

LES TECHNIQUES D'ANIMATION

AUCUN NIVEAU DE CONNAISSANCE PRÉALABLE N'EST REQUIS POUR SUIVRE CETTE FORMATION



Durée : 2 jours - 14 heures

Tarif : 2 100€

10 participants maximum

Méthodes pédagogiques : apports théoriques, réglementation, cas pratiques, prise en main de logiciels, créations de supports, quizz...

Profil stagiaire : toute personne désirant approfondir les connaissances en informatique

Pré-requis : ne nécessite aucun pré-requis

La formation « Les techniques d'animation » invite à découvrir comment rendre un groupe acteur de son apprentissage. Elle permet de comprendre les différences entre pédagogie active et directive, et d'adopter la posture d'animateur la plus adaptée selon le contexte. Les participants apprennent à construire des séquences pédagogiques dynamiques et engageantes, en utilisant une variété d'outils : jeux de rôles, exercices collaboratifs ou démonstrations guidées. L'accent est mis sur la création d'un climat d'apprentissage à la fois sécurisant et stimulant, propice à la créativité et à l'autonomie. Enfin, chacun développe sa capacité à évaluer et réguler la dynamique du groupe pour favoriser la participation de tous.

OBJECTIFS : former des animateurs capables de concevoir et de conduire des activités en intégrant à la fois des démarches participatives (pédagogie active) et des repères structurants (pédagogie directive), afin de favoriser à la fois l'autonomie et la progression des participants.

PROGRAMME

L'animation numérique

Différences d'animation

Les pédagogies directives

Quand et pourquoi adopter une pédagogie directive

Les pédagogies actives

Quand et pourquoi adopter une pédagogie active

Les rôles et postures de l'animateur numérique

Chef d'orchestre, facilitateur, régulateur, motivateur

Gérer un participant silencieux, bavard ou en difficulté technique

Les techniques et outils d'animation numérique

Démonstration

Mises en situation : animation directive

Chaque participant anime un mini-module technique

Feedback collectif

Mises en situation : animation active

Chaque participant anime un atelier collaboratif en sous-groupe

Feedback collectif

Gestion de la dynamique et imprévus

Cas pratiques : groupe peu participatif, surcharge d'outils, panne technique

Jeux de rôle et solutions rapides

Évaluation de début et de fin de formation