



Hybridation des compétences : Intégration des outils digitaux interactifs (LMS, Quiz, Mobile Learning) en situation professionnelle

Référence Interne : **OF-DAFI-03**

Version / Date : 1.0 / 29.09.2025

2 jours (14h) - Initiation à la ludopédagogie et au storytelling

Durées Disponibles : **3 jours** (21h) - Pratique de la ludopédagogie : animer avec des méthodes actives

5 jours (35h) - Ludopédagogie et storytelling : créer des expériences de formation mémorables

Formats Disponibles : Présentiel (Inter / Intra-entreprise), Distanciel Synchrone (Classe Virtuelle), Blended Learning

Informations Pratiques & Administratives :

Durée Totale : 2 jours (14h) ou 3 jours (21h) ou 5 jours (35h)

Modalités d'Accès : Inscription possible jusqu'à 7 jours avant le début de la formation (sous réserve de places disponibles). Contactez-nous pour un devis personnalisé.

Tarifs (Net de Taxes) : - 2 jours (14h) : 876 € - 3 jours (21h) : 1,314 € - 5 jours (35h) : 1,990 €

Tarifs valables pour les sessions inter-entreprises. Pour l'intra-entreprise, nous consulter.

Ce prix correspond à un coût pédagogique horaire moyen de **60,79 €** par stagiaire. Il est aligné sur les exigences de qualité des financeurs (OPCO, France Travail - AIF) et inclut l'accompagnement d'un formateur expert.

Financements Possibles : - OPCO (Opérateurs de Compétences) - Pôle Emploi (AIF - Aide Individuelle à la Formation) - Fonds propres (particuliers, entreprises) - Région

Accessibilité PSH : Nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap (PSH). Nous étudions chaque situation individuellement pour adapter nos modalités. Contactez notre Référent Handicap au 07.58.71.42.08 ou accessibilite@latavernepedagogique.fr pour un accompagnement personnalisé.

Lieu de la Formation : - En Présentiel : Colmar (lieux partenaires accessibles PSH) ou en intra-entreprise (sur devis) - **En Distanciel (Classe Virtuelle Synchrone) :** La formation se déroule via plateforme professionnelle (Google Meet/Moodle), enrichie par des outils collaboratifs (Miro, Klaxoon, Canva, Moodle) et des salles de sous-groupes pour garantir une interaction constante et un engagement maximal.

Public et Prérequis

Public Cible : Formation ouverte à tous/tes, particulier et professionnels, salarié, et demandeur d'emploi. Toute personne souhaitant développer des compétences en animation de formation : futurs formateurs internes ou externes, experts métiers, managers, tuteurs, coaches, animateurs d'ateliers...

Prérequis Pédagogiques : Avoir un projet de transmission de compétences. Avoir une aisance avec les outils informatiques de base.

Prérequis Techniques (pour le distanciel) : Ordinateur récent, connexion internet stable, casque-micro avec annulation de bruit, webcam fonctionnelle.

Objectifs de la Formation

À l'issue de cette formation, vous serez capable de : 1. **Intégrer le storytelling** pour capter l'attention et faciliter la mémorisation. 2. **Concevoir et animer des activités ludopédagogiques** adaptées à vos objectifs. 3. **Utiliser les techniques de facilitation** pour favoriser l'intelligence collective. 4. **Scénariser des expériences d'apprentissage immersives** (présentiel ou distanciel).

Objectifs Pédagogiques : À l'issue de cette formation, vous serez capable de : 1. **Intégrer le storytelling** pour capter l'attention et faciliter la mémorisation. 2. **Concevoir et animer des activités ludopédagogiques** adaptées à vos objectifs. 3. **Utiliser les techniques de facilitation** pour favoriser l'intelligence collective. 4. **Scénariser des expériences d'apprentissage immersives** (présentiel ou distanciel).

Objectifs Opérationnels : Après la formation, vous serez prêt(e) à : - Utiliser des brise-glace et energizers pour créer une bonne dynamique de groupe. - Construire des récits percutants pour illustrer des concepts complexes. - Concevoir des quiz interactifs et des jeux de rôle pertinents. - Mettre en place des ateliers de brainstorming et de cocréation. - Adapter les techniques d'animation innovantes aux formats présentiel et distanciel. - Développer des supports visuels interactifs et des énigmes pédagogiques. - Expérimenter de nouvelles approches pour dynamiser vos formations existantes.

Blocs de Compétences Détaillés

Bloc 1 : Maîtriser l'Art de l'Engagement et du Storytelling- Comprendre les leviers de motivation et d'engagement des apprenants. - Utiliser les techniques de storytelling pour illustrer et captiver. - Animer des brise-glace et energizers efficaces.

