE

Présentiel : 2 jours, soit 14 heures + E-Learning : 2 heures

PRÉREQUIS

Posséder les connaissances basiques en ingénierie pédagogique : conception, animation et évaluation

MODALITÉS ET DELAIS D'ACCÈS

Accès à la formation 2 semaines à 2 mois selon le dispositif de financement mobilisé (personnel, entreprise, CPF, OPCO)

Inscription définitive après la signature d'une convention ou d'un contrat

Formation en intra ou inter possible

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Identifier les différentes situations pédagogiques
- Distinguer les nombreuses activités pédagogiques
- Analyser l'efficacité des activités par rapport aux situations pédagogiques
- Intégrer les outils numériques pour développer l'interactivité
- Comparer divers outils de ludopédagogie

PROGRAMME

- **Construction d'une pédagogie active**
 - Pourquoi rendre les formations plus actives et plus ludiques ?
 - Point de départ pour des formations actives
 - Avant la conception, quels sont vos objectifs ? (cycle ACCA)
- **Concept de situation pédagogique**
 - Les 10 situations pédagogiques
 - Combiner les situations pour réussir
- **Activités pour impliquer les apprenants**
 - Panorama des principales activités
 - Les principales modalités ou modes pédagogiques
- **Relation entre activités, situations et modes pédagogiques**
 - Relation et mesure entre les activités et les situations pédagogiques
 - Rattachement et comparatif des activités avec les 5 grands modes pédagogiques
- **Outils numériques et de ludopédagogie**
 - Klaxoon : network, brainstorming, capsule, aventure, quiz, meeting, article, sondage
 - Kahoot : application en ligne pour générer des QCM interactifs
 - Padlet : outil de travail collaboratif en ligne, mur interactif
 - Kaperli : brise-glace, energizer, parcours sesame box, photo langage
 - Thiagi : 52 applications, 52 conseils, 52 photos + jeux cadre et à thème



PUBLIC

Consultant-formateur, formateur, animateur, responsable et coordinateur pédagogique

Référence 03-001-02	Tarif Grille tarifaire ou sur devis	Nombre de participants 8 à 12 personnes	Lieu Sur site ou à définir	Planning Sur demande	Formateur Dominique KOWALCZYK
-------------------------------	---	---	--	------------------------------------	---



Activité enregistrée sous le n° 32620301162 auprès du préfet de région Hauts-De-France
Certificat Qualiopi n° FRCM21084, délivré pour la catégorie «Actions de formation»

Société Coopérative d'Intérêt Collectif par Actions Simplifiées - Siret : 824 395 396 00016 - Capital social : 38 400€ - TVA intracom. : FR92 824 395 396