

FORMATEUR : CONCEVOIR, ANIMER ET DIGITALISER VOS FORMATIONS EFFICACEMENT

Public concerné :

Formateur débutant ou expérimenté, chargé de la conception et/ou animation de formations.
Chef de projet encadrant des formateurs concepteurs.

Prérequis :

Cette formation ne nécessite pas de prérequis en matière d'expérience en formation.

Objectifs pédagogiques :

A l'issue de cette formation, les participants seront capables de :

- ② Rédiger des objectifs de formation et des objectifs pédagogiques
- ② Concevoir des contenus pédagogiques.
- ② Utiliser avec aisance les techniques de prise de parole et de questionnement en animation.
- ② Susciter une dynamique de groupe positive, qui favorise l'envie d'apprendre.
- ② Prendre en main toute technique d'animation.
- ② Prévenir et gérer des situations difficiles en animation de formation.
- ② Utiliser des supports et du matériel pédagogiques.
- ② Intégrer le digital à vos conceptions
- ② Mobiliser une grande variété de techniques pédagogiques

Modalités pratiques et conditions financières :

- ② Durée : 5 jours soit 35 heures
- ② Nombre de participants : individuel ou en groupe de 2 à 10 personnes
- ② Calendrier : 10 jours ouvrés minimum
Pour les formations prises en charge par un OPCO, le délai d'accès pourra être plus long en fonction de la réponse de l'OPCO
- ② Lieu : Intra entreprise
- ② Tarifs : individuel : 890€ HT – Groupe de 1 à 5 personnes : 990€ HT/jour – Groupe de 6 à 10 personnes : 1 100€ HT

Moyens pédagogiques et techniques :

- ② Echanges et apports d'informations du formateur
- ② Partage des retours d'expériences des participants : débats, brainstorming, discussions et témoignages
- ② Mise en situation
- ② Exercices individuels et collectifs par sous-groupes

Modalités d'évaluation :

- ② Quizz d'évaluation et exercice corrigé en fin de parcours

Accessibilité :

- ② Les personnes qui rencontreraient des difficultés pour cause de situation de handicap, même léger, même provisoire, sont priées de bien vouloir nous consulter au moment de leur inscription, afin de nous permettre d'évaluer ensemble un dispositif d'adaptation de notre formation.

PROGRAMME

Séquence 1 : Préparer une action de formation

- ② Analyser une demande de formation
- ② Concevoir une action de formation
- ② Le découpage d'un stage
- ② Avant le stage
- ② Les méthodes pédagogiques

Ateliers en binôme/ateliers post-its - Création d'une trame de support de formation sous powerpoint - Exercices d'application - Création d'un programme de formation - Création d'une séquence de formation dans un guide d'animation

Séquence 2 : Animer une action de formation

- ② Attitudes du formateur
- ② Démarrer
- ② Dérouler
- ② La gestion du groupe et des participants
- ② Utiliser des outils pédagogiques

Ateliers en binôme - Ateliers post-its - Exercices d'application - élaboration d'une fiche de contrôle pré formation - Mise en situation d'un lancement de formation - Exercice appariement comportements stagiaires

Séquence 3 : Évaluer une action de formation

- ② Pourquoi évaluer, suivre et accompagner
- ② Évaluer avant la formation
- ② Évaluer pendant la formation
- ② Évaluer après la formation
- ② S'auto évaluer

Ateliers en binôme - exercices d'application - Elaboration d'un questionnaire de prérequis - Création d'une fiche d'auto-évaluation

Séquence 4 : Intégrer le digital à vos conceptions

- ② Identifier des outils digitaux gratuits générateurs d'interactivité.
- ② Utiliser le digital pour renforcer l'engagement des participants.

Atelier Individuel : Mise en œuvre d'une activité d'elearning

Séquence 5 : Mobiliser une grande variété de techniques pédagogiques

- ② Faciliter l'expression des représentations initiales des apprenants.
- ② Stimuler l'attention et faciliter la mémorisation lors d'un exposé.
- ② Faciliter l'acquisition de savoir-faire comportementaux : écrire les scripts de micro-situations ou de jeu de rôles ; élaborer la grille d'observation ; outiller le debriefing.
- ② Concevoir des exercices : rédiger des consignes claires.
- ② Faire du groupe un levier d'apprentissages

Ateliers : Mise en œuvre d'un questionnaire sous une plateforme

Création d'une vidéo

Mise en place de jeux pédagogiques