

<p style="text-align: center;">Programme de formation La ludopédagogie ou formation par le jeu : une méthode en pédagogie active</p>
--

Public : formateurs-trices occasionnel-les, enseignant-es, 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, facilitatrice 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 – d'apprentissage permettent de créer une dynamique de groupe favorable aux interactions, et aux conditions d'une bonne transmission, ils captent l'attention de tou-tes les stagiaires et améliorent la mémorisation et l'intégration des notions et techniques apprises. Ils permettent aussi d'analyser les apprentissages comme outil de feed-back. Dans un monde en pleine transition, la ludopédagogie est une approche innovante pour les apprentissages.

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 d'apprent-es. Définir et pratiquer l'intelligence collective.

2. « Ludifier » ses formations/cours

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

Modalités d'évaluation :

L'atteinte des objectifs de formation est évaluée par le ou la formatrice