

2024-Concevoir et animer des formations

Concevoir et animer des escape games pédagogiques - niveau 1

Formation

OBJECTIFS

Détournés de leur usage initial de loisir, les Escape Games à visée pédagogique investissent, de plus en plus les formations. Mais qu'on ne s'y trompe pas : tous les fondamentaux de l'Escape Games classique sont respectés (une ou plusieurs équipes, une intrigue motivante, des objets et des indices à trouver, des mécanismes à activer, etc.). Ils permettent donc d'enseigner et de former autrement, de façon ludique, en s'appuyant sur l'intelligence collective.

- Connaître de nouvelles modalités de formation : l'escape-game et ses apports pédagogiques en formation.
- Découvrir et comprendre la structuration d'un escape-game pédagogique et expérimenter une situation de pédagogie active.
- Définir l'adéquation entre modalité de formation et situation d'apprentissage (mise en œuvre et animation).
- Savoir créer et mettre en œuvre un escape game pédagogique.

PUBLIC

Professionnels de la formation souhaitant innover dans leurs pratiques.

DESCRIPTION

Pendant ces 2 jours de formation, vous expérimenterez un Escape Game pédagogique et vous découvrirez les méthodes et outils pour mettre en place le vôtre.

- Jour 1 :

Lors de cette première journée, les stagiaires seront invités à découvrir un escape game pédagogique, modalité innovante et active. A partir de cette expérience, les participants dégageront la structure du jeu et ses plus-values pédagogiques. Ils découvriront par la suite différentes modalités : présence, distance et hybridation. Cette journée alterne partage expériences et apports théoriques afin de les amener vers une deuxième journée de création.

- Jour 2 :

Cette journée se base sur la conception concrète d'une trame d'escape-game pédagogique répondant au domaine professionnel des stagiaires.

En reprenant les apports et les limites de cette modalité, nous proposerons aux participants de mettre en application les éléments théoriques étudiés la veille et de débiter un travail d'appropriation.

Ce deuxième temps combine moments de créations et présentations d'outils et d'éléments permettant de structurer le jeu. Les formateurs accompagnent les groupes afin d'étayer leurs idées et apporter leur expertise.

Le 27 mai. 2024 de 09:00 à 17:00

Le 28 mai. 2024 de 09:00 à 17:00

Bayonne

INTERVENANT(S)

- BENEZET Adeline, RESEAU CANOPE
- FLEUROT Marie, RESEAU CANOPE

MODALITÉS

- Sans participation financière aux coûts pédagogiques
- Inscription obligatoire
- Adhésion obligatoire

LIEU

RESEAU CANOPE Bayonne

Atelier Canopé 64 - collège Albert Camus, 18 bis avenue de Sainte Croix, 64 100 Bayonne

Le 16 oct. 2024 de 09:00 à 17:00

Le 17 oct. 2024 de 09:00 à 17:00

Angoulême

INTERVENANT(S)

- GALLEGO Christophe, RESEAU CANOPE
- LASTERE Samuel, RESEAU CANOPE

MODALITÉS

- Sans participation financière aux coûts pédagogiques
- Inscription obligatoire
- Adhésion obligatoire

LIEU

RESEAU CANOPE Angoulême

