

# RENFORCER SES COMPÉTENCES PÉDAGOGIQUES

CODE : F-FO-CP

## Public

Toute personne intervenant dans son entreprise en tant qu'animateur

## Prérequis

Aucun

## Effectifs

De 4 à 10 personnes

## Durée

14 heures (2 jours non consécutifs pour faciliter le travail intersession)

## Méthodes pédagogiques

Alternance entre formation théorique, apprentissage et exercices d'application sur les situations réelles de travail de la structure.

## Méthodes d'évaluation

Évaluation formative et questionnaire d'entrée et de sortie de formation pour validation des compétences acquises.

Délivrance d'une attestation individuelle de formation ainsi qu'un certificat de réalisation.

Évaluation à chaud et à froid.

*Les formateurs de SOLIMAGO Conseil et Formation possèdent les qualifications requises pour dispenser cette formation*

Cette formation se destine à toute personne intervenant de manière occasionnelle dans son entreprise auprès des équipes.

À l'issue de cette formation, les stagiaires seront en mesure d'animer de manière ludique et performante leurs interventions.

## Objectifs

- Perfectionner ses animations de formation pour plus d'impact
- Gérer les situations spécifiques pendant l'animation
- Innover dans ses pratiques de formateur

## Contenu

1. Maîtriser l'animation d'une séquence pédagogique
  - Délivrer une parole claire et persuasive
  - Travailler sa prestance et sa persuasion
  - Utiliser le verbal et non verbal
  - Travailler le storytelling
  - Aider l'apprenant à se dépasser
  - Varier ses supports de formation
2. Gérer les situations particulières lors d'une animation
  - Former en situation particulière (formation flash, groupe important...)
  - Traiter les objections
  - Gérer les personnalités difficiles
3. Renforcer la dynamique de groupe
  - Renforcer le sentiment de groupe
  - Favoriser les interactions
  - S'appuyer sur le groupe pour lever les freins à l'apprentissage
  - Maintenir l'attention
  - Dynamiser l'animation avec le digital et innover
  - Approfondir l'usage des modalités pédagogiques et outils du digital : tableau digital, quizz en ligne, brainstorming...
  - Utiliser des alternatives à Powerpoint
  - Dynamiser un groupe par le jeu : pédagogie ludique
  - Organiser et animer une classe inversée

2022/PG/F-FO-CP V1