

**ANIMER UNE FORMATION
EFFICACE ET INTERACTIVE**
LES FONDAMENTAUX

PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL

A QUI S'ADRESSE CETTE FORMATION :

Participants : Toutes personnes amenées à animer des sessions de formations en interne dans leur entreprise.







Pré-requis : Néant

L'ENTREPRISE veillera à ce que les stagiaires remplissent les conditions des pré-requis définis. APTIMENS se réserve le droit de demander les preuves de conformité auxdits pré-requis.

Accessibilité :

- Modalité d'accès et délai : Inscription à la formation en fonction du process de l'entreprise bénéficiaire. Inscription 15 jours avant le début de la session de formation.
- Adaptation possible en fonction du type de handicap (nous prévenir au moins 15 jours avant le début de la formation).

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES:





-  Préciser le rôle et les qualités requises d'un formateur
-  Animer des sessions de formation centrées sur l'apprenant
-  Interpréter la théorie de l'apprentissage chez l'adulte
-  Démontrer l'impact du langage non-verbal
-  Maîtriser les techniques de présentation
-  Maintenir un haut niveau d'attention et d'énergie

METHODE PEDAGOGIQUE

Notre pédagogie s'appuie à la fois sur la critique constructive et " l'apprentissage par l'erreur ".

Grâce à des mises en situation concrète (jeux de rôle et études de cas adaptés aux métiers des stagiaires), l'animateur s'attache à favoriser le partage d'expériences et de compétences des participants.

L'utilisation du training vidéo permet aux participants de s'auto-évaluer. Accompagnés par l'animateur, les stagiaires se fixent des axes de progrès en lien avec les apports théoriques.

-  Apports théoriques en vidéo projection.
-  Présentation multimédia interactive.
-  Travail en groupe et en sous-groupe.
-  Utilisation de Klaxoon (Outil digital interactif)

Un document de synthèse reprenant l'ensemble des apports théoriques est remis à chaque participant à la fin de la session.

ORGANISATION :

Formation animée en INTRA

Durée de la formation : 2 jours soit 14h00

Nombre de participants : 8 personnes maximum

Dates : A définir

Horaires : 9H00 – 13H00 // 14H00 - 17H00

Formateur : Gilles PERRUSSEL - Formateur Consultant certifié RNCP (SIPCA i2FC - Paris) ayant une expérience de 30 ans en entreprise en tant que Chef de projet Informatique et Management. Compétences en ingénierie de formation et ingénierie pédagogique.

Contact organisme de formation :

Gilles PERRUSSEL Tel : 06 75 05 68 45 e-mail : gilles.perrussel@aptimens.com

Sanction finale :

Attestation de fin de formation

EVALUATION DE LA FORMATION

Le contrôle des connaissances acquises est mis en place tout au long de la période de formation et à l'issue de celle-ci. Une aventure Klaxoon est réalisé à la fin de la formation pour l'évaluation des acquis.

En fin de formation, un questionnaire de satisfaction est mis à disposition des stagiaires pour évaluer les bénéfices immédiats de la formation et les performances du formateur.

L'organisme de formation rend compte du déroulement de la formation au commanditaire.

BUDGET :

3 000 à 3 800 euros HT la session de 2 jours soit 14h00

Le prix final est établi en fonction du travail d'adaptation réalisé à partir de ce programme pour répondre à vos besoins spécifiques. Un devis vous sera alors proposé.

Le prix par journée d'animation comprend la préparation du stage, l'animation ainsi que la documentation remise aux stagiaires.

Les frais de déplacement et d'hébergement de l'animateur sont à la charge de l'entreprise.

PROGRESSION PÉDAGOGIQUE

JOUR I

ACCUEIL - INTRODUCTION

Recueil des attentes des participants

QU'EST-CE QU'UN FORMATEUR ?

