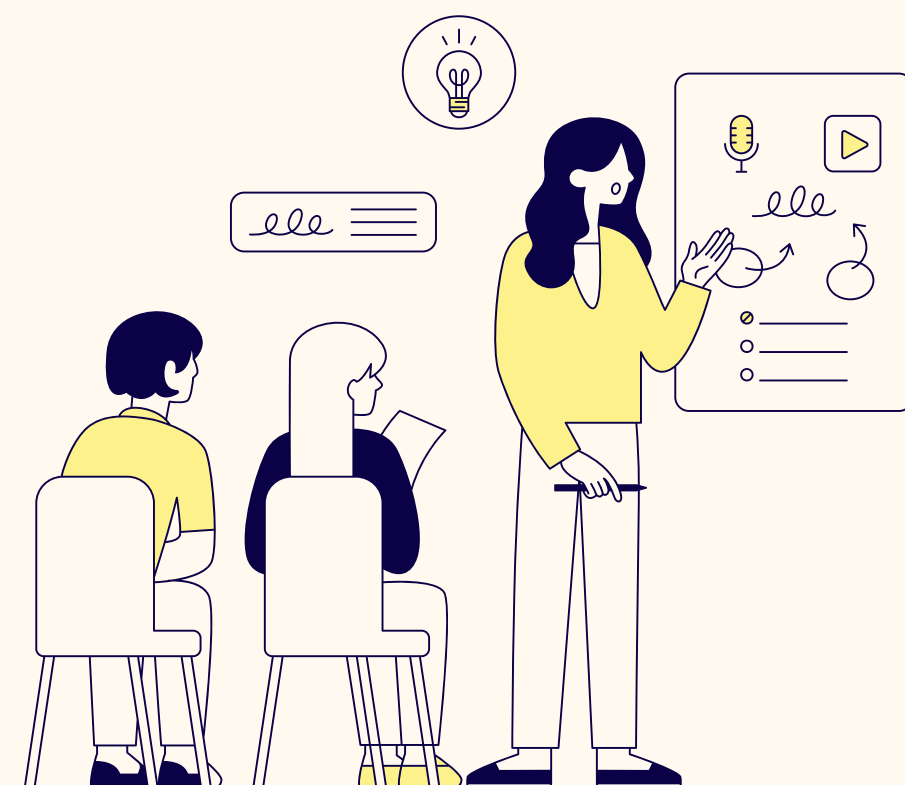


# Module 10

---

## Animer une formation - Niveau 2



## Module 9



### Publics :

Formateurs confirmés

### Prérequis :

- Disposer d'une expérience significative de l'animation de formations
- Connaître les fondamentaux de l'ingénierie pédagogique

### Durée :

2 Jours

### Objectifs de formation :

- Renforcer sa pratique de la pédagogie active
- Gagner en aisance dans la gestion des processus de groupe
- Trouver le juste positionnement face à un groupe pour désamorcer les situations difficiles
- Se situer dans sa pratique de formateur, connaître ses « points forts » et savoir les transformer en ressources lors de ses interventions

# Méthodes pédagogiques

- Nombreuses mises en situation
- Echanges et ateliers permettront aux participants de partager leurs pratiques
- Les apports méthodologiques viendront éclairer les expérimentations
- Le déroulement de la formation sera utilisé comme terrain d'analyse et de prise de recul
- Les participants pourront travailler sur leurs propres formations

## Modalités d'évaluation

- Mises en situation, entraînements ou exercices donnant lieu à un feedback du formateur
- Autoévaluation par le participant

## Participants en situation de handicap

Nous invitons les participants en situation de handicap à contacter notre référent handicap afin que nous envisagions ensemble les meilleures solutions pour adapter notre formation à leurs besoins.

# Programme

## CONTENU DÉTAILLÉ DU MODULE

### Mobiliser les participants grâce à une introduction motivante

- Identifier l'impact du démarrage de la formation sur la réussite de la formation
- Mesurer l'état d'esprit et le degré de motivation des participants
- Mettre le groupe en action dès le démarrage : Les « Icebreakers »
- Respecter le QQQCP de l'introduction
- Donner du sens à la formation
- Mettre en place le cadre relationnel de la formation

### Renforcer sa pratique de la pédagogie active

- Animer un partage de représentations
- Les différentes méthodes et leurs spécificités : méthodes créatives (dessins, collages), digitales, carrousel ...
- L'animation et le débriefing
- Maîtriser les deux moments « clés » des séquences actives (jeux pédagogiques, mises en situations, études de cas, ...)
- Le lancement de l'activité
- Le débriefing et la phase réflexive
- Les séquences de « réveil pédagogique »
- Développer l'interactivité grâce à l'utilisation des outils digitaux

# Programme

## Gérer le processus de groupe

- Développer une posture « méta »
- Savoir « lâcher prise » pour permettre aux participants de faire émerger leurs propres ressources
- Favoriser les échanges entre les participants
- Varier son style d'animation en fonction des besoins des participants et de leur degré d'attention
- Affiner son écoute pour identifier et traiter les difficultés ou les résistances
- Utiliser un questionnement ciblé pour clarifier les demandes ou objections des participants
- Savoir mener une régulation

## Faire face aux situations difficiles

- Savoir identifier les résistances et leurs causes
- Démarrer un stage face à un groupe hostile ou démotivé
- Gérer les objections, les digressions, le brouhaha, le silence du groupe
- Traiter les incidents : blocage du groupe, conflits entre participants