

Programme de Formation

**SOCRATE, la Compétence Pédagogique®**

*Se former à la construction et à l'animation de formations basées sur des jeux d'entreprise*



**SOCRATE** est un séminaire permettant :

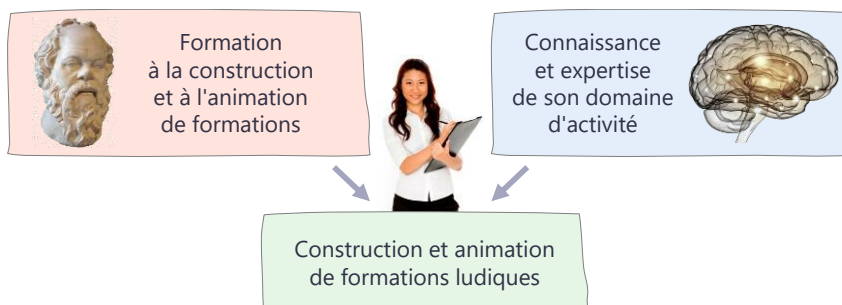
- de s'approprier une méthode de conception de formation, basée sur des pédagogies actives
- d'appliquer les principes à une formation réelle (Socrate est une « formation action »)
- de mettre en œuvre les bonnes pratiques d'animation pédagogique

**Contexte**

Les formateurs souhaitent intégrer de plus en plus de jeux d'entreprise dans leurs formations.

Ils maîtrisent leurs contenus techniques, mais il leur faut acquérir des **compétences pédagogiques**, afin de faire passer les messages auprès des stagiaires. Ils doivent, entre autres choses, comprendre "comment un adulte apprend", être capable de construire des pédagogies actives, et de les animer.

C'est dans cet esprit que le Cipe a développé la formation de concepteur et formateur "**Socrate, la Compétence pédagogique®**"



## Remarques importantes :

- 1) Chaque participant doit avoir un sujet de formation à traiter, car les sujets réels sont travaillés durant les 3 jours de séminaire (ce qui est nommé ci-dessous « **Application sur cas réel** » dans le déroulement des 3 jours).
- 2) Le contenu de la formation, ainsi que sa durée peuvent être adaptée au contexte : nous consulter.

## Objectifs

### En fin de séminaire, le participant est capable de :

- Développer une formation selon les règles de l'art : des finalités de la formation, à la rédaction du script
- Identifier les méthodes pédagogiques les plus adaptées à ses objectifs / contenus / publics : jeu de rôles, jeux de cartes, animation post-it, étude de cas, jeu de plateau, ...
- Réaliser les supports pédagogiques : cartes, affiches, fiche de rôle, ...
- Animer une formation basée sur des méthodes actives : le temps, la logistique, les situations difficiles, ...
- Faire progresser sa formation, dans une démarche de progrès permanent

## Programme de la formation

Ce programme est articulé autour :

- de **4 grands thèmes** (en bleu dans le tableau ci-dessous) : Préparer une formation / Concevoir les supports de formation / Animer une formation / Améliorer une formation.
- d'une mise en **application sur cas réel** immédiate, durant la formation : en effet, chaque apprenant va appliquer les méthodes et outils proposés sur une formation qu'il doit construire.
- de multiples apports permettant de justifier l'intérêt de la **pédagogie active** et la méthode de développement
- plusieurs types de "**jeux** (pédagogies actives)" (cartes, simulations, mises en situation, ...) : les participants découvrent ainsi plusieurs types de pédagogies, et se les approprient.

Chapitre		Contenu
<b>1</b>	<b>Introduction</b>	
<b>2</b>	<b>Méthodologie générale</b>	Découverte à travers un jeu de <b>cartes à ordonner</b> : mise en avant de l'importance de la 1 <sup>ère</sup> phase « Préparer une formation »
<b>3</b>	<b>PREPARER UNE FORMATION</b>	
3.1	Finalité de la formation	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Découverte (<b>cartes, post-it</b>), Entraînement</li><li>▪ <b>Application sur cas réel</b> : prise en main du guide de préparation d'une séance</li></ul>
3.2	Objectifs pédagogiques	Découverte, Entraînement, <b>Application sur cas réel</b>
3.3	Systèmes d'évaluation	<b>Ateliers de réflexion</b> , Exemples, <b>Application sur cas réel</b>
3.4	Progression pédagogique	Découverte (principes), <b>Application sur cas réel</b>

