

NATURE DES MODULES ET DÉMARCHES PÉDAGOGIQUES

N°	Intitulé du module *	Pédagogie/outils proposés
1	Préparation méthodologique, technique et logistique de l'action de formation scénarisée	Démarche inductive à partir des SPG et SPD Apport de connaissances Fiches pratiques Evaluation (quizz, test, QCM, etc.)
2	Rappel des règles et principes fondamentaux de l'animation	Apport de connaissances et méthodologiques Fiches pratiques Evaluation (quizz, test, QCM, etc.)
3	Comment introduire une formation	Apport méthodologique Approche comportementale (question ouverte, vidéo, photos, analyse de pratique, etc.) Evaluation (quizz, test, QCM, etc.)
4	Les outils du formateur (MTOS) Utiliser les supports pédagogiques	Exercices – PPT - Apport méthodologique + méthodes techniques outils supports et ice breakers avec débriefing Kit méthodologique et pédagogique Evaluation (quizz, test, QCM, etc.)
5	Impulser une dynamique de groupe positive	Apport de connaissances et méthodologique Approche comportementale (vidéo, analyse de pratique, etc.) Evaluation (quizz, test, QCM, etc.)
6	Faire face aux situations de tension de premier niveau (faible et moyenne)	Apport de connaissances et méthodologique, montage graphique Approche comportementale (vidéo, mise en situation, analyse de pratique, etc.) Evaluation (quizz, test, QCM, etc.)
7	Prendre la parole en public	Apport de connaissances et méthodologique, montage graphique Approche comportementale (démonstration, mise en situation, analyse de pratique, etc.) Evaluation (quizz, test, QCM, etc.)
8	Les modalités digitales et distancielles du formateur (MTOS)	Apport de connaissances, retours d'expérience blended learning (CV, MOOC, nano training, co développement, sérieux games, E learning, ...)
9	Lancer et exploiter un travail de groupe en mode atelier	Apport de connaissances et méthodologique, montage graphique Approche comportementale (vidéo, mise en situation, analyse de pratique, etc.) Evaluation (quizz, test, QCM, etc.)
10	Savoir utiliser l'espace et interagir avec les participants	Apport de connaissances et méthodologique Approche comportementale (démonstration) Evaluation (quizz, test, QCM, etc.)
11	Organiser, lancer, exploiter débriefer un jeu de rôle	Apport de connaissances et méthodologique, montage graphique Approche comportementale (vidéo, mise en situation, analyse de pratique, etc.) Evaluation (quizz, test, QCM, etc.)
12	Clore une formation	Apport méthodologique Approche comportementale (vidéo, photos, analyse de pratique, etc.) Evaluation (quizz, test, QCM, etc.)

* D'autres thématiques peuvent bien entendu se rajouter (à définir avec le groupe).

SYNOPTIQUE DU DISPOSITIF « LES CLÉS D'UNE ANIMATION EN PRÉSENTIEL » ET DÉTAIL DES GRANULES