Bloc 2 : Concevoir et Animer des Activités Ludopédagogiques- Intégrer les principes de la ludopédagogie dans ses formations. - Créer et animer des quiz interactifs, des jeux de rôle et des simulations. - Débriefe efficacement les activités ludiques pour en extraire l'apprentissage.

Bloc 3 : Faciliter l'Intelligence Collective et la Cocréation- Appliquer les méthodes de facilitation pour des ateliers participatifs. - Utiliser des outils de brainstorming et d'idéation pour la résolution de problèmes. - Gérer les dynamiques de groupe lors des phases de cocréation.

Bloc 4 : Scénariser des Expériences Immersives et Digitales- Concevoir des escape games pédagogiques ou des serious games. - Intégrer des outils numériques interactifs (tableaux blancs virtuels, présentations dynamiques). - Adapter les méthodes innovantes aux classes virtuelles et au blended learning.

Programme Détailé et Scénario Pédagogique (Jour par Jour) Version 5 jours (35h) -

- **Jour 1 : Les Fondamentaux de l'Engagement et l'Art du Storytelling (7h)**
 - **Matin : Comprendre l'Engagement en Formation**
 - Module 1.1 : Pourquoi innover en animation ? (Andragogie, rôle du facilitateur).
 - Module 1.2 : Les Bases de l'Animation Active (ice-breakers, energizers, questionnement).
 - **Après-midi : Le Pouvoir du Récit Pédagogique (Storytelling)**
 - Module 1.3 : Les Fondamentaux du Storytelling (structure, intégration).
 - Module 1.4 : Atelier "Racontez votre histoire" (mise en pratique).
- **Jour 2 : La Ludopédagogie : Apprendre en Jouant (7h)**
 - **Matin : Principes et Outils de la Ludopédagogie**
 - Module 2.1 : Qu'est-ce que la Ludopédagogie ? (définition, types de jeux, gamification).
 - Module 2.2 : Atelier "Créez votre Quiz Interactif" (conception, utilisation outils numériques). Conception assistée par IA de quiz interactifs et d'activités d'évaluation numérique
 - **Après-midi : Jeux de Rôle et Simulations**
 - Module 2.3 : La Maîtrise des Jeux de Rôle (scénario, débriefing, mise en pratique).
 - Module 2.4 : Introduction aux Simulations Pédagogiques (principes, exemples, esquisse).
- **Jour 3 : Faciliter l'Intelligence Collective et la Cocréation (7h)**
 - **Matin : Méthodes de Facilitation**
 - Module 3.1 : Les Principes de la Facilitation (rôle, règles d'or).
 - Module 3.2 : Outils de Brainstorming et Idéation (méthodes, priorisation, atelier pratique).
 - **Après-midi : Techniques de Cocréation et Résolution de Problèmes**
 - Module 3.3 : Les Ateliers de Cocréation (Design Thinking appliqué, atelier cocréation).
 - Module 3.4 : Gérer les Groupes pour la Cocréation (énergie, cohésion, personnalités).
- **Jour 4 : Créer des Expériences Immersives et Digitales (7h)**
 - **Matin : Escape Games et Puzzles Pédagogiques**
 - Module 4.1 : Concevoir un Escape Game Pédagogique (étapes, adaptation, atelier création énigme).
 - Module 4.2 : L'Utilisation des Serious Games (définition, sélection).
 - **Après-midi : Intégrer les Outils Digitaux Innovants**
 - Module 4.3 : Outils Visuels et Interactifs (tableaux blancs numériques, présentations interactives, atelier création support).
 - Module 4.4 : Créer des Supports Mémorables (infographies, vidéos, mémorisation visuelle)

- **Jour 5 : Scénarisation et Mise en Pratique Complète (7h)**
 - **Matin : Atelier "Mon Scénario d'Animation Innovante"**
 - Module 5.1 : Révision et Approfondissement (travail individuel sur une séquence intégrant 2+ techniques).
 - **Après-midi : Mises en Pratique et Bilan**
 - Module 5.2 : Mises en Situation "Innovantes" (animation séquence 15-20 min, feedback).
 - Module 5.3 : Synthèse et Plan d'Action (récapitulatif, plan d'action personnel, évaluation).
-

