

DEVENIR FORMATEUR : LES FONDAMENTAUX DE LA PÉDAGOGIE ADULTES ET LA POSTURE D'ANIMATEUR

Réf : OF-DFPA-01 | Version 1.1 | 29.09.2025



Quest Board

Tél : 07-58-71-42-08 | Mail : contact@latavernepedagogique.fr
Web : www.latavernepedagogique.fr
Contact handicap : accessibilite@latavernepedagogique.fr

LES FUTURS HÉROS (PUBLIC CIBLE)

Ouvert à tous/tes : particuliers, professionnels, salariés, demandeurs d'emploi.

Profils : Futurs formateurs internes/externes, experts métiers, managers, tuteurs, coaches, animateurs d'ateliers.

L'ÉQUIPEMENT DE BASE (PRÉREQUIS)



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

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



La Vision Ultime : Objectifs Pédagogiques et Opérationnels



LES 4 PILIERS DE LA MAÎTRISE (BLOCS DE COMPÉTENCES)

Déverrouillez les secrets de la transmission étape par étape.

**Bloc 1:
Andragogie &
Fondamentaux**



**Bloc 2:
Animation
avec Impact**



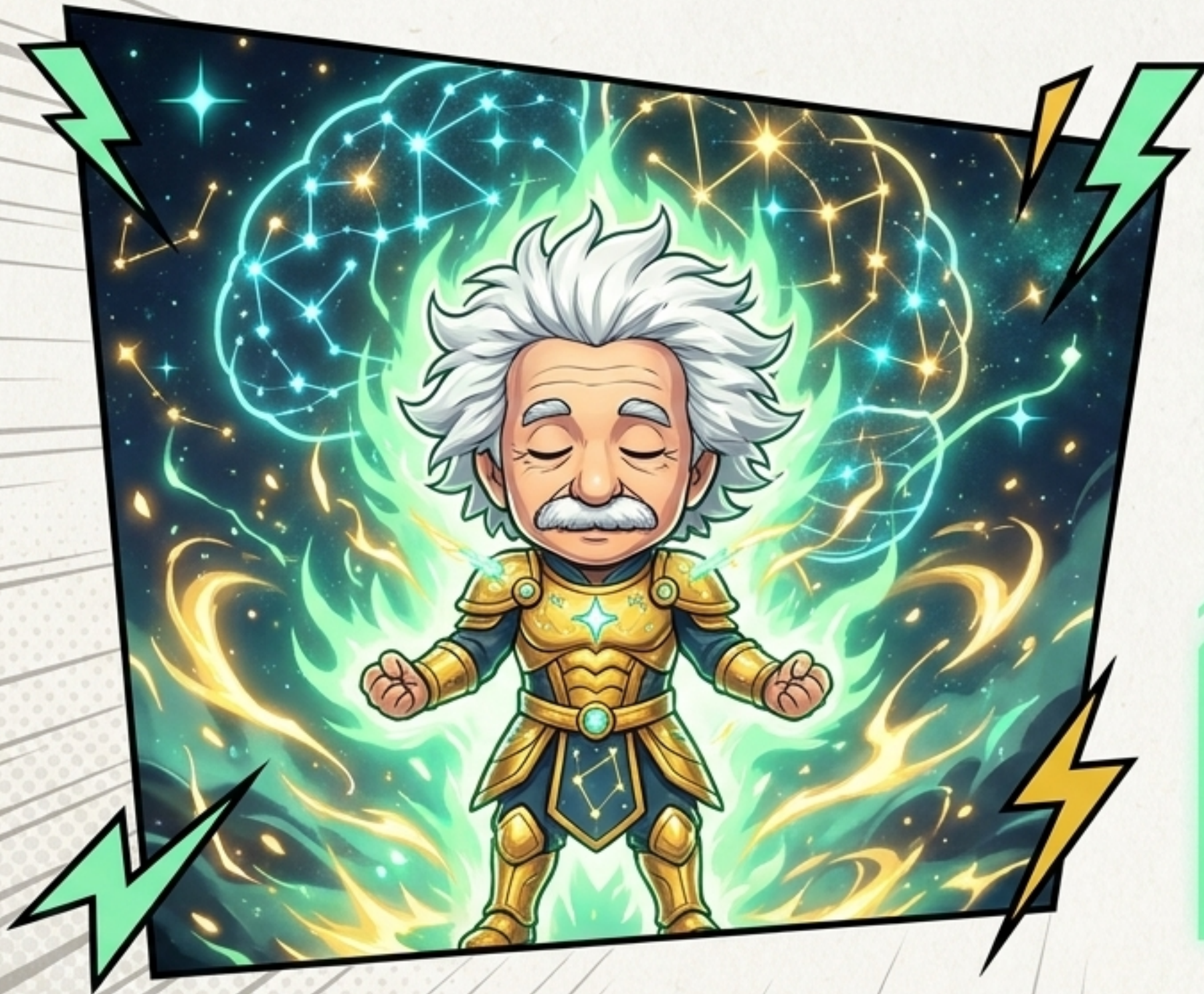
**Bloc 4:
Évaluation &
Satisfaction**



**Bloc 3:
Dynamique
de Groupe**



Bloc 1 - Andragogie : Éveillez votre 7ème Sens Pédagogique



Maîtriser les Fondamentaux

La Connexion : Comprendre les principes de l'apprentissage adulte (andragogie).

La Cible : Définir des objectifs pédagogiques clairs et mesurables (Méthode SMART & Taxonomie de Bloom).

L'Architecture : Concevoir un plan de formation structuré et équilibré.

Bloc 2 - Animation avec Impact : Le Pouvoir de la Transformation

Animer une Formation

L'Arsenal Pédagogique : Choisir et appliquer des méthodes variées (expositive, interrogative, active, démonstrative).

L'Étincelle : Utiliser des techniques d'animation interactives (Brise-glace, Energizers, Questionnement).

L'Aura de l'Animateur : Développer sa posture de formateur (maîtrise de la voix, de la gestuelle, du regard et gestion du trac).



Bloc 3 - Dynamique de Groupe : Rassemblez votre Équipage



