



### PUBLIC CIBLE

- Chef de projet Learning, ingénieurs et concepteurs pédagogiques
- Formateurs internes occasionnels ou à temps plein



### PRÉREQUIS

- Être acteur / porteur d'un projet de formation pédagogique
- Maîtriser les fondamentaux de l'ingénierie pédagogique



### COMPÉTENCES VISÉES

- Réaliser l'ingénierie pédagogique d'un programme ou d'un parcours de formation multimodal



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Intégrer l'apport des neurosciences dans sa scénarisation
- Utiliser des outils agiles pour mener un projet d'ingénierie pédagogique
- Intégrer du digital dans son ingénierie pédagogique



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Apprentissage et neurosciences : les piliers des neurosciences et les leviers d'une formation réussie
- Ingénierie pédagogique Agile : Les leviers de l'agilité, le modèle ADDIE et le modèle SAM
- Ingénierie pédagogique multimodale : panorama de la multimodalité, les modèles d'intégration du digital (APA, IMAIP, SAMR), impact de la digitalisation sur la formation
- Les étapes de la digitalisation de la formation



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFILS DES INTERVENANTES : MARINE OU CORALIE

- Consultantes formatrices depuis 10 ans
- Expertes en ingénierie pédagogique, ingénierie de formation, formation de formateurs, ludo pédagogie et neurosciences



Durée : 1 journée - 7h00 //  
Distanciel sur demande

INTRA : 1 980 € HT  
INTER : 865 € HT (dates voir calendrier)

