

# Activer ses apprenants et booster ses animations grâce à la ludopédagogie <sup>0313P</sup>

Présentiel - Synchrones

**Comment proposer des formations/animations impactantes et dynamiques ? Comment proposer des formations/animations qui soient aussi épanouissantes pour les professionnels que pour les publics ? Comment faire évoluer sa posture et innover dans ses pratiques ?**

**Avec cette formation expérientielle et interactive sur la ludopédagogie, vous saurez créer des formations/animations plus captivantes, dynamiques et durables. Vous serez équipé d'un état d'esprit, et d'outils pour améliorer l'efficacité de l'apprentissage, accroître l'engagement des apprenants, et développer des compétences pertinentes pour le monde professionnel en constante évolution. Venez jouer... pour mieux apprendre et faire apprendre !**

## Objectifs

Maitriser le concept de ludopédagogie afin d'en intégrer l'état d'esprit, les activités et outils dans ses pratiques pour favoriser l'engagement et l'implication de ses apprenants/publics

### Public Visé

Professionnels de l'orientation, la formation, l'emploi et l'insertion de la région Auvergne-Rhône-Alpes

### Pré Requis

Aucun prérequis pédagogique ni technique demandé. Il est cependant recommandé d'avoir une expérience en ingénierie pédagogique et/ou animation de formation ou accompagnement de groupe.

## Objectifs pédagogiques et d'évaluation

Savoir ce qu'est la ludopédagogie, ses principes, atouts et limites, en vue d'activer les participants d'une formation / animation  
Choisir et intégrer les activités et outils ludopédagogiques dans ses formations / animations en fonction des contextes et objectifs de séquences  
Préparer et animer des activités et outils ludopédagogiques en incarnant une posture de formateur / facilitateur adéquate et adaptée

## Parcours pédagogique

### JOUR 1

Activité ludopédagogique d'ouverture et d'inclusion

Séquence #1 : Découvrir et comprendre la ludopédagogie et les mécanismes qui la composent, les différentes activités et outils ludopédagogiques

Séquence #2 : Intégrer et s'appuyer sur ce que disent les sciences cognitives et les neurosciences autour de la ludopédagogie pour activer ses apprenants et former efficacement

Séquence #3 : Prendre conscience des bénéfices et des limites d'une animation ludopédagogique

Clôture - Activité ludopédagogique de clôture

### JOUR 2

Activité ludopédagogique d'ouverture

Séquence #4 : Se familiariser avec la préparation d'une activité ludopédagogique et l'intégrer dans ses modules et séquences pédagogiques

Séquence #5 : Animer une activité ludopédagogique en incarnant la posture adéquate et adaptée à son public

Séquence #6 : Transposer les découvertes de la ludopédagogie dans sa réalité professionnelle

Activité ludopédagogique de clôture

## Méthodes pédagogiques

La méthodologie est expositive dans les apports théorique et active par des mises en situation régulières individuelles et en groupe. Cette formation mettra en avant la pédagogie par le jeu, la pairagogie (pédagogie par les pairs), la pédagogie coopérative et collective (socio-constructif entre pairs).

L'animation est donc :

- Basée sur une pédagogie active, avec des exercices pratiques et des expérimentations de jeux qui permettent l'ancrage des notions vues en temps réel. Chaque activité est conçue pour mettre en pratique à

partir de nouveaux repères. Chaque stagiaire reçoit des feedbacks personnalisés sur les exercices rendus, les mises en situation ou lors des temps d'échanges.

- Organisée en alternant de manière ludique exposés théoriques, études de cas concrets, mises en situations, expérimentation de jeux en lien avec la réalité professionnelle, situations d'évaluation.

## Qualification Intervenant-e-s

Simon Leurent, Responsable du Laboratoire d'Innovation Pédagogique d'Osons+ est formateur et facilitateur. Il se sert de sa fibre entrepreneuriale, sa créativité et des méthodologies collaboratives pour inspirer, faire réfléchir et faire travailler ensemble différents publics. Depuis 10 ans, Simon a conçu, organisé et animé des événements, formations et séminaires pour de nombreuses organisations (associations, entreprises, institutions).

Chloé Weimer est formatrice, facilitatrice et cheffe de projet au sein d'Osons+. Elle met ses différentes expériences (insertion professionnelle, engagement à l'étranger, animation de réseaux...), son leadership, ses compétences en ingénierie pédagogique et son goût pour la nouveauté au service du développement de formations et programmes transformateurs.

## Méthodes et modalités d'évaluation

- Recueil des besoins individuels en amont
- Evaluation des acquis en cours et en fin de formation notamment au travers de positionnements, mises en situations, mise en pratiques, présentations... qui font l'objet d'une analyse / correction et d'un retour du formateur
- Evaluation de satisfaction et tour de table collectif en fin de formation
- Questionnaire final de satisfaction et d'évaluation de l'atteinte des objectifs pédagogiques

## Modalités d'accessibilité handicap

Si votre situation nécessite des aménagements particuliers, n'hésitez pas à nous contacter.



### Durée

14.00 Heures

2

Jours

### Effectif

De 8 à 16 Personnes



Contactez-nous !

Cellule Professionnalisation

Tél. : 0426735614

Mail : [pro@via-competences.fr](mailto:pro@via-competences.fr)