

**Programme de formation**  
**La Formation par le Jeu ou ludopédagogie : une méthode en pédagogie active**

**Public :** auto-entrepreneurs, formateurs-trices occasionnel-les, responsables d'équipes ou de structure amenés à former leurs équipes, tous secteurs.

**Capacité :** 10 stagiaires

**Durée :** 14h

**Prérequis :** avoir déjà organisé des temps de formations, ou avoir participé à la formation « Être formateur : les bases »

**Formateur :** formatrice par le jeu depuis 15 ans, formatrice en intelligence collective et ludothécaire.

**Introduction :**

Apprendre c'est acquérir des savoir-faire et des savoir-être grâce à notre cerveau mais aussi notre corps tout entier. Que l'objet-jeu soit un jeu pour jouer ou un support de formation, il met en œuvre des mécaniques d'apprentissage. Utiliser la formation par le jeu c'est augmenter de 40 à 70% l'efficacité de sa formation.

Les jeux de formation permettent de créer une dynamique de groupe favorable aux interactions, et aux conditions d'une bonne transmission, ils captent l'attention de toutes les stagiaires et améliorent la mémorisation et l'intégration des notions et techniques apprises. Les jeux de formation permettent aussi d'analyser les apprentissages comme outil de feedback.

**Objectifs :**

- Transmettre en s'appuyant sur l'intelligence collective
- Optimiser la qualité de transmission et l'efficacité d'un temps de travail
- Se constituer sa trousse à outils jeux

**Programme de la formation :**

**1. L'intelligence collective**

Aborder l'apprentissage de manière transversale en prenant en compte les intelligences multiples et les modèles systémiques de développement en s'appuyant sur le groupe. Définir et pratiquer l'intelligence collective.

**2. « Ludifier » ses formations**

Du jeu loisirs aux mécanismes d'apprentissage par le jeu : découvrir l'univers « sérieux » du jeu. Mixer les atouts du jeu pour optimiser une formation : concentration, mise en pratique, motivation, mémorisation, bien-être, mouvement, partage d'expériences, prise de recul et analyse, observation, imitation, mélange des générations, prise en compte des émotions

**3. Se constituer une trousse à outils jeux :**

Utiliser des jeux d'inclusion-déclusion, de cohésion, des jeux de communication, des jeux-cadres et des jeux thématiques.

**Moyens pédagogiques et techniques :**

Pédagogie active :

- Apports théoriques,
- Pratique de travail par le jeu, ateliers de mise en situation
- Temps d'échanges inter-stagiaires