

GE17 - Innover en formation : les outils de la pédagogie active

OBJECTIF : renforcer sa capacité d'intervention pédagogique en repérant comment appliquer dans un quotidien professionnel un éventail d'outils et de méthodes pédagogiques qui se centrent sur l'activité de l'apprenant.

PUBLIC CIBLE : tous les professionnels du champ emploi-formation/insertion qui sont en situation de conception et d'animation de séances pédagogiques.

ORGANISATION : 2 jours (9h00 - 17h00)

Module de formation pouvant s'organiser sur l'ensemble du Grand Est

PROGRAMME

- Intro avec les fondamentaux de l'ingénierie pédagogique

- Expérimentations de techniques et d'outils pédagogiques sous la forme d'un grand atelier participatif suivies d'analyse des situations vécues pour en comprendre l'usage puis étude des possibilités de transfert dans les environnements des participants.

- Apports méthodologiques sur l'utilisation de méthodes pédagogiques au service d'un scénario cohérent centré sur l'apprenant (les apports de l'andragogie et des neurosciences / la posture pédagogique de facilitateur d'apprentissage / les environnements capacitants et la notion de compétence en contexte).

- **Les apprentissages actifs et interactifs** : techniques théâtrales intégrées, jeux de rôle, études de cas, sous-groupe, photo-langage, mindmapping
- **Les apprentissages coopératifs** : groupes de production, réseaux d'échanges réciproques, pollinisation des savoirs, analyse des pratiques professionnelles
- **Les apprentissages ludiques** : une approche spécifique avec les jeux-cadres de THIAGI ; une approche globale : construire son jeu et utiliser les principes des jeux de société dans la formation, les règles du jeu, l'utilisation de cartes
- **Espace et apprentissage** : liens entre les environnements de formation et les processus d'apprentissage
- **L'usage du numérique en formation** : éclairages sur les fondements pédagogiques de différents outils (FOAD, les MOOC, SPOC, serious game, vidéos, les outils de vote et d'évaluation et les outils collaboratifs) et expérimentation de petits outils faciles à intégrer.
 - Comment utiliser des modes numériques adaptés à l'apprenant ?
 - Comment ne pas confondre innovation et numérique ?

- Production d'un scénario pédagogique utilisant la multimodalité et qui place l'apprenant au cœur de son apprentissage.

INTERVENANTS : Marie Christine LLORCA ou un membre de l'équipe pédagogique d'AGO Ingénierie-Formation (institut spécialisé dans l'innovation pédagogique, le design des espaces d'apprentissage et de la construction d'ingénieries apprenantes.