



Fiche Action

Utiliser le jeu en formation pour adultes		
Type d'action	Professionalisation	Renforcement des compétences des acteurs de la formation
ELEMENTS DU CONTEXTE	<p>Les méthodes classiques de l'apprentissage (pédagogie transmissive) cristallisent le processus de la construction du savoir et de la cognition de l'apprenant car ils l'impliquent peu ou pas du tout. Une formation réussie est une formation dont les stagiaires se souviennent. Or, sur ce terrain, les stages ludiques se démarquent. L'utilisation du jeu permet en effet, d'impliquer davantage les apprenants et favorise la mémorisation des messages-clés.</p> <p>Une méthode pédagogique innovante, souvent étonnante et qui donne de bons résultats : jouer facilite les apprentissages « on apprend mieux quand on s'amuse ».</p> <p>La pédagogie centrée sur l'individu, en le rendant acteur principal et autonome dans un jeu de rôle calqué sur une mise en situation professionnelle, est une technique originale pour : la construction des compétences souhaitées, la mise en lumière de compétences intrinsèques et la stimulation de la créativité.</p>	
OBJECTIF GENERAL :	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendre l'intérêt de la pédagogie ludique. ➤ Savoir construire un jeu pour l'intégrer dans un dispositif de formation. ➤ S'entraîner à la conception et à la fabrication de jeux. ➤ S'entraîner à l'animation d'un jeu. 	
PROGRAMME :	<p>Introduction Apprendre par l'action, pourquoi et comment La place du jeu de formation dans la pédagogie active</p> <p>Partie 1 Jeu & Formation Découvrir en quoi le jeu est un outil apprenant. Vue panoramique des différents supports de jeu. Quel jeu pour quel besoin pédagogique ?</p> <p>Partie 2 la Conception Les critères à tenir en compte pour développer un jeu de formation. Comment intégrer un jeu dans une formation ? Les phases de conception</p> <p>Partie 3 Entraînement aux phases de la conception Construction d'une maquette de jeu à partir d'études de cas</p> <p>Partie 4 Intersession Les apprenants doivent construire le prototype d'un jeu de formation, grandeur réelle en semi-autonomie</p> <p>Partie 5 Animer un jeu les participants animent une partie de leur prototype. Echanges de bonnes pratiques d'animation avec le formateur</p>	
ANIMATION	Carlo BIANCHI, Consultant en ingénierie de formation, LEARNING BY DOING	
PUBLIC :	Les organismes de formation qui souhaitent développer leur ingénierie pédagogique par de nouvelles méthodes actives Tout formateur débutant ou expérimenté qui souhaite enrichir le contenu de leur prestation de formation	
DATE : du 04 au 08 juin 2012	HORAIRES : Session 1 : 4-5 juin de 8h30 à 16h30 Intersession : 6-7 juin de 08h30 à 12h30 Session 2 : 8 juin de 08h30 à 16h30	LIEUX : AGEFMA
CONTACT Aude MARIE SAINTE aude.marie-sainte@agefma.fr		AGEFMA Téléphone : 05 96 71 21 85 Fax : 05 96 73 57 08 Site Internet : www.agefma.fr