Adaptation du Programme aux Durées

- **Version 2 jours (14h) :**
 - **Jour 1** : Axé sur l'engagement et les bases des techniques actives.
 - Modules 1.1, 1.2, 1.3 (fondamentaux), 2.1 (introduction ludopédagogie), 2.2 (atelier quiz simple).
 - **Jour 2** : Focalisé sur les techniques ludiques et de facilitation simples.
 - Modules 2.3 (jeux de rôle simplifiés), 3.1 (principes facilitation), 3.2 (outils brainstorming), avec des exercices de mise en pratique condensés et un court plan d'action.
 - *Focus* : Découvrir et appliquer les techniques fondamentales pour dynamiser l'animation et augmenter l'engagement.
- **Version 3 jours (21h) :**
 - **Jour 1** : Modules 1.1, 1.2, 1.3, 1.4 (approfondis).
 - **Jour 2** : Modules 2.1, 2.2, 2.3, 2.4 (maîtrise des techniques ludopédagogiques, conception et animation).
 - **Jour 3** : Modules 3.1, 3.2, 3.3 (méthodes de facilitation, cocréation), et une mise en situation intégrant storytelling et ludopédagogie, suivie d'un bilan et plan d'action.
 - *Focus* : Maîtriser le storytelling et la ludopédagogie, pratiquer des techniques de facilitation pour des ateliers collaboratifs.

Outils et Ressources

Matériel Pédagogique Fourni : - Support de cours complet (format PDF) - Fiches pratiques et mémos téléchargeables (bibliothèque d'ice-breakers, guides de storytelling, fiches jeux de rôle, modèles de scénarios immersifs) - Accès à une bibliothèque de ressources en ligne (articles, exemples de jeux, vidéos d'inspiration) via Moodle/Google Drive

Outils Numériques Utilisés : - Plateforme de classe virtuelle (Google Meet) - Outil collaboratif (Miro ou Klaxoon) pour brainstorming et cocréation - Outils de sondage et quiz interactifs (Wooclap, Kahoot!, Mentimeter) - Outils de création visuelle (Canva, Genially, Prezi pour démonstration) - Accès à la plateforme d'apprentissage en Moodle.

Moyens Techniques :- En présentiel : Salle de formation équipée (vidéoprojecteur, paperboard, tables modulables, matériel d'animation : post-its, feutres, jeux de cartes, objets divers, connexion internet) - En distanciel : Formateur équipé (casque-micro pro, webcam HD, connexion fibre).

Modalités d'Évaluation

Évaluation Formative (tout au long de la formation) :

- Exercices pratiques et ateliers avec feedback direct du formateur et des pairs. - Auto-évaluation guidée lors des mises en situation et productions d'activités. - Quiz interactifs et sondages pour valider la compréhension des concepts clés.

Évaluation Sommative (en fin de formation) :

- **Mise en situation d'animation** d'une séquence intégrant plusieurs techniques innovantes (évaluation par grille d'observation sur l'engagement, la créativité et la pédagogie). - **Conception d'une activité Ludo pédagogique** ou d'un scénario de facilitation sur un cas concret. - Quiz final de validation des connaissances.

Évaluation de Satisfaction :

- Questionnaire "à chaud" en fin de session. - Questionnaire "à froid" 3 mois après la formation (pour mesurer l'application des acquis et l'impact sur les formations animées).

Modalités d'Accompagnement

Avant la Formation :

- Entretien de positionnement (téléphonique ou visio) avec le formateur. - Envoi d'un livret d'accueil détaillé et du règlement intérieur. - Accès à la plateforme Moodle pour des lectures préparatoires ou des exemples inspirants.

Pendant la Formation :

Tutorat Actif et Personnalisé : Apport théorique et disponibilité continue du formateur pour des questions individuelles et **accompagnement en temps réel**, y compris durant les périodes de travaux pratiques et d'exercices d'application (tutorat synchrone).- Accès permanent aux supports et ressources sur Moodle / Google Drive. - Espace d'échange et de collaboration en ligne pour le partage d'idées et de productions.

Après la Formation :

- Attestation de fin de formation et de compétences. - Accès prolongé à la plateforme de ressources (6 mois). - Accès à un groupe d'échange de pratiques entre alumni pour maintenir la dynamique.

Validation et Suivi

Attestation Délivrée : Une attestation de fin de formation est délivrée à chacun des participants ayant assisté à la totalité de la formation et réalisé les évaluations proposées durant la formation.

Mesure de l'Impact : Bilan de satisfaction qualitatif **et d'impact professionnel** ("à froid") 3 mois après la formation pour mesurer l'application concrète des acquis et le retour sur investissement dans le projet professionnel.

Indicateurs de Résultats : Taux de réussite aux évaluations, taux de satisfaction des participants, taux de recommandations