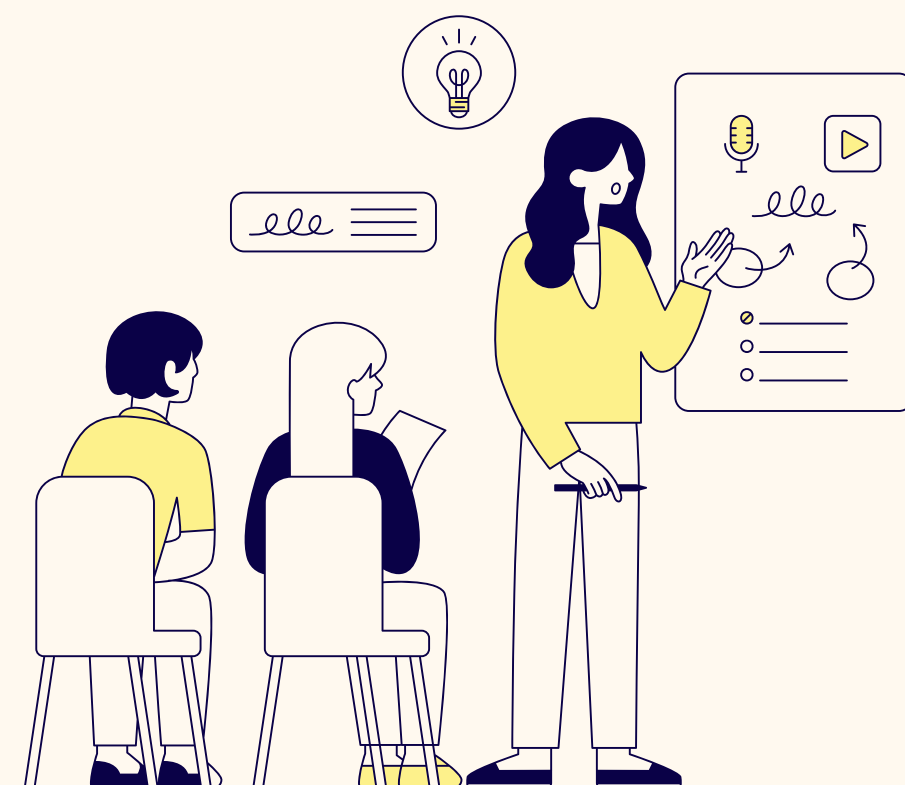


# Module 5

---

## Concevoir une action de formation - Niveau 2



## Module 5



### Publics :

Formateurs confirmés

### Prérequis :

Avoir suivi une formation sur les fondamentaux de l'ingénierie pédagogique, comme Concevoir une action de formation - Niveau 1.

### Durée :

2 Jours

### Objectifs de formation :

- Découvrir de nouvelles méthodes et techniques pédagogiques
- Choisir les méthodes les plus pertinentes au regard des objectifs pédagogiques
- Savoir trouver ou élaborer ses outils pédagogiques

# Méthodes pédagogiques

- Les méthodes utilisées seront en cohérence avec les objectifs du module, favorisant l'initiative et l'innovation.
- Toutes les méthodes pédagogiques proposées ou élaborées au cours de la formation, seront animées par les participants et donneront lieu à un feedback sur le fond, la forme et la pertinence vis-à-vis du contexte.
- Les échanges et ateliers permettront aux participants de partager leurs pratiques et de se constituer leur « boîte à outils »
- Les participants seront invités à travailler sur leurs propres formations

## Modalités d'évaluation

- 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

### Connaître et choisir les méthodes pédagogiques propices à l'apprentissage

Etat des lieux des pratiques et des outils et méthodes utilisés par les participants

Les trois familles de méthodes pédagogiques : inductives, descendantes et actives

Les différentes techniques associées aux familles de méthodes pédagogiques

Le choix des méthodes adaptées au cycle de l'apprentissage

- Le cycle de l'apprentissage de Kolb
- L'arche pédagogique

Le choix des techniques en fonction du contexte, des contraintes (temps, lieu, budget) et du profil des participants

### Intégrer le digital dans sa « boîte à outils »

- Etat des lieux des principaux outils digitaux et de leurs fonctionnalités : brainstorming, partage de représentations, challenges, quizz, évaluation, ...
- Choisir le « bon outil » en fonction de son objectif et de ses contraintes

# Programme

## Les méthodes inductives de lancement de séquence

Panorama des différentes méthodes : partage des représentations, jeux pédagogiques, vidéos pédagogiques, quizz ...

Construire un partage de représentations : méthodes créatives (dessins, collages), digitales, carrousel...

- Identifier l'objectif
- Choisir la technique appropriée
- Définir et tester les consignes de lancement

Adapter ou construire un jeu pédagogique

- Identifier l'objectif
- Construire le scénario
- Tester la faisabilité et la cohérence avec l'objectif de départ
- Rédiger les consignes et les points clés du débriefing

Construire un quizz

- La méthodologie d'élaboration du quizz
- Construire un quizz digital

## Les méthodes pour expérimenter et/ou ancrer les apprentissages

Construire un jeu de rôle ou une étude de cas

- Définir les objectifs
- Identifier les points clés de la situation
- Construire les rôles et vérifier la cohérence

Les jeux pédagogiques pour ancrer les acquis

- La dernière idée, les mots croisés, le quizz de folie, le match