

ASPECTS PRATIQUES	ASPECTS PEDAGOGIQUES
<p>PUBLIC VISÉ : Formateurs en activité ou en devenir</p> <p>PRÉ-REQUIS : Bonne communication écrite et orale En cas de formation distancielle, utilisation de l'outil bureautique.</p> <p>LIEU : Option 1 - En entreprise Option 2 - Distanciel Option 3 - Location de salle (surcoût à envisager)</p> <p>DATES ET HORAIRES : A définir</p> <p>ASPECTS ADMINISTRATIFS : Fiche de renseignements à compléter en amont. Convention ou contrat à signer en amont de formation. Emargements par demi-journée pour le présentiel, attestation d'assiduité en cas de distanciel (basée sur les productions et/ou les enregistrements de la classe virtuelle).</p> <p>MODALITES ET DELAIS D'ACCES : En intra-entreprise - Action planifiée en concertation avec l'entreprise En inter-entreprises, selon planning inter-entreprises Nous contacter par téléphone ou par mail</p> <p>ACCESSIBILITE AUX PERSONNES HANDICAPEES : En cas de formation réalisée en présentiel et avec location de salle, les locaux sont garantis accessibles aux PMR. Autres handicaps, nous contacter pour mise en place des moyens de compensation.</p> <p>TARIF : 1950 euros HT/TTC par groupe en intra 500 euros HT/TTC par personne en inter Les frais de salle ou de séminaire sont à ajouter aux montants présentés ci-dessus.</p> <p>CONTACT : Jérémie HOARAU 0692 60 60 82 contact@atria.run</p>	<p>OBJECTIFS :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Concevoir des activités ludo-pédagogiques ● Animer des activités ludo-pédagogiques ● Gérer les groupes et les personnalités <p>PROGRAMME :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La dynamique de groupe : les fonctions du formateur, les problématiques, les gammes de comportements ● Les activités ludo-pédagogiques : <ul style="list-style-type: none"> ● Le jeu et les neurosciences ● Qu'est-ce qu'un jeu pédagogique ? ● Les caractéristiques du jeu pédagogique ● Les moments du jeu ● L'existant en termes de jeu : idées, benchmark, jeu review pour piocher des idées adaptées (c'est possible pour tout, même des sujets sérieux) ● La conception d'un jeu ● L'animation d'un jeu <p>Attention - un travail de production sera demandé entre les journées. La formatrice sera en appui si besoin. En cas de formation distancielle, les participants doivent avoir accès à une connexion internet et être équipé pour permettre une écoute et une prise de parole de qualité.</p>
	<p>MOYENS TECHNIQUES ET HUMAINS :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Intervenant : Lynda HOARAU, ingénieure en formation, 25 ans d'expérience dans le champ de la formation ● Licence Klaxoon et Padlet ● Salle banalisée comportant vidéoprojection et paperboard en cas de formation présenteielle ● Utilisation de zoom en cas de formation distancielle <p>METHODES PEDAGOGIQUES MOBILISEES :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Alternance de méthodes affirmatives, interrogatives et actives ● Ressources de type formatives, évaluatives, de synthèses, de soutien, de mémorisation... ● Utilisation de Padlet

MODALITES D'EVALUATION :

- Des acquis
 - Fiche de renseignements en amont et questions
 - Evaluations formatives réalisées à l'aide de grilles critériées ;
 - Attestation de fin de formation mentionnant l'atteinte des objectifs de la formation
 - Evaluation différée
- Evaluation satisfaction
- Rédaction d'un bilan d'action remis au commanditaire en cas de formation intra-entreprise