



présentation de la formation

informations pratiques

inclus : matériel pédagogique un exemplaire du livre
La ludopédagogie en action

durée : 2 jours

tarif : 1250€ TTC

pour plus d'informations :
www.mieux-apprendre.com
contact@mieux-apprendre.com

objectif

- Fournir aux formateurs et aux enseignants un outil d'animation simple, pratique et puissant : les jeux-cadres.
- Proposer aux participants qui le souhaitent des jeux-cadres adaptés à leur problématique d'animation.

public

Formateurs, responsables RH, enseignants, animateurs, ingénieurs pédagogiques

présentation

Le concept de jeu-cadre a été développé par par Sivasailam Thiagarajan (alias Thiagi), spécialiste Indien d'activités interactives vivant aux États-Unis.

Un jeu-cadre est un ensemble de règles vide de contenu. Ainsi un même jeu-cadre peut être utilisé dans une formation au management, dans une classe de collège ou dans une formation à la conduite d'une centrale électrique : même règles mais contenu différent.

Avec des jeux-cadres, on peut par exemple :

- réfléchir sur un sujet complexe ; rendre des conférences passionnantes ;
- chercher des solutions à différents problèmes ;
- apprendre, mémoriser, réviser, évaluer des connaissances ;
- remplacer des réunions inefficaces ;
- faire connaissance dans un groupe ;
- faire un débriefing d'une activité complexe ;
- accroître l'efficacité d'une lecture ;
- etc.

programme

J1

- découverte du concept de jeu-cadre ;
- expérimentation de plusieurs jeux-cadres à large spectre d'emploi, analyse de leur mise en place, animation, applications ;
- intérêt des jeux-cadres dans une démarche ludo-pédagogique ;
- avantages et limites des jeux-cadres en formation/cours, précautions à prendre.

J2

- comment intégrer des jeux-cadres dans la création d'un scénario pédagogique ;
- proposition et expérimentation de jeux-cadres particulièrement bien adaptés aux problématiques d'animation apportées par certains participants ;

Attention : les participants qui souhaitent proposer une problématique d'animation doivent l'envoyer à l'animateur/l'animatrice au moins une semaine avant la formation, avec un niveau de détail permettant d'être bien comprise.

Les participants qui n'ont pas de problématique particulière d'animation à proposer découvrent de nouveaux jeux-cadres et comprennent la richesse du concept pour leurs besoins futurs.

méthode pédagogique

- Outils ludopédagogiques (jeux de Thiagi, approche du mieux-apprendre)
- Topogrammes (mindmaps)
- Mises en pratique
- Expérimentation et débriefing

évaluation

Évaluation formative tout au long de la session.

Cette formation ne fait pas l'objet d'une évaluation sommative.