3.5	Choix des pédagogies	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Découverte de la <b>pédagogie active (jeu de la balle)</b></li> <li>▪ Découverte du <b>processus d'apprentissage</b> chez l'adulte, et auto-évaluation sur les <b>intelligences multiples</b></li> <li>▪ Exemples de pédagogies : jeu de plateau, jeu de cartes, simulation, jeu de rôle, étude de cas interactive, exercice, quiz, jeu cadre</li> <li>▪ Apports : le <b>triangle pédagogique</b>, le <b>processus de conception</b></li> <li>▪ <b>Application sur cas réel</b></li> </ul>
3.6	Préparation écrite	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comment transférer ses connaissances : <b>jeu de la barquette</b>, <b>matrice conscience / compétence</b> de Maslow, <b>qualités du formateur</b></li> <li>▪ <b>Application sur cas réel</b></li> </ul>
4	<b>CONCEVOIR LES SUPPORTS DE FORMATION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Exemples de supports : affiches, cartes, tableau, diaporama, écran tactile interactif, fiches, ...</li> <li>▪ Règles graphiques (couleurs, daltonisme, mise en page, typographies, ...)</li> <li>▪ Dossier du participant</li> <li>▪ Guide d'animation</li> <li>▪ <b>Application sur cas réel</b></li> </ul>
5	<b>Préparation d'une séquence</b>	<p><b>Application sur cas réel :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Finalisation de la réflexion : complétude des 6 chapitres de préparation</li> <li>▪ Elaboration des supports pour animer une séquence de 20 à 30 minutes : les supports sont réalisés en format prototype</li> <li>▪ Remarque : la séquence choisie doit obligatoirement comporter une pédagogie active (c'est l'objectif du séminaire : apprendre à construire un jeu, et l'animer)</li> </ul> <p>NB : cette étape 5 peut aussi être réalisée « en dehors du temps de formation en salle », c'est-à-dire durant une <b>intersession</b> (de 2 à 3 semaines). Les participants peuvent alors finaliser la construction des 20 à 30 minutes d'animation en toute autonomie. Le formateur CIPE demeure disponible en distanciel, en soutien des participants le cas échéant.</p>

6	<b>Animation d'une séquence</b>	<p><b>Application sur cas réel :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Chaque participant anime sa séquence</li> <li>▪ Les autres participants jouent le rôle des stagiaires, puis évaluent le jeu, et la manière de l'animer (au moins un point fort et un point à améliorer) : une grille d'évaluation est fournie</li> <li>▪ Une tour de table permet de valoriser les jeux pédagogiques, les enrichir, et optimiser l'animation</li> <li>▪ La prestation de chaque participant peut être filmée (la vidéo n'est pas diffusée mais donnée au participant qui pourra analyser sa postures, sa diction, ...)</li> </ul>
7	<b>ANIMER UNE FORMATION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ce chapitre concerne l'animation elle-même en salle.</li> <li>▪ Il s'articule autour des sujets suivants : Ajustez la formation, Préparez la logistique, Introduisez la formation, Maintenez l'attention de l'auditoire, Apprenez à dominer votre trac, Maîtrisez votre animation, Faites face aux situations difficiles, Concluez la formation</li> </ul>
8	<b>AMELIORER SA FORMATION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sources possibles pour détecter des améliorations</li> <li>▪ Exemples de pistes d'amélioration</li> </ul>
9	<b>Conclusion</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Evaluation des acquis : quiz individuel</li> <li>▪ Points importants</li> <li>▪ Bibliographie</li> </ul>

## Organisation

**Public :** Formateurs

- toute personne amenée à construire des formations, et souhaitant y intégrer des pédagogies actives
- celle-ci doit avoir un projet concret de formation, qui sera travaillé durant le séminaire

**Durée :** 3 journées de suite, ou avec une intersession (2 jours + 1 jour)

## Moyens pédagogiques

L'animation de formation s'appuie sur des apports théoriques, des mises en applications, et également divers types de pédagogies (jeux de rôles, jeux de cartes, simulation, mise en situation, étude de cas, post-it, atelier de réflexion, ...). Celles-ci ont pour objectif de faire découvrir aux participants un large panel de « jeux », de manière à leur donner envie de les construire, et de les mettre en œuvre dans leurs formations.

## Dispositifs d'évaluation

Le formateur met en œuvre bon nombre de jeux et d'exercices : ceux-ci lui permettent d'évaluer en temps réel le niveau de compréhension des participants. Une évaluation est réalisée en fin de formation.