Gérer la Dynamique et la Participation



L'Alliance : Créer un climat de confiance, de collaboration et favoriser l'intelligence collective.



Le Partage : Favoriser la prise de parole et l'échange entre participants (brainstorming, ateliers).



Les Jutsu de Résolution : Gérer les situations délicates, recadrer les personnalités complexes (bavard, passif, agressif) et désamorcer les conflits.

Bloc 4 – Évaluation : Scannez le Niveau Niveau de Puissance

Évaluer les Acquis et la Satisfaction



Le Détecteur d'Acquis : Construire des outils d'évaluation pertinents (quiz, mises en situation, évaluation formative et sommative).



L'Analyse Tactique : Analyser les résultats des évaluations et ajuster sa pédagogie en temps réel.



Le Radar de Réussite : Mesurer la satisfaction des participants (à chaud et à froid) et l'efficacité globale de la formation.



La Grande Traversée : Scénario Pédagogique (Parcours 5 Jours / 35h)

Jour 1 - Le Camp de Base (Fondamentaux)

Comprendre l'apprentissage adulte
Enjeux
Méthode SMART
Taxonomie de Bloom



Jour 4 - Le Conseil de Guilde (Groupe)

Phases de vie du groupe
Intelligence collective
Gestion des personnalités
difficiles et des conflits



Jour 5 - Le Sommet du Maître (Évaluation)

Types d'évaluation
(formative/sommative)
Satisfaction
Mise en situation finale de
15-20 min avec feedback



Jour 3 - L'Arène de l'Orateur (Animation)

Posture
Voix/Gestuelle
Gestion du trac
Brise-Glace
Questionnement et
reformulation



Jour 2 - L'Atelier de Forge (Conception)

Structuration du contenu
Conducteur pédagogique
Panorama des méthodes
Création de supports visuels



Choisissez votre Destin : Comparatif des Formats

**Niveau 1 : 2 jours (14h) -
Les Bases de l'Animation**



**Niveau 1 : 2 jours (14h) - Les
Bases de l'Animation**

Focus : Jour 1 (Apprentissage & Objectifs) + Jour 2 (Bases de l'animation & Évaluation rapide).