Objectif : définir les missions et la posture d'un formateur

Expression du groupe : Brainstorming Klaxoon

Apports de l'animateur :

- ✚ Former c'est quoi ?
- ✚ Missions et rôle : Réguler - Faciliter - Produire
- ✚ Posture du formateur

TRANSMETTRE DES CONNAISSANCES

Objectif : mettre en évidence les pertes et les distorsions de l'information lors de la transmission de connaissances

Apports de l'animateur :

- ✚ Les pertes d'information
- Le jeu du message circulaire : enregistrement en vidéo**
Analyse de l'enregistrement

.....PAUSE

L'APPRENTISSAGE CHEZ L'ADULTE (KOLB)

Objectif : utiliser différentes approches de transmission des connaissances facilitant la mémorisation et la mise en pratique pour tous les participants

Test de Kolb

Apports de l'animateur :

- ✚ Le processus d'apprentissage de KOLB
- ✚ L'équilibre Pratique / Théorie

REPÉRER SES FORCES ET SES AXES D'AMÉLIORATIONS

Objectif : permettre à chacun de repérer ses forces et ses axes d'amélioration lors d'une prise de parole face au public

Exercices d'improvisation enregistrés en vidéo

.....PAUSE DEJEUNER

PRISE DE PAROLE FACE AU PUBLIC

Objectif : revoir brièvement les points clés de l'expression orale et gestuelle et les différents moyens de contrôler son stress et ses émotions

Apports de l'animateur :
✚ Le langage verbal et non verbal

Analyse des enregistrements
Synthèse et apports de l'animateur

LES OUTILS DU FORMATEUR

Objectif : développer le questionnement, l'écoute active et les techniques de clarification et de reformulation

Apports de l'animateur :
✚ Questionnement - Clarification - Reformulation - Ecoute active

Le jeu du Puzzle : Exercice enregistré en vidéo

Analyse des enregistrements
Synthèse et apports de l'animateur

.....PAUSE

CENTRER L'ANIMATION SUR LES PARTICIPANTS

Objectif : définir les étapes clés du déroulement d'une formation prenant en compte les attentes, la progression et les particularités des participants

Apports de l'animateur :
✚ Le modèle " AIDA "
✚ La capacité d'attention des participants
✚ Le démarrage de la formation



FIN DU JOUR I

EVALUATION FORMATIVE : SYNTHÈSE ET RECUEIL DES CONNAISSANCES ACQUISES

METTRE EN CONFIANCE ET INTRODUIRE UNE FORMATION

Objectif : répertorier les diverses techniques de mise en confiance et insister sur l'importance cruciale de la phase de démarrage

Apports de l'animateur :

-  Accueil / Présentations / Recueil des attentes
-  Objectif - Méthodologie - Durée - Motivation

Courtes introductions enregistrées en vidéo

Analyse des enregistrements



Synthèse et apports de l'animateur

.....PAUSE

IMPACT DES SUPPORTS VISUELS

Objectif : choisir des supports visuels adaptés et démontrer la puissance de l'écrit




Expression du groupe et apports de l'animateur

-  Le paper-board - Le tableau blanc
-  KISS

ANIMER UNE MISE EN SITUATION

Objectif : identifier les étapes à suivre pour faciliter une mise en situation

Apports de l'animateur :

-  Faire passer des consignes - Accompagner - Débriefeur
-  Les "règles d'or"
-  La critique constructive

ÉTUDES DE CAS - PRÉPARATION

Objectif : mettre en oeuvre les techniques apprises, lors de situations concrètes : très courtes séquences de formation

Préparation de 2 courtes séquences de formation

1 sous-groupe élaborant des supports interactifs

1 sous-groupe préparant l'animation d'une mise en situation

.....PAUSE DEJEUNER

ÉTUDES DE CAS - PRÉPARATION (suite)

ÉTUDE DE CAS - ANIMATION DES SÉQUENCES PRÉPARÉES

Objectif : mettre en oeuvre les techniques apprises, lors de situations concrètes : très courtes séquences de formation

Enregistrements en vidéo


Analyse des enregistrements
 Synthèse et apports de l'animateur

.....PAUSE

ÉTUDE DE CAS - ENREGISTREMENT ET ANALYSE (suite)

CONCLURE UNE FORMATION

Objectif : synthétiser le contenu d'une formation, motiver les participants et faciliter l'action et le suivi

 Expression du groupe et apports de l'animateur

ÉVALUATION DES ACQUIS

Aventure Klaxoon

SYNTHÈSE - CONCLUSION - ÉVALUATION

FIN DU STAGE