



PUBLIC CIBLE

- Ingénieurs et concepteurs pédagogiques
- Formateurs internes occasionnels ou à temps plein



PRÉREQUIS

- Concevoir et/ou animer des formations



COMPÉTENCES VISÉES

- Intégrer la ludopédagogie dans son animation
- Concevoir des jeux adaptés aux objectifs de la formation



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre les principes de la ludopédagogie
- Apprendre à concevoir et à intégrer des activités ludiques dans l'apprentissage
- Mettre en perspective les avantages de l'apprentissage par le jeu



PROGRAMME DE LA FORMATION

- Les fondamentaux de la ludopédagogie
 - Définition & cycle d'apprentissage
 - Les jeux dans l'éducation & profils d'apprenants
- Typologie de jeux pédagogiques
 - Catégories de jeux : Objectifs, avantages pédagogiques
 - Comment les utiliser
- Concevoir des jeux pédagogiques
 - Etapes de la création
 - Conception de la boîte à outils
- Intégrer les jeux dans un parcours de formation
 - Stratégie d'intégration
 - Conseils pour animer la ludopédagogie



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



PROFIL DE L'INTERVENANT : CORALIE

- Consultante formatrice depuis 10 ans
- Experte en ingénierie pédagogique, ingénierie de formation, formation de formateurs, ludo pédagogie et neurosciences



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

INTRA : 1 800 € HT

