

Modalités pédagogiques : du 9 octobre 9h30 au 10 octobre 17h30 à Paris.

Public : La formation s'adresse à toute personne qui souhaite créer des outils pédagogiques d'ECSI (particulièrement des jeux).

Prérequis

1. Avoir animé au moins 5 séances d'ECSI dans sa vie.
2. Avoir un besoin/une idée de création d'outil pédagogique

Objectif général Comprendre les étapes et connaître des éléments méthodologiques de conception de jeux pédagogiques.

Objectifs pédagogiques À la fin de la journée les personnes :

- sont capables de définir les outils pédagogiques, la méthode de conception de jeu MDA
- ont identifié leur rôle d'animatrice par rapport à leur outil
- ont produit un prototype de leur outil (et commencent à le faire)

Méthodologie utilisée

Les formatrices utilisent des moyens et outils basés sur la pédagogie active. Des temps de transmission descendante seront toutefois nécessaires pour transmettre les apprentissages théoriques. Chaque temps de transmission sera mis en application grâce à des temps d'ateliers et de travaux collectifs en petits groupes. Les stagiaires produiront leur prototype d'outil pédagogique et le feront tester par le reste du groupe

Objectifs spécifiques : à la fin de la formation les personnes

Jour 1 : un peu de théorie (mais de manière participative !)

=> sont capables de définir "outils pédagogiques"

=> ont analysé certains outils d'ECSI en fonction de leurs cadres

=> ont questionné leur accessibilité

=> connaissent la pédagogie du jeu et un cadre méthodologique de conception de jeux

Activité 1 : musée des outils + boule de neige et analyse collective de ces outils

Activité 2 : topo théorique sur la pédagogie du jeu

Activité 3 : topo théorique méthode MDA

Activité 4 : atelier d'écriture de leur arborescence pédagogique

Jour 2 : beaucoup de pratique tout au long de la journée (avec de l'assistance théorique !!)

=> connaissent les différents systèmes de jeu

Activité : Pluie d'idée

=> analysent leur posture et leur rôle dans leur projet de construction d'outil

Activité : introspection et échanges entre pair-es

=> ont construit leur prototype de jeu

Evaluation

1. auto-diagnostic pour validation d'inscription (afin d'ajuster le programme)

2. questionnaire de satisfaction et auto-évaluation de l'acquisition de compétences