Pour qui : Acquérir l'essentiel pour débiter l'animation de manière structurée.

**Niveau 2 : 3 jours (21h) -
De la Conception à l'Animation**



**Niveau 2 : 3 jours (21h) - De la
Conception à l'Animation**

Focus : J1 approfondi + J2 (Maîtrise de conception) + J3 (Techniques d'animation, dynamique et séquence complète).

Pour qui : Maîtriser la chaîne complète pour créer et animer de A à Z.

**Niveau 3 : 5 jours (35h) -
Devenir un Formateur Certifié**



**Niveau 3 : 5 jours (35h) -
Devenir un Formateur Certifié**

Focus : Le parcours exhaustif. Intégration des cas complexes (conflits) et évaluation finale complète.

Pour qui : L'expertise absolue.

L'Arsenal du Ninja : Outils, Matériel et Environnement



L'Équipement (Matériel Fourni) :
Support de cours complet (PDF),
Fiches pratiques & mémos
(grilles SMART, check-lists),
Bibliothèque de ressources en ligne.

L'Armurerie Numérique :
Google Meet (Classe virtuelle),
Moodle (Plateforme d'apprentissage),
Canva (Création), Miro & Klaxoon
(Collaboration et quiz interactifs).

L'Arène de Combat (Moyens) :
Présentiel : Salles équipées à Colmar
(accessibles PSH) ou en Intra-entreprise
(sur devis).
Distanciel Synchron : Formateur ultra-
équipé (fibre, double écran, webcam HD, micro
pro) + Apprenants connectés via salles de
sous-groupes pour une interaction maximale.

Les Épreuves du Tournoi : Modalités d'Évaluation

Phase 1 : L'Échauffement (Évaluation Formative)

Tout au long de la formation.

Exercices pratiques, ateliers
avec feedback direct des
pairs et du formateur.

Auto-évaluation guidée et
quiz interactifs en continu.

Phase 2 : Le Combat de Boss (Évaluation Sommative)

En fin de formation.

Mise en situation d'animation
d'une séquence (15-20
minutes).

Conception d'un plan de
cours détaillé et Quiz final
de validation.

Phase 3 : Le Bilan d'Après-Match (Évaluation de Satisfaction)

Questionnaire à chaud
(fin de session).

Questionnaire à froid
3 mois après (mesure de
l'impact réel).

La Guilde à vos Côtés : Un Accompagnement Complet

Avant la Quête



Entretien de positionnement (visio/tel), envoi du livret d'accueil, accès Moodle pour lectures préparatoires ou test technique.

Pendant la Quête (Tutorat Actif)



Apport théorique, disponibilité continue du formateur, tutorat synchrone durant les TP, espace de collaboration en ligne pour le partage d'idées.

Après la Victoire



Attestation de fin de formation, accès prolongé aux ressources (6 mois), intégration à un groupe d'échange exclusif (Alumni des jeunes formateurs).

Conditions d'Entrée dans l'Arène

(Informations Administratives)

Tarifs (Net de taxes - Sessions Inter-entreprises)



2 jours (14h) : 876 €



3 jours (21h) : 1 314 €



5 jours (35h) : 1 990 €

Intra-entreprise sur devis.

Focus Qualité

Coût pédagogique de 60,79 €/h, aligné sur les exigences de qualité des financeurs.

Financements Acceptés

OPCO, France Travail (AIF), Fonds propres, Région.

Logistique Express

Inscription toute l'année, entrée en formation sous 15 jours.

Victoire Totale : Validation & Impact



Le Trophée : Délivrance d'une attestation de fin de formation et de compétences (sous condition d'assiduité et d'évaluation).

Mesure du ROI : Bilan qualitatif à 3 mois. Mesurez l'impact réel et le retour sur investissement sur vos premières animations !

Transparence & Qualité : Indicateurs de réussite, de satisfaction et de recommandation mesurés (Document public consultable).

**Prêt(e) à éveiller le formateur qui est en vous ?
Rejoignez La Taverne Pédagogique !**